

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOARD* (PAPAN PINTAR)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI  
“HAK DAN KEWAJIBAN” DI KELAS IV B MADRASAH  
IBTIDAIYAH MA’ARIF CONDR O JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Oleh:

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

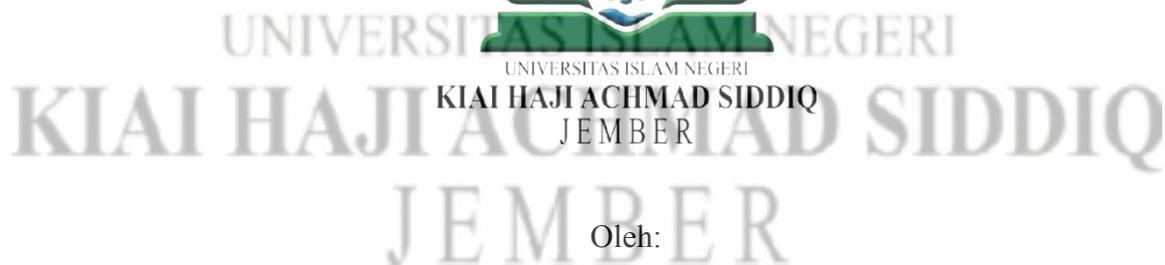
Dini Holifatus Sa'diah  
NIM. 205101040002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOARD (PAPAN PINTAR)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI  
“HAK DAN KEWAJIBAN” DI KELAS IV B MADRASAH  
IBTIDAIYAH MA’ARIF CONDRONEMBAH JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Dini Holifatus Sa'diah  
NIM. 205101040002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOARD* (PAPAN PINTAR)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI  
"HAK DAN KEWAJIBAN" DI KELAS IV B MADRASAH  
IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Dini Holifatus Sa'diah**  
Nim: 205101040002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Disetujui pembimbing

  
**Erlan Fendi, S.Pd.I., M.Pd.I**  
NIP. 198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOARD (PAPAN PINTAR)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI  
“HAK DAN KEWAJIBAN” DI KELAS IV B MADRASAH  
IBTIDAIYAH MA’ARIF CONDRO JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd.)  
Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa

Tanggal: 10 Desember 2024

Ketua

**Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I**  
NIP. 197905312006041016

Sekretaris

**Luluk Sulthonivah, M.Pd**  
NIP. 197006162014112001

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. ( )  
2. Erfan Efendi, M.Pd.I. ( )

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya :Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. dan Dia-lah Tuhan yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana (QS. Ibrahim [14] : 4).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya* (Surabaya: Penerbit Nur Ilmu, 2017).

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dalam mengakhiri masa studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjuang selama ini, mengajari saya tentang makna hidup serta mengajari tentang kedewasaan dalam menjalani lika-liku kehidupan agar lebih berarti:

1. Ibu dan Bapak tersayang, Juhana dan Sudardi yang telah memanjatkan doa disetiap sujudnya untuk masa depan putri kecilnya ini, kasih sayang yang tak pernah hilang dan besarnya rasa cinta kedua orangtua saya telah menjadi motivator terbesar saya dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kakak kandung perempuan saya Dina Marini yang telah memberikan doa, dukungan, semangatnya, serta memotivasi saya selama ini agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar saya mbah, bude, para saudara sepupu, yang telah memberikan dukungan penuh, dan memberikan semangatnya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Dini Holifatus Sa'diah, 2024:** Pengembangan Media *Smart Board* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Hak dan Kewajiban” Di kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

**Kata Kunci:** Media *Smart Board* (Papan Pintar), Pelajaran Pendidikan Pancasila, Hak dan Kewajiban

Media pembelajaran memiliki peran yang cukup signifikan di dalam pembelajaran, sebab peran dari media pembelajaran adalah untuk dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Utamanya pada pembelajaran pendidikan pancasila yang dilakukan dengan metode ceramah dan meminta peserta didik untuk mengingat serta menghafal. Dari hal tersebut tentu adanya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan karakterter peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan kendala yaitu kurangnya sikap antusias dan motivasi belajar. Dengan adanya media Smart Board (Papan Pintar) maka dapat dapat mengatasi kendala yang telah disebutkan.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1. Untuk Menghasilkan produk dan Mengetahui Proses Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. 2. Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan Kelayakan Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

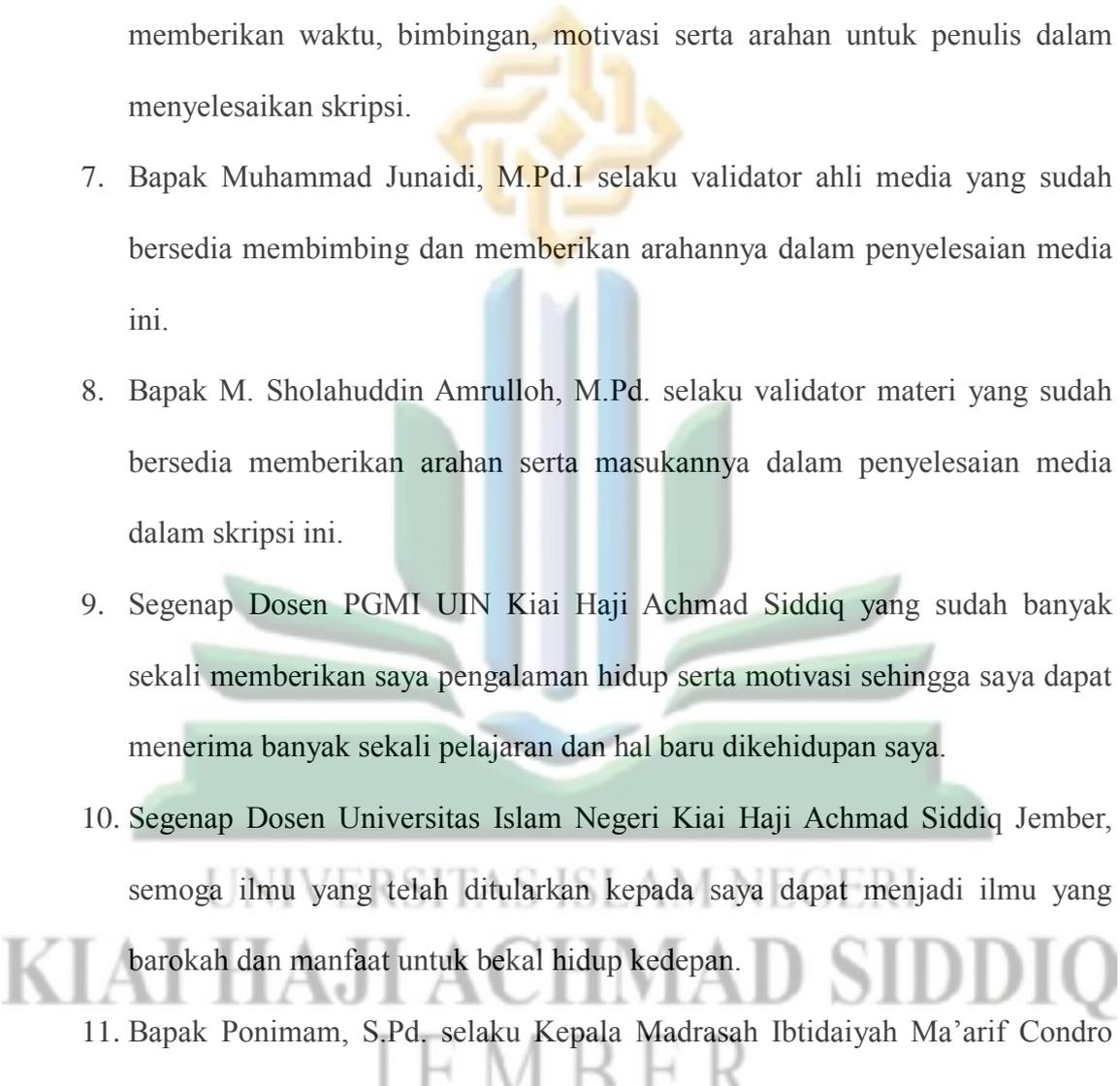
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, *Reaserch and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation dan evaluation* oleh Dick and Carry (1996). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

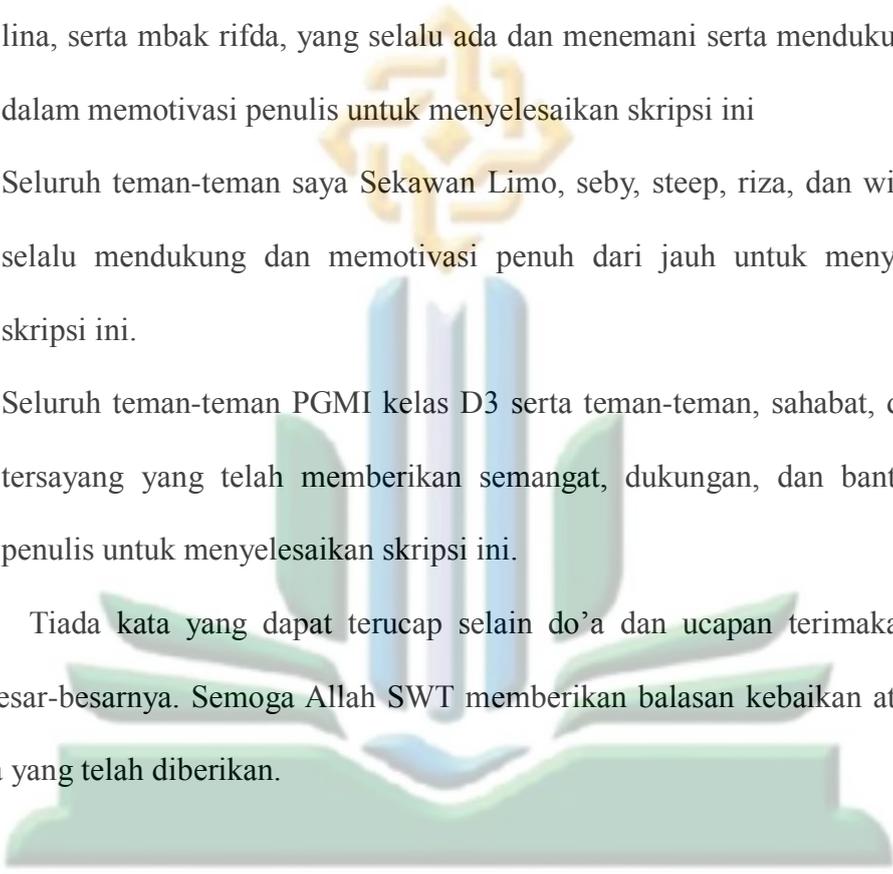
Hasil penelitian yaitu: 1). Produk yang dikembangkan yaitu media Smart Board (Papan Pintar) yang memuat materi Hak dan Kewajiban. 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli, media Smart Board (Papan Pintar) ini menunjukkan persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan 3). Data uji coba produk dengan memberikn angket respon pada peserta didik dan hasilnya menunjukkan persentase 92,2% sehingga media Smart Board (Papan Pintar) dapat dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Hak dan Kewajiban” Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

- 
6. Bapak Erfan efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
  7. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
  8. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
  9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
  10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
  11. Bapak Ponimam, S.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
  12. Ibu Juriska Rismala Sari, S.Pd. selaku wali kelas IV B Mima Condoro Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
  13. Segenap keluarga besar Mima Condoro Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

- 
14. Seluruh teman-teman saya Ferdi Sambo Family, yunia, fatim, ajeng, putri, lina, serta mbak rifda, yang selalu ada dan menemani serta mendukung penuh dalam memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
15. Seluruh teman-teman saya Sekawan Limo, seby, steep, riza, dan wilda, yang selalu mendukung dan memotivasi penuh dari jauh untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 serta teman-teman, sahabat, dan orang tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 20 November 2024

Penulis,

**Dini Holifatus Sa'diah**  
**NIM.205101040002**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori.....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	42
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan .....	44
C. Uji Coba Produk .....	54
D. Desain Uji Coba .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>66</b>
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember .	66
B. Penyajian Data Uji Coba Dan Analisis Data .....	68
C. Analisis Data .....	94
D. Revisi Produk .....	95
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	99
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk	
Lebih Lanjut .....	103
<b>DAFTAR PUSAKA .....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 3.1 Instrumen Aspek Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 3.2 Instrumen Aspek Penilaian Ahli Materi .....	60
Tabel 3.3 Lembar Uji Penggunaan Media Oleh Guru.....	61
Tabel 3.4 Instrumen Uji Penggunaan Media Oleh Siswa .....	62
Tabel 3.5 Presentasi maksimum .....	64
Tabel 3.6 Presentasi hasil validasi .....	64
Tabel 3.7 Presentasi maksimum .....	65
Tabel 3.8 Presentasi hasil validasi.....	65
Tabel 4.3.1 Alat dan Bahan Desain Media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar).....	74
Tabel 4.3.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar)	75
Tabel 4.3.3 Alat Permainan Untuk Peserta Didik .....	78
Tabel 4.3.4 Tampilan Media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar) .....	79
Tabel 4.3.5 Penilaian Validator Ahli Materi .....	81
Tabel 4.3.6 Penilaian Validator Ahli Media .....	82
Tabel 4.3.7 Penilaian Validator Ahli Pembelajaran.....	84
Tabel 4.1 Respon peserta didik dalam uji coba skala kecil .....	87
Tabel 4.2 Respon peserta didik dalam uji coba skala besar .....	89
Tabel 4.3 Analisis Data Kelayakan Media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar).....	94
Tabel 4.4 Analisis Data Respon Peserta Didik.....	95
Tabel 4.5 Saran dan revisi ahli materi .....	96
Tabel 4.5 Saran dan Revisi Ahli Media .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....	45
Gambar 4.2.1 Tahap 1 .....	71
Gambar 4.2.2 Tahap 2 .....	71
Gambar 4.2.3 Tahap 3 .....	71
Gambar 4.2.4 Tahap 4 .....	71
Gambar 4.2.5 Tahap 5 .....	71
Gambar 4.2.6 Tahap 6 .....	71
Gambar 4.2.7 Tahap 7 .....	71
Gambar 4.2.8 Tahap 8 .....	71
Gambar 4.2.9 Tahap 9 .....	71
Gambar 4.1 Kegiatan Observasi Pembelajaran.....	86
Gambar 4.2 Uji coba skala kecil .....	88
Gambar 4.3 Implementasi setiap peserta didik.....	88
Gambar 4.4 Intruksi pengisian angket respon skala kecil.....	88
Gambar 4.5 Uji coba skala besar.....	91
Gambar 4.6 Implementasi setiap peserta didik .....	91
Gambar 4.7 Intruksi pengisian angket respon skala besar .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	113
Lampiran 2 Matriks.....	114
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian .....	115
Lampiran 4 Modul Ajar Kurikulum Merdeka .....	116
Lampiran 5 Soal Evaluasi .....	135
Lampiran 6 Pedoman Wawancara .....	137
Lampiran 7 Permohonan Izin Menjadi Validator Ahli Media.....	141
Lampiran 8 Permohonan Izin Menjadi Validator Ahli Materi .....	142
Lampiran 9 Angket Validasi Media .....	143
Lampiran 10 Angket Validasi Materi .....	147
Lampiran 11 Angket Respon Guru.....	149
Lampiran 12 Angket Respon Siswa .....	151
Lampiran 13 Foto Kegiatan Penelitian .....	163
Lampiran 14 Jurnal Selesai Penelitian .....	166
Lampiran 15 Surat Selesai Penelitian .....	167
Biodata Penulis.....	168

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tertuang pada UU nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.<sup>1</sup> Lebih lanjut sesuai yang tergambar dalam sisdiknas pasal 40 ayat 2 dijelaskan bahwa “seorang guru berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.”<sup>2</sup>

Dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang demikian, seyogyanya seorang pendidik hendaknya kreatif dalam mengemas pembelajaran agar lebih menarik. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik untuk memotivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Tugas mendidik dan mengajar seyogyanya dilaksanakan secara profesional agar mutu pendidikan dan pengajaran berhasil guna bagi peningkatan aspek kognitif, afektif serta psikomotorik peserta didiknya. Mengingat adanya perubahan baru pada sistem pendidikan dan

---

<sup>1</sup> Yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022), 2 .

<sup>2</sup> Muhamad Sofian, “Konsep Pendidikan Islam Dalam Perpektif Islam Ibnu Khaldun Dan Relevansinya Terhadap UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003” 10, no. 2 (Desember 2017): 311.

pengajaran, maka setiap guru dituntut untuk meningkatkan profesional di bidang tugasnya.<sup>3</sup>

Dalam pendidikan memuat proses pembelajaran yang dikemas sebaik mungkin untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal itu dapat di atasi dengan variasi guru dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran merupakan suatu yang mampu membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan sehingga timbul dampak positif bagi aktivitas belajar siswa. Dalam Al-qur'an surat An-nahl ayat 89 Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجِئْنَا بِكَ  
شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ<sup>ج</sup> وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيِّنًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهَدَىٰ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya:” "Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim)." (QS. An-Nahl 16: Ayat 89).<sup>4</sup>

Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan

<sup>3</sup> Rusiadi, “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Alwatikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 6, no. 2 (2020): 10–21.

<sup>4</sup> Ambarwati Ambarwati, “Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Penggunaan Media Berbasis Audio-Visul Pada Ssiswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar” (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2019), <https://eprints.ummi.ac.id/889/>.

sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu. Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan mampu membantu peserta didik dalam menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Media berperan sebagai sebagai perantara pesan penyampaian materi yang di sampaikan oleh guru agar peserta didik dapat lebih mudah memahami serta lebih menarik siswa uuntuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran tersebut.

Menurut Azhar Arsyad, Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.<sup>5</sup> Wilbur Scharm juga berpendapat bahwa media adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>6</sup> Adapun Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik.<sup>7</sup> Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media merupakan suatu perantara dalam penyampaian pesan terhadap penerima pesan, seperti hal nya guru yang menyampaikan sebuah materi melalui produk berupa media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>5</sup> Arsyad, Azhar Media Pembelajaran (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 8.

<sup>6</sup> Ambiyar, *Kumpulan Bagan Mahasiswa, Media Pendidikan I*, IKIP Padang, 1989. hal. 2

<sup>7</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Menurut Mardianto adalah Media *Smart Board* (papan pintar) adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat melatih keaktifan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena adanya konsep alur pembelajaran yang lebih bervariasi. Media *Smart Board* (papan pintar) adalah media pembelajaran berbentuk papan yang berisi tentang proses kegiatan pembelajaran. Penemu media papan pintar adalah Bapak Hulu seorang guru dari Nias Selatan pada tahun 1994, terekspos ketika beliau menjadi bagian dari program prioritas.<sup>8</sup> Disamping itu Mardianto juga menyebutkan bahwa media pembelajaran papan pintar (Painer) adalah salah satu nama media yang diberikan kepada benda dalam pembelajaran. Dasarnya papan pintar adalah untuk pembelajaran matematika yang berada pada tingkat sekolah dasar.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, analisis kebutuhan yang diperlukan yakni pembaharuan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun semangat dan motivasi belajar peserta didik. Seperti yang ditemukan oleh peneliti pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban. Kendala pada kegiatan pembelajaran tersebut yaitu kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dengan model pembelajaran yang masih konvensional serta karakteristik peserta didik yang

---

<sup>8</sup> Al Arda Ayu Firnanda, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II Bustanl Ulum Tumapel" (Skripsi, Tumapel, Universitas Islam Lamongan, 2023), <http://eprints.unisla.ac.id/2253/>.

<sup>9</sup> Kamaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 SubTema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021),24.

berbeda-beda, sehingga membutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran sekaligus menjadi daya tarik untuk belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku siswa dan LKPD yang dilaksanakan setelah pembelajaran. Padahal dilembaga tersebut terdapat sarana seperti LCD proyektor dan lab komputer yang merupakan salah satu media elektronik dan dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju. tetapi para tenaga pendidik merasa lebih mudah mengajar dengan model lama yang berakibat membosankan dan lab computer hanya digunakan pada saat ANBK saja karena jumlah komputer yang masih kurang memadai untuk digunakan.<sup>10</sup>

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas IV B Ibu Juriska Rismala Sari, beliau pernah menggunakan proyektor yang berisi video audio, listening dan sebagainya dalam kegiatan pembelajaran. Namun lima menit kemudian sebagian perhatian peserta didik teralihkan terhadap benda yang berupa LCD, peserta didik bermain-main terhadap benda tersebut yang pada akhirnya pelajaran menjadi kurang kondusif. Sebagian peserta didik lainnya juga kurang menyukai atau merasa tidak cocok dengan cara belajar yang demikian.<sup>11</sup>

Pendidik juga mengungkapkan bahwasannya hal tersebut ditimbulkan oleh karakteristik peserta didik dan gaya belajarnya yang berbeda, ada yang kinestetik, linguistik dll. Oleh karena itu guru kelas IV B mencoba semua

---

<sup>10</sup> "Observasi di MIMA Condro Jember," Jember 15 Oktober 2024.

<sup>11</sup> "Juriska Rismala Sari, di wawancarai Oleh Penulis," Jember 15 Oktober 2024.

bentuk media yang mampu di terapkan, namun kembali lagi masih jauh lebih banyak ceramah yang sering dilakukan. Guru juga mengungkapkan bahwasannya peserta didik lebih tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran jika dikemas dengan game atau permainan yang selaras dengan mata pembelajaran yang sedang berlangsung serta sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian guru kelas IV B juga pernah menerapkan model *make a match* yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan, namun hal itu masih dilakukan sekali saja selebihnya seperti keterangan diawal yakni sering dengan metode ceramah.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dipaparkan, maka untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang ditawarkan peneliti yakni berupa media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) yang merupakan salah satu media yang cocok di terapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sesuai dengan karakter peserta didik yang kinestetik. Sebab pada umumnya pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban yang sering disampaikan secara konvensional, seperti dengan ceramah, mengingat dan menghafal sehingga membuat peserta didik bosan dan perhatian peserta didik lebih cepat teralihkan terhadap pembelajaran. Dengan demikian media *Smart Board* (Papan Pintar) di kemas secara kreatif dengan design yang cukup berbeda dan dikembangkan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya.

---

<sup>12</sup> “Juriska Rismala Sari, diwawancarai Oleh Penulis.”

Media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai design berbentuk seperti papan catur berukuran besar yang terbuat dari kayu , dimana didalamnya terdapat kayu berbentuk kubus dan di letakkan secara berdiri pada kayu yang berfungsi sebagai penyangga di dalamnya. kubus tersebut sebagai tempat diletakkannya kartu gambar ilustrasi dan acuan peserta didik dalam menjawab kartu gambar tersebut.

Selain itu komponen pada media juga memuat petunjuk penggunaan media, reward bintang, kartu gambar ilustrasi, kartu hukuman dan striker stiker yang berisi tentang ilustrasi Hak dan Kewajiban untuk menambah keindahan desain pada media. Sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik tertarik dalam mengenal dan memahami mengenai Hak dan Kewajiban yang harus diketahui dan diterapkan dalam kehidupan .

Media *Smart Board* (Papan Pintar) yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan ketertarikan dan mendorong motivasi serta minat belajar peserta didik dalam belajar utamanya pada materi hak dan kewajiban yang dilengkapi dengan sebuah permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat peserta didik menjadi lebih meningkat dan tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.<sup>13</sup>

Oleh karena itu peserta didik tidak hanya mengetahui penggunaan pada media tersebut tetapi juga membantu peserta didik dalam mengenal serta paham tentang pentingnya mempelajari akan hak dan kewajiban. Jika hak dan

---

<sup>13</sup> “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 SubTema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar.”

kewajibkan setelah dipahami kemudian dapat berjalan dengan seimbang dan terpenuhi maka kehidupan masyarakat akan rukun.

Media *Smart Board* (Papan Pintar) sebagaimana dikutip dalam Maghfi & Suyadi, menyatakan bahwa efektivitas media visual “*Smart Board*” (Papan Pintar) terletak pada kemampuannya menyajikan informasi yang tepat sasaran.<sup>14</sup> Menurut Suryanti, media *Smart Board* yang ditampilkan dengan gambar, simbol, atau frase dapat dengan cepat disusun ulang untuk merepresentasikan secara visual informasi yang disajikan.<sup>15</sup> Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Smart Board* (Papan Pintar) adalah jenis media pembelajaran yang dapat dibuat bahkan dikemas oleh pendidik tergantung kreatifitas yang dituangkan dan selaras dengan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini Menurut Kamaladini, Gani, and Nursina mengemukakan bahwa media papan pintar efektif meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Selanjutnya, Fais et al. berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa media papan pintar (papin) dan kotak ajaib layak sebagai media pembelajaran matematika. Lebih lanjut, Maghfi and Suyadi menyatakan bahwa penerapan media *Smart Board* dapat meningkatkan pembelajaran bahasa

---

<sup>14</sup> Maghfi, Ulfah Nabilla, and Suyadi Suyadi. "Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board)." *Seling: Jurnal Program Studi PGRA 6.2* (2020): 157-170.

<sup>15</sup> Suryanti, Cut Maranda. *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Diss. UPT. Perputakaan, 2021.

anak usia dini.<sup>16</sup> Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada pengembangan pembaharuan design serta penggunaan media melalui permainan. Media pembelajaran “*Smart Board*” (Papan Pintar) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dikemas dengan desain berbeda dari yang sebelumnya, yakni lebih menarik, tidak gampang rusak, praktis, memotivasi dan cukup menarik minat belajar peserta didik untuk belajar dengan suasana yang berbeda dan menyenangkan.

Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih bermutu dan rasa keingintahuan siswa menjadi meningkat dari pada sebelumnya, yang sebelumnya pasif bisa menjadi lebih aktif sebab adanya inovasi media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi dari guru. Oleh karena itu berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOARD* (PAPAN PINTAR) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI “HAK DAN KEWAJIBAN” DI KELAS IV B MADRASAH IBTIDAIYAH MA’ARIF CONDRO JEMBER”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

---

<sup>16</sup> Rosalina Putri and Kasrman, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 27, 2022): 1181–89.

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember ?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan produk dan Mengetahui Proses Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember
2. Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan Kelayakan Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” di Kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember

### D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yaitu “*Smart Board*” (Papan Pintar) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Keajiban Kelas IV B. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan di kembangkan :

1. Media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk box yang terbuat dari kayu kemudian terdapat papan yang dihisi oleh beberapa kayu yang di bentuk kubus dalam posisi berdiri. Selain itu akan dilengkapi kartu gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban, dan kartu hukuman, reward bintang, stiker gambar ilustrasi yang berhubungan dengan hak dan kewajiban serta desain yang menarik lainnya agar mudah dipahami oleh siswa.
2. Media pembelajaran “*Smart Board*” (Papan Pintar) ini di gunakan sebagai media pendamping pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi “Hak dan Kewajiban” untuk mengatasi pembelajaran yang membosankan, kesulitan dalam memahami materi untuk siswa
3. Media pembelajaran oleh guru dapat dijadikan variasi dan inovasi dalam membantu meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik.
4. Pengoperasian media pembelajaran dapat mudah dijalankan dan mudah dimengerti.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Bagi Lembaga Sekolah

Pengembangan media *Smart Board* (Papan Pintar) ini dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah secara umum.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan alternatif variasi serta inovasi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi

“Hak dan Kewajiban”.

### 3. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa, memberikan variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi “Hak dan Kewajiban” baik menjelaskan materi maupun kegiatan evaluasi, sehingga mampu menarik minat siswa dalam belajar dan kemudian terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat diterapkan sebagai informasi baru dan dapat menawarkan pemahaman ilmiah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif dan tidak membosankan

### 5. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan yang dapat digunakan sebagai sumber informasi baru serta bahan rujukan dalam mengembangkan media *Smart Board* (Papan Pintar) untuk dijadikan referensi dan inovasi pada penelitian berikutnya.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan Penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

### 1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak

dan Kewajiban” Kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember:

- a. Pengembangan media ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) yang berisikan pernyataan mengenai hak dan jawaban yang kemudian dididentifikasi oleh peserta didik.
- b. Dapat dijadikan sebagai variasi dan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang dapat di distribusikan oleh pendidik dan diterapkan terhadap peserta didik di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.
- c. Pengembangan media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) ini disusun secara sistematis yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- d. Uji coba penelitian di maksudkan supaya dapat mengetahui kelayakan serta kepraktisan media yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik.

## 2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan dalam Pengembangan Media *Smart Board* (Papan Pintar) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban :

- a. Pengembangan media visual ini dirancang khusus untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV B

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE
- c. Pengembangan media ini didesign dengan bahan utama kayu, materi, gambar ilustrasi, serta komponen lainnya yang berhubungan dengan “Hak dan Kewajiban” yang dibutuhkan sesuai dengan materi pembelajaran
- d. Penelitian ini hanya sampai tahap praktikalitas.

### G. Definisi Istilah

#### 1. Media Pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar)

Media Pembelajaran merupakan sebuah perantara atau sarana bagi pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik yang di kemas dengan sesuai kebutuhan serta menjadi variasi belajar yang berbeda, sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan media *Smart Board* (Papan Pintar) adalah media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam variasi mengajar. Papan pintar tersebut di rancang sesuai kebutuhan peserta didik yakni mengenai Hak dan Kewajiban. Rancangan tersebut meliputi komponen-komponen seperti kartu gambar ilustrasi, kartu hukuman berisi pertanyaan, dan lai-lain untuk melakukan pembaharuan rancangan desain yang menjadikan penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Media pebelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) merupakan suatu ide dan kreatifitas yang dituangkan dalam bentuk benda sebagai sarana yang mendukung proses terjadinya kegiatan belajar mengajar yang

bermutu dalam mewujudkan capaian-capaian yang hendak digapai melalui proses pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti.

## 2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila “Hak dan Kewajiban”

Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang bertanggung jawab, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, berakhlak mulia yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi serta membangun karakter bangsa sesuai dengan ketentuan pancasila dan UUD NKRI 1945. Salah satu bentuk pembelajaran di dalam Pendidikan Pancasila yaitu mempelajari tentang hak dan kewajiban. Dimana hak itu sendiri berfungsi untuk dimiliki atau didapatkan oleh semua individu. Sedangkan kewajiban berfungsi sebagai bentuk tanggung jawab seorang individu dan mereka harus memenuhinya untuk mendapatkan hak mereka.

Berdasarkan pemaparan definisi istilah tersebut maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui sebuah media tertentu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu contohnya pada penelitian ini yakni “Pengembangan Media Papan Pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Hak dan Kewajiban” Kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Jember” yang bermaksud mengembangkan suatu produk berupa media *Smart Board* (Papan Pintar)

yang digunakan untuk membantu peserta didik supaya minat belajar, rasa keingintahuan dan kemampuannya meningkat dari sebelumnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, dimana penelitian terdahulu yang terkait relevan dengan permasalahan yang akan diteliti dan dijadikan referensi oleh peneliti, hal tersebut dipaparkan dalam bentuk berikut:

1. Hasil penelitian oleh Siti Nur Hasanah, Tri Ariani, dan Asep Sukenda Ekok pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui cara pengembangan media pembelajaran Papan Pintar yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang di gunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Penelitian terebut meunjukkan bahwa media Papan Pitar memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor keseluruhan 4,42 dan memenuhi kriteia praktis dengan rata-rata skor 88,4% yang dapat berate media tersebut memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.<sup>17</sup>
2. Hasil penelitian oleh Dwi Retno Suharyani, Nanang Khoirul Umam dan Arya Setya Nugroho pada tahun 2023 “Pengembangan Media Papimag

---

<sup>17</sup> Siti Nurhasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari,” *Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (October 15, 2022): 75–84, <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>.

(Papan Pintar Magnetik) Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas dari media papimag pada materi lambang dan simbol rambu lalu lintas untuk peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Metode yang digunakan yakni *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket peserta didik. Analisis data dari lembar validasi ahli media aspek kegrafikan memperoleh presentase 90% dan aspek kebahasaan memperoleh presentase 91,6%, sedangkan validasi ahlimateri aspek penyajian memperoleh presentase 75% dan aspek kelayakan isi memperoleh presentase 100% dengan kriteria “sangat baik”.<sup>18</sup>

3. Hasil penelitian oleh Fran Ricard Langka dan Danang Setyadi pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Aljabar Untuk Materi Persamaan Linier Satu Variabel”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajarn Papan Pintar Aljabar untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika pada materi Persamaan Linier Satu Variabel. Metode yang digunakan yaitu *Research dan Development (R&D)* dengan model ADDIE dan menggunakan instrument penelitian berupa lembar validasi media, vaidasi materi, uji kepraktisan dan angket pendapat siswa yang menunjukkan media “Papan Pintar Aljabar” dinyatakan valid dari segi media dengan

---

<sup>18</sup> Dwi Retno Suharyani, Nanang Khoirul Umam, and Arya Setya Nugroho, “Pengembangan Media Papimag (Papan Pintar Magnetik) Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar,” *Nusantara Hasana Journal* 3, no. 2 (July 5, 2023): 137–43.

rata-rata presentase 88,9%, valid dari segi materi dengan rata-rata presentase 95%, sangat praktis dignakan dari hasil angket pendapat siswa rata-rat presentase 93,425% dan sangat praktis dengan rata-rata presentase 91,17%.<sup>19</sup>

4. Hasil penelitiain oleh Andini Dini, Jayanti Jayanti dan Ida Suryani pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar (Papin) Matematika Materi Pengurangan di Kelas III Seklah Dasar”. Penelitian tersebut mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifn dari media papan pintar di kelas III Sekolah Dasar Negeri 10 Banyuasin I. Metode yang digunakan yaiu *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE dengan hasil 3 validator yang memperoleh skor raa-rata 92,3% dengan kategori sangat layak. Penilaian kepraktisan melalui angket pendidik memperoleh skor persentase sebesar 92,2% dan peserta didik memperoleh 92,7%% dengan kategori sangat praktis. Penilaian keefektifan dilihat dari hasil protest diperoleh nilai keseluruhan 86,66 dengan kategori sangat baik.<sup>20</sup>
5. Hasil penelitian oleh Rosalina Putri dan Kasriman pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Pebelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar”. Metode yang

<sup>19</sup> Fran Ricard Langka and Danang Setyadi, “Pengembangan media pembelajaran papan pintar aljabar untuk materi persamaan linear satu variabel:,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 27, 2023): 335–47.

<sup>20</sup> Andini Dini, Jayanti Jayanti, and Ida Suryani, “PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR (PAPIN) MATEMATIKA MATERI PENGURANGAN DIKELAS III SEKOLAH DASAR,” *JS (JURNAL SEKOLAH)* 7, no. 4 (September 27, 2023): 642–50.

digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimen* dengan jenis *post-test only control group design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dengan hasil uji *effect size* sebesar 0,986 yang berarti berpengaruh sangat tinggi.<sup>21</sup>

**Tabel 2.1**  
**Kajian Penelitian Terdahulu**

No	Nama Judul	Persamaan	perbedaan
1	Siti Nur Hasanah, Tri Ariani, dan Asep Sukenda Egok tahun 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metodologi penelitian <i>Research and Development</i></li> <li>2. Subyek penelitian siswa kelas IV SD</li> <li>3. Sama-sama menggunakan Papan Pintar sebagai media utama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran yang di ambil yaitu IPA dengan materi sumber energi sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran PPKN dengan materi “Keberagaman Budaya”</li> <li>2. Tempat Penelitian yang berbeda</li> <li>3. Desain media</li> </ol>
2	Dwi Retno Suharyani, Nanang Khoirul Umam dan Arya Setya Nugroho pada tahun 2023 “Pengembangan Media Papimag (Papan Pintar Magnetik) Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metodologi penelitian <i>Research and Development</i></li> <li>2. Subyek penelitian tingkat SD</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang di gunakan pada pembelajaran tematik</li> <li>2. Subyek penelitian Kelas III sedangkan peneliti menggunakan subyek kelas IV</li> <li>3. Tempat penelitian</li> <li>4. Desain media</li> </ol>
3	Fran Ricard Langka dan Danang Setyadi tahun 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Aljabar Untuk Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metodologi penelitian <i>Research and Development</i></li> <li>2. Sama-sama menggunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran yang diambil yaitu matematika dengan materi PSLV sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PPKN dengan materi</li> </ol>

<sup>21</sup> Rosalina Putri and Kasrman, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 27, 2022): 1181–89.

	Persamaan Linier Satu Variabel”	media Papan Pintar	<p>“Keberagaman Budaya”</p> <p>2. Subjek penelitian tingkat SMP kelas VII dengan jumlah siswa 12 siswa sedangkan peneliti menggunakan subyek tingkat SD kelas IV</p> <p>3. Desain media</p> <p>4. Tempat penelitian</p>
4	Andini Dini, Jayanti Jayanti dan Ida Suryani tahun 2023 “Pengembangan Media Papan Pintar (Papin) Matematika Materi Pengurangan di Kelas III Sekolah Dasar”	<p>1. Menggunakan metodologi penelitian <i>Research and Development</i></p> <p>2. Menggunakan media Papan Pintar</p>	<p>1. Mata pelajaran yang digunakan yaitu matematika dengan materi pengurangan sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PPKN dengan materi “Keberagaman Budaya”</p> <p>2. subjek penelitian yakni siswa kelas III</p> <p>3. Tempat penelitian</p> <p>4. Desaign Media</p>
5	Rosalina Putri dan Kasriman tahun 2022 “Pengaruh Media Pebelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar”	<p>1. Media yang digunakan papan pintar</p> <p>2. Subjek penelitian tingkat SD</p>	<p>1. Menggunakan metodologi kuantitatif</p> <p>2. Mata pelajaran yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dengan mengukur kemampuan membaca permulaan sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PPKN dengan materi “Keberagaman Budaya” dalam mengembangkan mdia papan pintar untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media tersebut</p> <p>3. Subjek siswa kelas 1 Sekolah Dasar</p>

			sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas IV 4. Desain dan tempat yang penelitian yang berbeda
--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu yang di paparkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) merupakan media yang layak dan efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media tersebut lebih banyak digunakan pada jenjang Sekolah Dasar baik di tingkat rendah maupun tinggi, meskipun pada kenyataannya pada tingkat SMP juga ada yang menggunakan media tersebut. Selain itu, design media yang dibuat di peroleh dari bahan-bahan yang mudah di jangkau dan dengan desain yang cukup berbeda, sehingga memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri pada media yang di buat oleh masing-masing peneliti sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berbeda dengan penelitian ini, yakni lebih fokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan media *Smart Board* (Papan Pintar) kurang lebihnya seperti yang telah dijelaskan pada bagian sesifikasi produk diatas. Unsur pembaharuan dari penelitian ini terletak pada subjek dan objek penelitian serta fokus pada pengembangan dan konsep penggunaan media *Smart Board* (Papan Pintar) di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Association of Education Comunication Technology (AECT) memberikan sebuah definisi media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Dan secara umum media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk terjadinya proses pembelajaran agar bisa merangsang pikiran, perhatian, untuk membangkitkan motivasi, membangkitkan semangat, membangkitkan keinginan, dan untuk proses komunikasi antara pengajar dan pelajar. Secara singkat media pembelajaran bisa disebut dengan alat, yaitu berupa sebuah alat bantu untuk pengajar saat melakukan proses pembelajaran dengan pelajarnya.<sup>22</sup>

Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.<sup>23</sup>

Menurut Sanjaya media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, computer dan lain

<sup>22</sup> Iin Syarifatul Inayah, "Peran Media Pembelajaran 'Papan Pinta' Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (September 2023): 2933.

<sup>23</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

sebagainya, begitu juga menurut Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan, bertujuan, dan terkendali.<sup>24</sup> Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima pesan. Dalam dunia pendidikan media dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam pengajaran pada yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu isi pembelajaran. Tanpa peran media, pembelajaran tidak akan pernah terjadi secara optimal seperti setelah menggunakan media.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Peneliti di sini memaparkan dua fungsi media pembelajaran menurut para ahli yaitu Levie dan Lentz mengemukakan setidaknya terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual,

---

<sup>24</sup> Setria Utama Rizal et al., "Media Pembelajaran" (CV. Nurani, 2016), <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf>.

<sup>25</sup> Ummu Ahyah and Erfan Efendi, "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Pesertadidik Ibtidaiyah," *Journal of Elementary School Education* 1, no. 1 (June 2024): 62.

diantaranya:

1) Fungsi atensi

Media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi terhadap isi pelajaran atau penyampaian materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut soal atau ras.

3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>26</sup>

Berdasarkan pemaparan menurut pendapat ahli tersebut,

---

<sup>26</sup> Aldina Tri Oktaviani et al., "Metode Pembelajaran Yang Tepat Di Terapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual: Gaya atau Media Belajar Visual," *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI 1* (December 29, 2021): 731–41.

media pembelajaran menjadi suatu hal yang urgent dalam mengaplikasikannya. sebab fungsi yang dimilikinya dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Hal demikian tidak lupa dengan memperhatikan penggunaan media yang akan di terapkan, Oleh karena itu pendidik dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, karakteristik siswa dan materi yang hendak disampaikan selaras dgn media yang akan digunakan .

c. Macam-macam media pembelajaran

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam: a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja. b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja. c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam: a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisise. b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip,

transparansi. b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Sementara itu menurut Asyhar bahwa klasifikasi media pembelajaran ada beberapa kategori, diantaranya:

1) Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan semata dari siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa berasal dari indera penglihatannya. Secara garis besar, media pembelajaran visual terdiri dari unsur-unsur garis, tekstur, bentuk dan warna. Media pembelajaran visual harus menonjolkan kesan visualnya agar menarik bagi siswa. Kemenarikan itu bisa dalam bentuk permainan warna, bentuk yang dimodifikasi menjadi unik dan tidak biasa atau memberi efek gambar agar menyerupai keadaan sebenarnya. Media visual terdiri media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi. Media visual non-proyeksi contohnya benda nyata, model/prototipe, media cetak (buku, modul, majalah) dan media grafis (gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta dan poster). Sedangkan media visual proyeksi berbentuk hasil potret kamera, hasil program aplikasi pengolah gambar, film bingkai/slide, Overhead Projector (OHP), gambar digital dan Liquid Crystal Display (LCD).<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Shoffan Shoffa et al., "Media Pembelajaran," 2024, 56–61.

## 2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Biasanya media audio digunakan untuk mempelajari materi yang berhubungan dengan lisan, pengucapan dan sering digunakan dalam ilmu bahasa, namun tidak menutup kemungkinan media audio juga digunakan untuk pelajaran lainnya. Untuk memahami pesan yang disampaikan melalui media audio, diperlukan keterampilan mendengarkan dari si penerima pesan. Media audio menggunakan lambang-lambang auditif dalam menyampaikan pesannya, seperti kata-kata, musik dan efek suara (sound effect). Jenis-jenis media audio yaitu radio, tape, piringan hitam, compact disc dan mp3 player.

## 3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang menggabungkan unsur visual serta suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media audio-visual terbagi menjadi (1) media audio visual murni, yaitu baik unsur visual dan unsur suara berasal dari satu sumber, contohnya adalah televisi, sedangkan (2) media audio visual tidak murni yaitu unsur visual dan unsur suara berasal dari sumber-sumber yang berbeda atau penggabungan dari dua

media yaitu media audio dan visual. Contohnya adalah gambar pada OHP yang dikombinasikan dengan suara yang berasal dari tape.<sup>28</sup>

#### 4) Multimedia

Istilah multimedia digunakan untuk menyebutkan penyatuan teknologi digital dan analog di bidang hiburan, iklan, komunikasi, pemasaran dan komersial. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media” yang berarti “banyak media”. Pengertian multimedia adalah penggunaan beberapa media (teks, grafis, animasi, video dan interaktivitas) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia. Contoh multimedia adalah internet, game, dan CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Setyosari dan Sihkabuden mengemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi. Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, memiliki panjang dan lebar, dan media pembelajaran dua dimensi hanya bisa diamati dari satu arah pandangan saja. Contohnya: peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi. Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contohnya: meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan lain-lain.

---

<sup>28</sup> Shoffa et al.

- 3) Media pandang diam. Media yang menggunakan media proyeksi dan hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Contohnya: foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.<sup>29</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan klafisikasi media pembelajaran yang sebutkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwasannya pentingnya untuk membuat suasana pembelajaran yang berbeda supaya tidak berkesan membosankan. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tentunya banyak sekali jenis media yang bisa diterapkan terhadap peserta didik sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.

#### d. Manfaat media pembelajarann

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

---

<sup>29</sup> Shoffa et al.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.<sup>30</sup>

Berdasarkan pemaparan manfaat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran akan membawa perubahan yang lebih baik dalam menerima pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik sehingga terciptanya kegiatan pembelajarn yang diharapkan.

## 2. *Smart Board* (Papan Pintar)

### a. Pengertian *Smart Board* (Papan Pintar)

Media *smart board* (papan pintar) pada penelitian sebelumnya merupakan media pembelajaran berbentuk papan yang berisi tentang kegiatan pembelajaran perkalian dan pembagian. Penemu media papan pintar adalah Bapak Hulu seorang guru dari Nias Selatan pada tahun 1994, terekspos ketika beliau menjadi bagian dari program prioritas. Media papan pintar menurut Mardianto adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat melatih keaktifan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan proses pembelajaran siswa tidak bosan.<sup>31</sup> Selain itu menurut Mardianto *Smart Board* (Papan Pintar) juga merupakan salah satu nama media yang diberikan kepada benda dalam pembelajaran.

<sup>30</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 178.

<sup>31</sup> Ayu Firnanda, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II Bustanl Ulum Tumapel."

Dasarnya papan pintar adalah untuk pembelajaran matematika yang berada pada tingkat sekolah dasar. Menurut Zairida dkk mengatakan bahwa media Pakapindo adalah media yang dikemas untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dan melatih keaktifan menjawab siswa.<sup>32</sup>

*Media Smart Board* (papan pintar) merupakan pengembangan dari papan yang terbuat dari gabus atau papan kayu yang dilapisi dengan kain flannel, dimana pada kain atau gabus tersebut disertakan potongan gambar, simbol, dan ilustrasi lainnya. Media papan pintar merupakan salah satu media *boards* yang menggunakan bahan dasar kayu atau triplek yang di lapisi dengan kain flannel yang kemudian didesign dan sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang diinginkan.<sup>33</sup>

Sedangkan definisi papan flannel menurut Sadiman merupakan papan yang dilapisi kain flannel yang efektif yang efektif untuk menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan secara visual melalui gambar atau tulisan yang ditampilkan dan dapat dilepas secara mudah.<sup>34</sup>

*Media smart board* (papan pintar) yang akan di kembangkan oleh peneliti yaitu sebuah media papan pintar yang akan di desain

<sup>32</sup> Kamaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Pserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar." (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021),4.

<sup>33</sup> Suci Sutriana, "Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung" Skripsi (IAIN TULUNGAGUNG, August 17, 2021), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21103/>.

<sup>34</sup> Cut Maranda Suryanti, "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun" (skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, n.d.), <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/17534/1/Cut%20Maranda%20Suryanti,%2016021010038,%20FTK,%20PIAUD,%20085361459136.pdf>.

dengan rancangan yang sudah disiapkan dan terdapat beberapa komponen sebagai pendukung kelengkapan media tersebut pada penggunaannya. Selain itu media *smart board* (papan pintar) juga dilengkapi berbagai macam gambar beserta pernyataannya dan kartu hukuman yang berisi pertanyaan mengenai hak dan kewajiban sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti sebagai bahan penelitian. Media tersebut di kemas dalam bentuk mirip seperti box supaya mempermudah dalam membawanya, karena didalamnya terdapat beberapa kubus yang telah menyatu dengan penyangga sebagai penempatan gambar yang akan di lakukan oleh peserta didik. Selain itu di dalam media tersebut berisi kartu ilustrasi bergambar, kartu pernyataan, kartu pertanyaan, ice breaking, petunjuk penggunaan media, buku pedoman, reward untuk peserta didik serta design gambar yang menarik terhadap papan itu sendiri. Media tersebut dapat dijadikan media yang cukup efektif dan menarik perhatian peserta didik apabila guru dapat menguasai materi beserta media yang telah dipersiapkan .

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengembangkan media *smart board* (papan pintar) sesuai dengan kebutuhan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### b. Manfaat Media *Smart Board* (Papan Pintar)

Media *smart board* (papan pintar) memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Merangsang motivasi peserta didik

- 2) Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan
- 4) Menumbuhkan rasa kepercayaan diri
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghargai
- 6) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik.<sup>35</sup>

Mengutip dari penelitian sebelumnya manfaat media papan pintar yaitu:

- 1) Materi Pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan semangat belajar siswa
- 2) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
- 4) Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>36</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan manfaat media tersebut dapat disimpulkan bahwasannya manfaat media papan pintar adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan berpikirnya meningkat dan rasa percaya diri yang tinggi.

### c. Komponen

Alat pertama, kumpulkan komponen dasar (kertas rencana,

<sup>35</sup> “Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Materi Mengenal Huruf Di Kelas 1 SDN 25 Sabbamparu Kota Palopo” (skripsi, Sabbamparu Palopo, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022), <http://repository.iainpalopo.ac.id/eprint/6029/1/INDAH%20SARI.pdf>.

<sup>36</sup> Al Arda Ayu Firnanda, “Pengaruh Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II Bustanul Ulum Tumapel” (Skripsi, Tumapel, Universitas Islam Lamongan, 2023), <http://eprints.unisla.ac.id/2253/>.

dimensi papan, dan lain-lain.<sup>37</sup> Media papan pintar merupakan suatu media yang didalamnya terdapat komponen seperti gambar, serta teks.<sup>38</sup>

d. Keunggulan *Smart Board* (Papan Pintar)

Menurut Zaman keunggulan dari media *smart board* (papan pintar)

antara lain :

- 1) Mediana sederhana jadi bisa dibuat sendiri
- 2) Dapat dipersiapkan sebelumnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan secara teliti
- 3) Dapat menarik perhatian peserta didik
- 4) Peserta didik dapat melihat objek nyata, sehingga penggunaan media papan pintar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 5) Efisiensi waktu dan tenaga
- 6) memudahkan guru menjelaskan materi pembelajarn
- 7) Dapat digunakan berulang kali

e. Kelemahan *Smart Board* (Papan Pintar)

Sedangkan kelemahan media papan pintar menurut Ni Mede

Wulandar antara lain :

<sup>37</sup> Dwiyatmi Sulasminah, Abdul Hadis, and Dwi Wulandari, "Pengembangan Media Smart Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy Di SLB Negeri Lutang," *Society* 10, no. 2 (2022): 585.

<sup>38</sup> Syifaun Nafisah and Yayang Furi Furnamasari, "Penerapan Media Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juniyat," *Jurnal Inprisai Pendidikan* 1, no. 3 (2023): 212.

- 1) Meskipun media papan pintar dihubungkan antara satu dengan yang lain tidak ada jaminan itu tidak akan rusak, karena bisa dilepas ketika terhubung
- 2) Jika angin berhembus material yang dipasang akan terjatuh
- 3) Butuh waktu lama untuk menyiapkan bahan
- 4) Butuh biaya yang mahal untuk menyiapkannya
- 5) Memiliki daya rekat yang lemah
- 6) Cara penggunaan media akan sulit dipahami tanpa petunjuk peoman penggunaan media smart board (papan pintar)
- 7) Sulit ditampilkan di kejauhan.<sup>39</sup>

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

#### a. Pengertian PPKN

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar

Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>40</sup>

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang

<sup>39</sup> Cindy Mariska br Sembiring, "Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 060934 Kwala Berkala Medan T.P 2022/2023" (skripsi, Universitas Quality, 2023), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1812/>.

<sup>40</sup> Ervina Anatasya and Dinie Anggraeni Dewi, "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 2 (Mei 2021): 293.

digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara. Setiap hal yang dikerjakan semestinya sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Menurut Samsuri pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Sedangkan menurut Godfrey Thomson pendidikan adalah pengaruh lingkungan tas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap di dalam kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan perasaannya.<sup>41</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat di simpulkan bahwasannya PKN merupakan suatu mata pelajaran sebagai alat untuk membantu mengembangkan dan melestarikan nilai luhur serta moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang mana dapat mengarahkan generasi bangsa untuk paham akan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga setiap hal yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cit-cita bangsa, dengan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Oleh karena itu sebagai manusia dalam menjalankan kehidupan

<sup>41</sup> Damri and Fauzi Eka Putra, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Prenada Media, 2020), [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dwBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA107&dq=buku+pendidikan+kewarganegaraan&ots=lisL642Vhf&sig=OzrLc\\_Ypm8oRJ8QHK5sVaZec1Q&redir\\_esc=y#v=onepage&q=buku%20pendidikan%20kewarganegaraan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dwBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA107&dq=buku+pendidikan+kewarganegaraan&ots=lisL642Vhf&sig=OzrLc_Ypm8oRJ8QHK5sVaZec1Q&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20pendidikan%20kewarganegaraan&f=false).

hendaknya bersikap dan bertindak berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

b. Ruang Lingkup

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum diantaranya:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa
- 2) Norma, hukum dan peraturan
- 3) Hak asasi manusia
- 4) Kebutuhan warga negara
- 5) Konstitusi Negara
- 6) Kekuasaan dan politik
- 7) Pancasila

8) Globalisasi.<sup>42</sup>

c. Fungsi Pembelajaran PKN/ Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang pada saat kurikulum merdeka sekarang ini adalah Pendidikan Pancasila, memiliki fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan mencerminkan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat

<sup>42</sup> Endah Parawangsa, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8053.

Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut Mubarakah Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

- 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara.
- 2) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.
- 3) Dapat mengapresikan cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas.
- 4) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diriny dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.<sup>43</sup>

d. Tujuan Pembelajara PKN

Tujuan pendidikan kewarganegaraan yakni untuk membina peserta didik dan membentuk karakter warga negara yang baik.

Menurut Baswan berikut beberapa tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan:

- 1) Mempunyai mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.

<sup>43</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang," *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (Desember 2020): 424.

- 2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- 3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan dan keterampilan kewarganegaraan yang layak. dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas serta bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

e. Materi Hak dan Kewajiban

Cakupan materi yang dipelajari dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas IV pada semester genap yaitu bab 2 dengan materi “Hak dan Kewajiban” yang dimana peserta didik mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai siswa, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, hak dan kewajiban sebagai masyarakat. Dalam materi ini, peserta didik akan memperoleh banyak manfaat ketika menjalankan hak dan kewajiban secara seimbang.

<sup>44</sup> Aryny Juwita Nissa', “Penanaman Kompetensi Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Siswa Di MIN 3 Tulungagung” (Skripsi, Tulungagung, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2020), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/16686/>.

Adapun manfaat tersebut diantaranya tercipta ketertiban, keadilan, tidak adanya kasus pelanggaran hak dan kewajiban, dan pelaksanaan hak dan kewajiban akan menciptakan kehidupan yang teratur dan rukun.<sup>45</sup>



---

<sup>45</sup> Fatma Indahwati, *Buku Pendamping Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV* (Putra Nugraha, n.d.).

### BAB III

#### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

##### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar *Smart Board* (papan pintar) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember berupa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R & D). Jenis penelitian tersebut merupakan gabungan antara data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, atau menyempurnakan produk sebelumnya serta menguji keefektifan dari produk tersebut.<sup>46</sup>

Menurut Gay Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, sedangkan Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*“ Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field*

---

<sup>46</sup> Padli Rahmadi, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Kels IV Sekolah Dasar” 9, no. 10 (2020): 3.

*testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”*

(Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan).

Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.<sup>47</sup>

Dari pemaparan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu tahapan dalam merancang, mendesign, atau menyempurnakan produk tertentu serta menguji kevalidan, kelayakan, dan ektivitasnya. Dimana produk ini bertujuan untuk

---

<sup>47</sup> Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (Desember 2017): 133–34.

menyempurnakan produk yang sebelumnya bahkan menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu adalah model ADDIE. Menurut Puspasari dan Suryaningsih model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Sedangkan pendapat Hadi dan Agustina mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).<sup>48</sup> ADDIE muncul pada tahun 1967-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.<sup>49</sup>

Alasan peneliti memilih model ADDIE ialah karena peneliti mengembangkan produk baru atau produk yang telah ada. produk yang

---

<sup>48</sup> Tia Dwi Kurnia et al., "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D PAGEFLIP," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* 1, no. 1 (2019): 520.

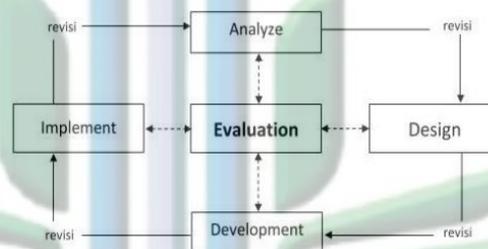
<sup>49</sup> Bintari Kartika Sari, "Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw," 2017, 93–94.

dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa *smart board* (papan pintar).

## B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media Papan Pintar *Smart Board* (Papan Pintar) menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain system pembelajaran sebagai berikut:<sup>50</sup>

Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE



Model ADDIE merupakan model yang sifatnya generic, model tersebut muncul pada tahun 1990-n yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsi dari model ADDIE yakni menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Penjelasan secara rinci mengenai model pengembangan ADDIE menurut Hamzah diantaranya sebagai berikut:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yaitu tahap analisis, tindakan yang dilakukan adalah mengevaluasi akan perlunya kebutuhan suatu pengembangan. Tahap analisis ini melalui identifikasi masalah serta penilaian kebutuhan peserta

<sup>50</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 30.

didik, utamanya terkait produk yang hendak dikembangkan. Analisis juga mempertimbangkan karakteristik siswa, subjek pelajaran, mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan informasi mengenai permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember melalui observasi dan wawancara. Peneliti menemukan suatu kebutuhan peserta didik yakni kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, terdapat suatu masalah berupa cara guru dalam mengajar rata-rata menggunakan metode yang konvensional. Berikut adalah prosedur dalam tahap analisis diantaranya:

a. Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Dalam tahap ini analisis masalah dan kebutuhan dapat ditemukan melalui kegiatan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember. Sebuah masalah ditemukan dalam proses pembelajaran, yakni kurangnya rasa tertarik dan pemahaman dari peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran lebih tepatnya pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor terjadi dilapangan, faktor utama adalah cara guru dalam mengajar masih sering konvensional serta media yang kurang memadai. Pada tahap ini peneliti juga menganalisis pengembangan media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Jika sudah diketahui kondisi

dilapangan, peneliti menyesuaikan dan merancang produk yang tepat sebagai cara untuk mengatasi masalah yang sudah ditemukan solusinya.

Hal tersebut suatu upaya untuk meningkatkan proses kegiatan pembelajaran yang bermutu sehingga diperlukan suatu pengembangan media dalam penyampaian materi terhadap proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang telah disebutkan merupakan suatu hal yang perlu diatasi untuk peserta didik kelas IV B di MIMA Candro Jember untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan diminati oleh siswa. Salah satunya melakukan pengembangan terhadap media *Smart Board* (Papan Pintar). Hal tersebut dilakukan supaya dapat dijadikan alat dalam menyampaikan konsep pembelajaran dengan lebih menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan supaya media yang dibuat selaras dengan apa yang dituju. Hal tersebut juga harus sesuai dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah. Berikut adalah tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi hak dan kewajiban:

- 1) Dengan menyimak dan menanggapi tentang hak dan kewajiban peserta didik dapat mengidentifikasi antara hak dan kewajiban.

2) Dengan media pembelajaran *Smart Board* peserta didik dapat menyajikan bentuk hak dan kewajiban yang terdapat di sekitar

Setelah adanya tujuan pembelajaran tersebut, selanjutnya media *Smart Board* (Papan Pintar) disusun selaras dengan tujuan pembelajaran agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Sehingga akan membentuk kesinambungan pada materi hak dan kewajiban dengan tujuan pembelajaran yang ada.

c. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahap ini dilakukan identifikasi pengalaman belajar calon pengguna media, kemudian melakukan pengumpulan data dengan identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah peserta didik, serta lokasi peserta didik.

d. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Dalam tahap diperlukan identifikasi sumber daya dari segi media, fasilitas pembelajaran, teknologi pendidikan dan tenaga pendidik. Hal tersebut disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sepadan dengan yang diperlukan.

b. Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan

Penyampaian materi pembelajaran disampaikan ketika berada didalam kelas, disebabkan akan lebih kondusif dan nyaman dalam

proses pembelajaran.

## 2. *Design* (Perancangan)

Langkah pertama dalam kegiatan pada tahap ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, kedua menyusun tes yang didasarkan pada rumusan tujuan pembelajaran, ketiga menentukan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat digunakan. semua hal kegiatan tersebut tercantum dalam sebuah dokumen yang jelas dan rinci.<sup>51</sup>

Pada tahap ini peneliti merencanakan sebuah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang telah di analisis. Tahap ini juga mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi secara lengkap media yang sudah didesain sebelumnya. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *Smart Board* (papan pintar).

Produk tersebut disusun melalui rencana pengembangan yang telah dipaparkan pada spesifikasi produk disertai dengan instrument untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *Smart Board* (Papan Pintar) adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kayu sebagai sebagai papan yang akan di bentuk dalam box dengan ukuran lebar 76 cm, tinggi 47 cm, dan tebal 23 cm. kemudian kubus yang ada di dalam papan memiliki ukuran lebar 9,3 cm

---

<sup>51</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab CV Adanu Abimata, 2021).

dan tinggi 12 cm. sebagai pondasi utama yang harus ada pada media *Smart Board* (Papan Pintar)

- b. Merancang dan membuat media dengan alat yang dibutuhkan, serta mendesain papan secara kreatif dan menarik untuk diujicobakan sehingga semangat belajar siswa bertambah. Salah satu desain dasar yang harus dibuat yakni berupa kartu gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban beserta pernyataan yang terdapat di dalam kartu tersebut. kartu gambar ilustrasi diletakkan pada kubus sesuai jawaban peserta didik. kubus tersebut yang terdiri dari tiga baris menyamping dan empat baris kebawah, dimana dua baris kubus sebelah kanan merupakan kartu yang menyatakan mengenai kewajiban dan dua dua baris kubus lainnya merupakan bagian hak. Desain lainnya juga memuat gambar gambar stiker, petunjuk penggunaan media, reward bintang, dan kartu hukuman bagi siswa yang menjawab dengan salah.

- c. Melakukan review media pembelajaran dengan membuat angket validasi serta melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai instrument validasi yang hendak diisi oleh validator dan uji coba oleh pengguna. Pengembangan ini dapat difokuskan melalui validasi ahli dan uji coba produk.

- d. Melakukan reparasi terhadap media pembelajaran sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Kemudian setelah media dinyatakan layak oleh validator maka media dapat di terapkan atau diimplementasikan di kelas IV MIMA Condro Jember

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga menurut Tegeh adalah tahap pengembangan (*Development*), yang pada dasarnya adalah kegiatan memasukkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang sebenarnya, yang mengarah pada penciptaan produk prototipe. Mencari dan mengumpulkan semua sumber atau referensi yang diperlukan untuk pengembangan materi, membuat bagan dan tabel pendukung, membuat foto ilustratif, mengetik, merancang tata letak, membuat instrument penilaian, dan tugas lainnya termasuk dalam tahap pengembangan. Pengembangannya juga sebuah proses untuk mewujudkan hasil tahap desain menjadi kenyataan. Media yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti akan di validasi oleh para ahli dan peserta didik melalui instrumen penilaian dengan angket yang telah dibuat untuk menentukan layak atau tidaknya media yang dikembangkan. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Pada proses pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai diantaranya adalah: 1) Memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) Memilih media pembelajaran terbaik yang hendak digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yakni penerapan produk hasil pengembangan, yang

mana sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. implementasi dalam hal ini juga merupakan langkah nyata dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang telah dirancang. Artinya, segala sesuatu yang telah dirancang sampai saat ini telah ditempatkan atau diatur sesuai dengan tujuan atau kegunaannya sehingga dapat diimplementasikan dengan baik terhadap peserta didik. Hal penting dalam pelaksanaan tahapan ini yaitu adanya suatu strategi yang tepat untuk diterapkannya sebuah media. Tahap ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik untuk melaksanakan uji coba skala kecil kemudian uji coba skala besar untuk mengetahui respon peserta didik, dan kemenarikan media *Smart Board* (Papan Pintar).<sup>52</sup>

Uji skala kecil dilakukan secara terbatas dengan jumlah 6 orang peserta didik dari kelas IV B, yang dipilih secara random oleh guru kelas IV Juriska Rismala Sari, S.Pd.. Jika telah dikatakan layak dan dapat diimplementasikan di skala kecil maka akan dilanjutkan pada uji skala besar dengan menggunakan 27 siswa kelas IV B di Mima Condro Jember. Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media pembelajaran bisa terukur dan teruji dengan baik.

Pada tahapan ini yaitu penerapan produk media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar, yang sebelumnya telah dikembangkan dengan tahapan yang sesuai. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon dari peserta didik mengenai produk yang dirancang dengan design

---

<sup>52</sup> Muhammad Khalid Hakky, Rasyid Hardi Wirasmita, and Muhammad Zamroni Uska, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi," *EDUMATIC : Jurnal Pendidikan Informatika* 2, no. 1 (June 2018): 27.

yang semestinya yang kemudian bisa diimplementasikan dengan baik.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima adalah tahap terakhir dalam model penelitian ADDIE. Evaluasi merupakan suatu proses yang melibatkan penentuan apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil memenuhi harapan awal atau tidak dengan memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran yang tujuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan revisi. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran atau tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Pada pengembangan media pembelajaran ini maka untuk evaluasi digunakan pada setiap tahap point 1 sampai 4, dan dilakukan oleh beberapa ahli melalui tahap revisi dan saran hingga media yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Sedangkan untuk evaluasi sumatif dilaksanakan ketika sebuah media telah berhasil diimplementasikan, dimana digunakan sebagai umpan balik dari hasil penggunaan.

Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui

hal berikut yakni: 1) sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran melalui produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahapan juga meninjau pengembangan yang dilakukan sesuai tahapan dengan model pengembangan yang dipilih. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui mengetahui sesuai atau tidaknya dengan tujuan awal dan layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran.<sup>53</sup>

### C. Uji Coba Produk

Proses uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kinerja dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Sebelumnya, produk yang telah dirancang dan dibuat akan mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, jika produk sudah dapat dinyatakan layak untuk diuji. Maka, peneliti melakukan uji coba terhadap produk *Smart Board* (Papan Pintar). Hal ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, kelemahan produk, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data,

---

<sup>53</sup> Yuwinda Waruwu et al., "Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning Pada Materi Prosedur Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH)" 11, no. 2 (September 2023): 201-2.

dan teknik analisis data.<sup>54</sup>

Uji coba dilakukan oleh peneliti sebagai landasan untuk mendapatkan validitas, kepraktisan, kelayakan serta keefektivan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Uji coba produk pengembangan media pembelajaran Papan Pintar (*Smart Board*). Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu: 1) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen ahli dalam media pembelajaran yakni bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., 2) Validator ahli materi Pendidikan Pancasila yakni bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., 3) Validator pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diwakilkan oleh guru kelas 1 Mima Condro Jember ibu Juriska Rismala Sari, SPd..

Setelah dinyatakan valid maka dilakukan uji coba skala kecil dengan 6 orang peserta didik, untuk mengetahui kekurangan dari media serta dilakukan revisi supaya media dapat menjadi sebuah produk yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar kepada seluruh peserta didik kelas IV B Mima Condro Jember dengan jumlah 27 peserta didik.

#### **D. Desain Uji Coba**

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan oleh tenaga ahli media, tenaga ahli materi, serta ahli pembelajaran untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media Smart Board (Papan Pintar) pada pengembangan media tersebut. Desain uji coba dilakukan bertujuan

---

<sup>54</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2022* (Jember: UIN KHAS, 2022), 54.

untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan yang telah dirumuskan, uji coba dilakukan meliputi:

### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru kelas dan peserta didik kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember tahun ajaran 2023/2024:

#### a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran juga ahli dalam mendesign serta merancang media pembelajaran. Ahli media yang dipilih merupakan seorang dosen yaitu bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I dari fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember.

#### b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Ahli materi yang dipilih merupakan dosen yang ahli dalam materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu bapak M. sholahuddin Amrulloh, M.Pd. dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember yang menguasai pembelajaran PPKN, terutama materi hak dan kewajiban.

#### c. Guru

Guru sebagai ahli pembelajaran atau subjek uji coba yang ahli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan guru kelas IV

yakni ibu Juriska Rismala Sari, S.Pd. serta memahami kurikulum yang diterapkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD/MI

d. Siswa

Siswa sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV B yang berjumlah 27 peserta didik di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif:

a. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini di dapatkan melalui hasil observasi dan wawancara guru kelas IV B di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah a'arif Condro Jember, serta tanggapan dan saran yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta hasil respon angket oleh guru dan siswa.

## 3. Instrmen Pengumpulan Data

Jenis pengumpulan dta yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar angket.

a. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto menyebutkan pengertian observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang harus dilakukan dengan upaya pengamatan secara langsung ke tempat atau lapangan penelitian.<sup>55</sup>

Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan secara langsung di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mima Condro Jember. Observasi dilaksanakan untuk mendapatkan informasi data secara akurat mengenai kondisi sekolah, guru, peserta didik hingga kebutuhan lainnya yang masih diperlukan. Peneliti melakukan observasi dengan melihat, mendengarkan serta mengamati proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh subjek.

b. Wawancara

Menurut Sugiono Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.<sup>56</sup>

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru kelas IV B di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dengan

<sup>55</sup> Imam Mashuri, Riza Faishol, and Ainur Rofiq, "Komparasi Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 2 Banyuwangi Dalam Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Picture And Picture," *International Journal Of Education Resources* 02, no. 01 (June 2021): 47.

<sup>56</sup> Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 256.

tujuan untuk menggali data dan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran, khususnya sumber belajar yang digunakan serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Dokumentasi

Menurut sugiyono dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>57</sup>

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan melalui pengambilan beberapa gambar berupa foto pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, catatan atau tulisan siswa, dan hasil dari pengisian angket penilaian yang telah diberikan terkait dengan penggunaan media papan pintar *smart board* (papan pintar) yang di terapkan .

d. Lembar Kuesioner atau Angket

Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden atau subjek penelitian.<sup>58</sup>

Dalam penelitian ini, lembar angket akan diberikan kepada validator ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media *smart board* (papan pintar), serta diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon setelah diterapkannya media tersebut.

---

<sup>57</sup> Puspa Fandini, Sultani, and Didi Susanto, "Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di SMA PGRI Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018," *UPT Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Asyad Al-Banjarmasin* 4, no. 1 (2018): 16.

<sup>58</sup> Indri Yuli Yanti, I Ketut Pudjawan, and Ignatius I Wayan Suwatra, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal Of Education Technologi* 4, no. 1 (2020): 69.

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Aspek Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek Penelitian	Indicator
1.	Kesederhanaan	Tata Letak Dan Bahasa
2.	Keterpaduan	Keterpaduan Antar Unsur Visual
3.	Penekanan	Penekanan Pada Unsur Visual
4.	Keseimbangan	Keseimbangan Unsur Visual
5.	Garis	Visual Garis
6.	Bentuk	Visual Bentuk
7.	Ruang	Ruang Dan Desain
8.	Tekstur	Tekstur Dalam Desain
9.	Warna	Pewarnaan

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Aspek Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan sk.kd, dan tujuan					
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					
		4. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					
		5. Kesesuaian dengan silabus/modul					
		6. Kesesuaian materi untuk penambah wawasan pengetahuan siswa					
		7. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran					
		8. Kebermaknaan dalam materi pembelajaran					
2.	Konstruksi	9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa					
		10. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					
		11. Kejelasan dalam tujuan pembelajaran					

		12. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien					
		13. Urutan penyajian dalam materi pembelajaran					
		14. Sistematika materi pembelajaran					
		15. Kelengkapan informasi					
		16. Kejelasan dalam memberikan informasi					
3.	Bahasa	17. Keterbacaan					
		18. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					
		19. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien					
		20. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep					
		21. Penggunaan bahasa yang komunikatif					

(sumber : ni'am, 2021)<sup>59</sup>

**Tabel 3.3**  
**Intrumen Lembar Uji Penggunaan Media Oleh Guru**

No.	Aspek Penilaian	Indicator
1.	Shahih Atau Valid	Kebenaran Isi Materi Sistematis Dan Logis
2.	Tingkat Kepentingan	Signifkansi Perumusan Materi
3.	Kebermanfaat	Kebermanfaatan Akademis Kebermanfaatan Non Akademis
4.	Learnibility	Kemungkinan Dipelajari
5.	Menarik Minat	Minat Belajar Memotivasi
6.	Kesederhanaan	Tata Letak Bahasa
7.	Integrasi	Integrasi Antar Elemen
8.	Penekanan	Pada Gambar
9.	Keseimbangan	Menyeimbangkan Elemen Visual
10.	Garis	Pandang
11.	Bentuk	Penampilan Visual
12.	Ruang	Ruang Dalam Desain
13.	Tekstur	Structural Dalam Desain
14.	Mewarnai	Pewarnaan

<sup>59</sup> ahmad alfu ni'am, "Pengembangan E-Modul Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Pernafasan Untuk Siswa XI SMAN Rambipuji Jember" (jember, UIN KHAS Jember, 2021), 49.

**Tabel 3.4**  
**Instrumen Uji Penggunaan Media Oleh Siswa**

No.	Indikator
1.	Membantu Siswa Belajar
2.	Ciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan
3.	Minat Menggunakan Media Pembelajaran
4.	Rancang Media Yang Menarik
5.	Gambar Jernih
6.	Kejelasan Teks
7.	Mudah Digunakan
8.	Relevansi Media Dengan Dunia Siswa
9.	Penggunaan Media Terikat Dengan Waktu
10.	Kembangkan Rasa Ingin Tahu

Skala pengukuran yang digunakan untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Setiap Instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai nilai dari yang tertinggi hingga yang terendah. Berikut bentuk pemaparan nilainya: Sangat layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3), Kurang Layak (2), dan Tidak Layak (1). Selanjutnya lembar saran atau evaluasi diberikan kepada tenaga ahli yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner oleh validator dari para ahli.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan berupa media *smart board* (papan pintar) supaya memperoleh hasil akhir yang baik. Analisis data kualitatif pada penelitian ini didapatkan melalui hasil observasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, wawancara guru di sekolah, serta evaluasi dan saran dari validator.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media berupa skor nilai melalui angket yang diberikan kepada validasi ahli serta respon guru dan dan siswa.

Kategori penilaian media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) ini dilakukan untuk analisis data instrument validasi ahli serta respon guru dan siswa, diantaranya sebagai berikut:

1) Analisis data instrument validasi ahli

Intrumen validasi ahli dalam penelitian ini terdapat penilaian yang mengukur kelayakan media, juga materi pada maedia pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) yang dilakukan melalui angket penilian. kemudian hasil penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi akan dianalisis menggunakan skala *likert*. Maka, dalam penelitian instrument validasi untuk penelitian ini

diperlukan supaya dapat mengukur presentase maksimum, sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Presentasi maksimum**

Kriteria	Nilai
Sangat Layak	Skor 5
Layak	Skor 4
Cukup Layak	Skor 3
Kurang Layak	Skor 2
Tidak Layak	Skor 1

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai instrument validasi ahli, sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor validasi}}{2 \text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah hasil angket validasi ahli yang sudah diketahui nilai presentasinya, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Presentasi hasil validasi**

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Ahli media yang melakukan validasi di wakili oleh seorang dosen yang memiliki kompetensi daam bidang media pembelajaran. Beberapa aspek yang perlu dinilai yakni meliputi tampilan, penggunaan warna, integrasi, interaktifitas, serta tingkat

kenyamanan penggunaan bagi peserta didik

## 2) Analisis data angket respon guru dan siswa

Analisis data angket respon guru dan siswa yang dihitung untuk mengetahui kepraktisan dari media papan pintar (Sart Board) yang telah dikembangkan oleh peneliti dianalisis menggunakan skala *likert*. Maka, pada penelitian ini terdapat pedoman yang digunakan untuk mengukur respon guru dan siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Presentase maksimum**

Kriteria	Nilai
Sangat layak	Skor 5
Layak	Skor 4
Cukup layak	Skor 3
Kurang layak	Skor 2
Tidak layak	Skor 1

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai

angket respon guru dan siswa, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor validasi}}{2\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah hasil angket respon guru dan siswa sudah diketahui nilai persentasenya, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

**Table 3.8**  
**Presentasi hasil validasi**

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember

Madrasah ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember atau biasa disebut MIMA merupakan salah satu lembaga yang berada di tengah – tengah kota Jember lebih tepatnya berada di alamat Jln. Gajah Mada XIX/13 Jember Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember merupakan sekolah swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Agama (Kementerian Agama) yang berdiri pertama kali pada tahun 2006 dan saat ini di pimpin oleh kepala sekolah yakni Bapak Poniman, S.Pd.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember memiliki 17 tenaga pendidik yang mana terdiri dari guru kelas dan guru khusus mata pelajaran tertentu dengan jumlah 280 peserta didik . MIMA Condro memiliki akreditasi B dari BAN-S/M (Badan AKreditasi Nasional) Sekolah /Madrasah. Selain itu MIMA condro yang sedang mengimplementasikan kurikulum belajar. Adapun mata pelajaran yang diberikan meliputi seluruh mata pelajaran wajib beserta mata pelajaran agama yang lebih mendalam dibandingkan Sekolah Dasar (SD).

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember memiliki tenaga pendidik yang berkompeten di setiap bidangnya sehingga dapat memberikan pelayanan mengajar yang baik terhadap peserta didiknya. Bukan hanya tenaga, sarana dan prasarana di MIMA Condro dapat dikatakan lengkap. Namun upaya untuk melakukan pengembangan terus dilakukan, sehingga sarana

dan prasarana akan lebih memadai bagi peserta didik . Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki meliputi Ruang kelas, Ruang guru, Ruang Kepala Sekolah, Kantin, Lab Komputer, Perpustakaan, Mushola, 12 Ruang kelas, 3 kamar mandi, serta satu staf yang bertugas untuk menjaga kebersihan, keamanan dan merawat sarana dan prasarana yang ada di adrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.<sup>60</sup>

Program rutin yang sedang dilaksanakan di MIMA Condro Jember yakni melakukan sholat dhuha berjamaah, berdo'a dan melantunkan surat-surat pendek bersama-sama sebelum mata pelajaran dimulai yang mana dipimpin langsung oleh ketua kelas serta didampingi langsung oleh guru disetiap harinya. Program lainnya yaitu berbagai jenis ekstrakurikuler yang ada pada lembaga tersebut. Seluruh ekstrakurikuler yang aktif berjumlah 10 yang mana salah satu diantaranya bersifat wajib yakni ekstrakurikuler pramuka. Sedangkan ekstrakurikuler lainnya yakni drumband, kaligrafi, melukis, voli, badminton, futsal, tahfidz, dan hadrah.

Untuk mencerminkan madrasah yang baik dan dipercaya oleh masyarakat, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember memiliki visi "Terwujudnya peserta didik yang islami, berbudi pekertimulia dan brilmu pengetahuan". untuk mewujudkan visi tersebut MIMA Condro mempunyai visi yang diantaranya: 1. Menanamkan nilai-nilai islam Ahlus Sunnah Wal jama'ah dalam perilaku sehari-hari. 2. Menanamkn rasa cinta terhadap banga dan tanah air. 3. Membentuk pribadi berakhlak mulia dan berprestasi tinggi.

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Bapak Poniman, SPd

#### 4. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan beragam Bahasa.<sup>61</sup>

MIMA Condro juga memiliki tujuan sendiri untuk menghasilkan generasi yang baik untuk bangsa, diantaranya ialah: melahirkan generasi yang memiliki aqidah kokoh dan tekun beribadah secara benar, melahirkan lulusan peserta didik yang mempunyai karakter jujur, santun, disiplin, dan bertanggung jawab, lulusan peserta didik yang memiliki karakter toleran, menghargai perbedaan, memiliki jiwa persatuan, peduli dan berguna bagi sesama, lulusan peserta didik yang memiliki gaya hidup bersih, sehat dan bugar, lulusan peserta didik yang memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta rata-rata ujian nasional mencapai 8,00.

#### **B. Penyajian Data Uji Coba Dan Analisis Data**

Penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini berupa penelitian pengembangan model, peneliti dalam melakukan pengembangan Media pembelajaran Smart Board (Papan Pintar) menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan Media Smart Board (Papan Pintar) digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mampu untuk meningkatkan pengetahuan bahkan hasil belajar peserta didik. Adapun tahapan dalam model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni sebagai berikut:

---

<sup>61</sup> Data profil sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, 2024

## 1. Hasil Analisis

Pada atahap analisis, tahapan yang pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yakni berupa tahapan yang dimulai dengan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember untuk mencari serta mengetahui informasi yang terdapat di lembaga tersebut. Hasil observasi memperoleh keterangan, bahwasannya terdapat media yang sering dan jarang digunakan dalam proses kegiatan belajar di Mima Condro Jember. Media yang sering digunakan berupa media, metode, dan strategi yang umum. Seperti, buku pembelajaran (LKS), Lembar Kerja Peserta Didik, metode ceramah dan model pembelajaran yang dikemas dengan game atau permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Sedangkan media yang jarang bahkan hanya beberapa kali saja digunakan yakni berupa proyektor yang memuat video audio, listening dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan karena gaya belajar dan karakteristik peserta didik yang berbeda beda, ada yang kinestetik, linguistik, dan lain-lain. Oleh karena itu guru merasa jauh lebih nyaman dan lebih mudah dalam mengajar secara konvensional atau sering memakai media yang telah umum digunakan. Pembelajaran yang demikian kurang efektif untuk diterapkan tanpa adanya inovasi baru serta kreatifitas guru yang dituangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pun akan terkesan membosankan sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Maka dari itu perlunya media pembelajaran sebagai sarana atau perantara bagi guru untuk peserta didik agar mata pelajaran yang disampaikan lebih bermakna, tidak membosankan, dan menyenangkan. Seperti produk media *Smart Board* (Papan Pintar) yang dikemas sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media *Smart Board* (Papan Pintar) adalah media visual yang dikemas dengan permainan, dimana didalamnya telah memuat materi sebagai sumber pengetahuan peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

## 2. Hasil Desain

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap desain atau merancang media yang telah direncanakan oleh peneliti. Peneliti membuat desain awal terhadap media *Smart Board* (Papan Pintar), desain produk media pada penelitian ini menggunakan bahan yang mudah di cari di lingkungan sekitar. Media visual ini berbahan dasar kayu dan triplek. Sedangkan bahan tambahan atau elemen lainnya yakni, triplek, kayu, Sterofoam, stiker abjad, stiker gambar ilustrasi, double tipe besar, double tipe kecil, cat 5 warna (merah, kuning, putih, hijau, putih, coklat), bensin, kartu gambar ilustrasi (terlaminating), sisa benang rajut, kertas lipat, stiker bintang, pegangan, kunci pintu, paku pipet.

Untuk mengubah bahan tersebut menjadi sebuah produk media pembelajaran diperlukan alat dalam pengerjaannya. Alat-alat tersebut

terdiri dari gunting, penggaris besi, polpen atau pensil, kuas cat, staples pembolong, gergaji kecil, silet atau pisau. Desain awal dari media *Smart Board* (Papan Pintar) berupa kerangka box supaya komponen yang ada di dalam tidak mudah hilang serta akan lebih sederhana dalam pembawaan media tersebut. Adapun langkah-langkah pembuatan media *Smart Board* (Papan Pintar) ini meliputi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:



**Gambar 4.2.1**  
**Tahap 1**



**Gambar 4.2.2**  
**Tahap 2**



**Gambar 4.2.3**  
**Tahap 3**



**Gambar 4.2.4**  
**Tahap 4**



**Gambar 4.2.5**  
**Tahap 5**



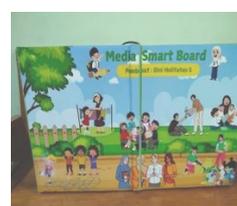
**Gambar 4.2.6**  
**Tahap 6**



**Gambar 4.2.7**  
**Tahap 7**



**Gambar 4.2.8**  
**Tahap 8**



**Gambar 4.2.9**  
**Tahap 9**

Langkah-langkah dan skema peneliti dalam pembuatan media

visual *Smart Board* (Papan Pintar):

- a. Peneliti merumuskan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Untuk merumuskan materi terhadap media pembelajaran, peneliti mengambil materi dari buku ajar peserta didik yaitu buku Pendidikan pancasila dari Yudhistira, kurikulum merdeka. Dari jenis mata pelajaran yang dipilih, peneliti memilih bab 3 yang memuat materi “Hak dan Kewajiban” di semester genap. Peneliti memilih media yang cocok untuk dikombinasikan dengan pembelajaran tersebut, sehingga menemukan titik terang dengan menggunakan media visual yang berupa media *Smart Board* (Papan Pintar) sebagai produk media yang akan dikembangkan.
- b. Melakukan *upgrade* model media atau konsep bentuk dari penelitian sebelumnya menjadi yang peneliti kehendaki saat ini dengan catatan masih sesuai dengan karakter peserta didik dan selaras dengan tujuan pembelajaran.
- c. Melakukan *upgrade* pada situs web *canva* menjadi *canva premium* supaya peneliti lebih leluasa dalam memilih elemen gambar yang diperlukan dalam mencari contoh gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban.
- d. Membuat media visual berupa *Smart Board* (Papan Pintar) sesuai dengan spesifikasi yang sebelumnya telah di rancang oleh peneliti.
- e. Merancang desain media dengan kreatif dan inovasi yang dimiliki, supaya media yang dibuat tidak hanya dapat digunakan pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila, namun berlaku juga untuk mata pelajaran yang lainnya.

- f. Menyediakan petunjuk atau tata cara penggunaan media
- g. Penggunaan media dilakukan melalui game atau permainan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan serta menambah semangat minat belajar peserta didik .

### 3. Hasil Pengembangan

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan, dimana media yang telah di rancang oleh peneliti hendak dibuat dan divalidasi oleh para ahli dan peserta didik melalui angket yang telah berisi instrument penilaian pada media tersebut. Sehingga produk yang dihasilkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.

#### a. Pembuatan produk

Pada proses pengembangan ini, peneliti melakukan realisasi terhadap produk yang telah dirancang sedemikian rupa menjadi nyata sehingga menghasilkan produk media visual. Terdapat beberapa komponene yang harus dilengkapi seperti, materi, hukuman yang berupa pertanyaan dan ice breaking, kartu gambar ilustrasi yang sesuai dengan materi, petunjuk penggunaan media, nama tempat, serta animasi gambar lainnya.

Untuk menghasilkan produk media *Smart Board* (Papan Pintar) pada hasil pengembangan ini, perlunya langkah – langkah dalam proses pembuatan. Adapun langkah-langkah pembuatan media *Smart Board*

(Papan Pintar) meliputi alat dan bahan beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 4.3.1**  
**Alat dan Bahan Desain Media *Smart Board* (Papan Pintar)**

No.	Nama Gambar	Gambar	Keterangan
1.	Alat Pembuatan Media Smart Board (Papan Pintar)		<p><b>Alat:</b> gunting, penggaris besi, polpen atau pensil, kuas cat, staples pembolong, gergaji kecil, silet atau pisau.</p>
2.			<p><b>Bahan:</b> triplek, kayu, Sterofoam, stiker abjad, stiker gambar ilustrasi, double tipe besar, double tipe kecil, cat 5 warna (merah, kuning, putih, hijau, putih, coklat), bensin, kartu gambar ilustrasi (terlaminating), sisa benang rajut, kertas lipat, stiker bintang, pegangan, kunci pintu, paku pipet.</p>

**Tabel 4.3.2**  
**Langkah-Langkah Pembuatan Media *Smart Board* (Papan Pintar)**

No	Nama Gambar	Gambar	Keterangan
1.	Box <i>Smart Board</i> (Papan Pintar)		Siapkan kayu tipis yang telah bentuk box dengan ukuran L: 76 cm, T: 47 cm, dan Tebal: 23 cm. Setelah itu box bagian luar di cat dengan warna hijau dan box bagian dalam di cat dengan warna cream.
2.	Pintu box		Siapkan triplek dan kayu dengan ukuran l: 36 cm T: 47 cm berdiameter 18 cm. Bagian ini sebagai pintu jika dditutup dan sebagai benda yang akan berbentuk papan jika terbuka
3.	Kubus		Rancang triplek ke dalam bentuk kubus dengan ukuran L: 9,3 cm dan T: 12 cm sejumlah 12 kubus. kemudan tambahkan lubang bagian tengah dari bagian atas hingga tembus ke bawah sebagai tempat kayu yang berfungsi sebagai penyangga kubus nantinya. Lanjutkan mewarnai kubus dengan warna cream, lalu masukkan kubus yang telah dilubangi terhadap kayu atau besi penyangga. setelah itu bagian tengah disetiap sisi kubus akan ditancapkan sebuah paku pipet yang berfungsi sebagai tempat gantungan gambar.
4.	Kotak Hukuman		Siapkan triplek lalu bentuk dengan ukuran L: 10 cm dan T: 12 cm membentuk kotak. Kotak tersebut memiliki tebal ruang 3 cm yang menempel pada pintu box sejumlah 3. Kotak tersebut berfungsi sebagai tempat gulungan kertas yang memuat hukuman. kemudian bagian luar

			<p>kotak tersebut akan dilapisi dengan stiker bergambar palu sebagai simbol bahwa kotak tersebut sebagai kotak hukuman. Hukuman tersebut berkaitan dengan mata pelajaran yang di piliholeh peneliti.</p>
5.	Kotak kartu Gambar		<p>Bentuk triplek dengan ukuran yang sama seperti kotak hukuman. Kotak ini juga menempel pada pintu box yang berjumlah satu yang berfungsi sebagai tempat kartu gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban. Kotak tersebut juga dilapisi dengan stiket yang bergambar animasi kartu sebagai simbol bahwasannya kotak tersebut adalah kotak kartu.</p>
6.	Bintang besar		<p>Siapkan sedikit styrofoam, kemudian potong dan bentuklah menyerupai kotak dan menempel pada pintu bagian dalam box, berilah sedikit ruang dengan ketebalan minimum sesuai dengan ukuran stiker bintang kecil. Karena nantinya akan digunakan sebagai tempat reward yakni bintang kecil. Gunting kertas karton membentuk bintang sebesar ukuran bintang besar, lalu tempelkan stiker bintang besar tersebut pada kertas karton, setelah itu tempelkan kertas karton tersebut pada potongan styrofoam yang telah membentuk kotak.</p>
7.	Nama tempat hak dan kewajiban disekitar		<p>Membuat stiker huruf yang jika digabung membentuk kata nama tempat yakni "rumah", "sekolah", dan "Masyarakat". Kemudian bentuk styrofoam</p>

			<p>menggunakan ukuran yang sesuai dengan ukuran perhurufnya yang sudah ditentukan. Lalu tempelkan stiker huruf tersebut pada sterofom dan lanjut ditempelkan lagi pada pintu box sebagai tanda atau nama bagian dari media tersebut.</p>
8.	Nama per kata “Hak dan Kewajiban”.		<p>Membuat stiker huruf yang membentuk kata “hak”, “dan”, dan “kewajiban”. Kemudian bentuk sterofom menggunakan ukuran yang sesuai dengan ukuran kalimat yang sudah ditentukan. Lalu tempelkan stiker huruf tersebut pada sterofom, lanjut mengikat sterofom tersebut dengan sisa benang rajut. bagian kata “hak” diletakkan pada bagian tengah kubus dua baris kebawah saping kiri. Kemudian untuk “dan” diletakkan pada posisi paling tengah antar hak dan kewajiban, lalu bagian “kewajiban” diletakkan pada bagian tengah kubus dua baris kebawah bagian kanan.</p>
9.	Kunci dan Pegangan		<p>Siapkan kunci supaya pintu dapat ditutup tanpa harus menggunakan engsel. kunci terdapat bagian bawah box dan bagian atas pintu box. Box diberi pegangan agar mudah dibawa</p>
10.	Pintu Luar Media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar)		<p>Menempel stiker berukuran 75 cm sebagai cover dari media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar) supaya tampilan lebih menarik jika tampak dari depan.</p>



Setelah media *Smart Board* (Papan Pintar) selesai di buat, tahap berikutnya membuat alat permainan sebagai alat bermain peserta didik dalam memperagakan media tersebut. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

**Tabel 4.3.3**  
**Alat Permainan Untuk Peserta Didik**

No.	Nama Gambar	Gambar	Keterangan
1.	Kartu gambar ilustrasi “Hak dan Kewajiban”		Membuat kartu gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat yang sudah terlamining. setelah itu bolongkan bagian tengah atas kartu, supaya dapat digantungkan pada paku pipet yang telah menancap pada kubus.

2.	Gulungan kertas hukuman		Menyiapkan gulungan kertas warna warna dari kertas origami yang isinya memuat hukuman. Hukuman tersebut diberikan kepada peserta didik yang menjawab salah.
3.	Stiker bintang kecil		Membuat stiker bintang kecil sebagai reward bagi setiap anak yang dapat menjawab dengan benar. Stiker bintang tersebut dikumpulkan sebanyak – banyaknya lalu ditempelkan pada kertas buffalo sesuai masing-masing kelompok.

Setelah alat permainan dibuat, tahap berikutnya peneliti menampilkan media *Smart Board* (Papan Pintar) sebelum di peragakan maupun setelah diperagakan. Adapaun beberapa tampilannya sebagai berikut:

**Tabel 4.3.4**  
**Tampilan Media Smart Board (Papan Pintar)**

No.	Nama Gambar	Gambar	Keterangan
1.	Tampilan Luar		Media Smart Board dikemas berbentuk box supaya komponen – komponen yang berada didalam tidak mudah hilang, tersimpan dengan rapi, serta aman dan nyaman untuk dibawa.

2.	Tampilan dalam sebelum media diperagakan		Dapat dilihat, bahwasannya media Smart Board yang belum di peragakan, kubus masih terlihat kosong dan polos.
3.	Tampilan dalam setelah diperagakan		Demikian tampilan di dalam media setelah diperagakan oleh peserta didik, kartu terletak pada kubus sesuai dengan kartu yang mereka pilih secara acak dan jawaban yang diberikan.

#### b. Validasi Ahli

Media yang telah dibuat akan dikembangkan dengan ketetapan dari validator berupa kritik dan saran untk mendapatkan sebuah produk media yang berkualitas dan layak untuk diterapkan terhadap peserta didik. Tahap validasi akan diakukan oleh tiga validator yakni dosen ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut merupakan pemaparan hasil dari beberapa proses validasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran.

##### 1) Ahli Materi

Kegiatan validasi ahli materi merupakan penilaian dari ahli materi yang dilkasanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari materi yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut rekapitulasi dari validasi ahli materi.

**Tabel 4.3.5**  
**Penilaian Validator Ahli Materi**

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan CP				√
2.	Keseuaian materi dengan KD				√
3.	Pemaparan materi yang sistematis				√
4.	Kualitas kemenarikan materi				√
5.	Mendorong peserta didik unutm bekerja sama dalam kelompok				√
6.	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				√
7.	Mendorong peserta didik agar tidak bosan terhadap materi Pendidikan Pancasila			√	
8.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahamipeserta didik				√
9.	Kesesuaian bentuk dan kejelasan sistematika atau organisasi mata pelajaran				√
10.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan daya serap siswa				√
11.	Penyajian materi dapat mengembangkan minat peserta didik dengan menggunakan media Smart Board (Papan Pintar)			√	
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>			
<b>Total</b>		<b>44</b>			
<b>Rata – rata</b>		<b>95,5 %</b>			

Dari validasi ahli materi tersebut diperoleh jumlah skor 41 yang merupakan hasil validasi materi yang dilaksanakan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan diperoleh sejumlah 44.

Maka dapat dihitung melalui presentae berikut

$$\text{Nilai} = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Dari hasil perhitungan presentase tersebut, dapat diketahui bahwasannya media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai

nilai validasi dengan presentase 95% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dengan catatan saran revisi dan revisi yang perlu diperbaiki. Diantaranya ialah:

- a) Dibuatkan buku ajar khusus atau modul ajar atau booklet khusus yang memuat materi hak dan kewajiban
  - b) Dibutuhkan asesment peserta didik pada modul pembelajaran yakni berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).
- 2) Ahli Media

Kegiatan validasi ahli media merupakan penilaian dari ahli media yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut rekapitulasi dari validasi media.

**Tabel 4.3.6**  
**Penilaian Validator Ahli Media**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas bahan yang digunakan					√
2.	Keawetan bahan					√
3.	Keserasian ukuran pada bentuk media					√
4.	Keserasian antar ukuran komponen					√
5.	Keserasian antar bentuk dan materi pembelajaran				√	
6.	Kreativitas dalam membuat media				√	
7.	Keserasian pemilihan warna					√
8.	Pemilihan warna yang menarik					√
9.	Kekokohan media					√
10.	Penyajian media yang menarik					√

11.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar					√
12.	Kemudahan penggunaan media					√
13.	Pemilihan gambar ilustrasi yang pas					√
14.	Tulisan di dalam media dapat terlihat jelas					√
15.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakter peserta didik				√	
<b>Jumlah</b>		<b>72</b>				
<b>Total</b>		<b>75</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>96%</b>				

Dari validasi ahli media tersebut diperoleh jumlah skor 72 yang merupakan hasil validasi media yang dilaksanakan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan diperoleh sejumlah 75.

Maka dapat dihitung melalui presentase berikut

$$\text{Nilai} = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Dari hasil perhitungan presentase tersebut, dapat diketahui bahwasannya media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai nilai validasi dengan presentase 96% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dengan catatan saran revisi dan revisi yang perlu diperbaiki. Diantaranya ialah:

- a) Perlunya identitas media dan desain cover dibagian pintu luar
- b) Identitas penulis perlu ditampilkan di depan
- c) Menambahkan gambar ilustrasi berbackground warna pada space kosong di pintu bagian dalam.

## 3) Ahli Pembelajaran

Kegiatan validasi ahli pembelajaran merupakan penilaian dari ahli pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut rekapitulasi dari validasi pembelajaran.

**Tabel 4.3.7**  
**Penilaian Validator Ahli Pembelajaran**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemampuan menciptakan rasa senang peserta didik dalam belajar					√
2.	Penggunaan media sesuai dengan kebutuhan					√
3.	Media Smart Board (Papan Pintar) memiliki ketahanan dalam jangka panjang					√
4.	Penggunaan desain yang menarik					√
5.	Kesesuaian dengan materi					√
6.	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					√
7.	Media Smart Board (Papan Pintar ) dapat mempermudah proses pembelajaran				√	
8.	Media Smart Board (Papan Pintar) dapat memotivasi peserta didik					√
9.	Media Smart Board (Papan Pintar) mudah digunakan					√
10.	Memudahkan Proses assesment pembelajaran				√	
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>				
<b>Total</b>		<b>50</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>96%</b>				

Dari validasi ahli pembelajaran tersebut diperoleh jumlah skor 48 yang merupakan hasil validasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Sedangkan total nilai keseluruhan diperoleh sejumlah 50. Maka dapat dihitung melalui persentase berikut

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{48}{50} \times 100\% \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan persentase tersebut, dapat diketahui bahwasannya media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai nilai validasi dengan persentase 96% yang berarti sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dengan catatan saran revisi dan revisi yang perlu diperbaiki. Diantaranya ialah:

- a) *Media Smart Board* (Papan Pintar) yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) *Media Smart Board* (Papan Pintar) relevan dengan materi yang diajarkan
- c) *Media Smart Board* (Papan Pintar) juga cukup kuat dan dapat digunakan dalam jangka panjang
- d) Sebagai saran yakni, pemilihan warna di dalam media pada bagian kubus sebaiknya berwarna cerah supaya media menjadi lebih menarik dan indah.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap ke empat merupakan tahap mengimplementasikan melalui uji coba produk pengembangan media *Smart board* (Papan Pintar). Produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid akan di uji cobakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan

Kewajiban di lembaga yang sudah di pilih oleh peneliti yakni kelas IV B di MIMA Condro Jember. Pada awal penelitian pelaksanaan dilakukan dengan beberapa kali pertemuan tatap muka, untuk melakukan hal-hal yang diperlukan sebelum penelitian. Seperti, meminta izin melakukan penelitian, melakukan perkenalan dan menjelaskan tujuan dalam penelitian bersama didik dan sebagainya. Peneliti melakukan observasi di kelas IV B yang kebetulan di isi oleh guru kelas IV B. Pertemuan berikutnya peneliti juga masih melakukan observasi untuk menggali sebagian data dan beberapa informasi mengenai pembelajaran di sekolah tersebut.



Gambar 4.1  
Kegiatan observasi pembelajaran

Gambar diatas merupakan proses awal dalam kegiatan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Selama proses kegiatan pembelajaran, peserta didik memperhatikan terlebih dahulu mengenai materi hak dan kewajiban kemudian dilanjutkan dengan mengamati mengenai hal-hal yang berkaitan dengan media *Smart Board* (Papan

Pintar).

Pada penelitian selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk media *Smart Board* (Papan Pintar) melalui dua uji coba dengan perbandingan skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba media pembelajaran ini dilaksanakan secara langsung atau tatap muka di ruang kelas IV B dengan lancar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 dengan memilih 6 orang peserta didik secara acak.

Penelitian pada tahap uji coba skala kecil, peneliti mendampingi sekaligus mengarahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Setelah uji coba skala kecil dilakukan peneliti memberikan angket respon peserta didik terhadap pengembangan media visual yang telah dibuat oleh peneliti. Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media *Smart Board* (Papan Pintar) yang tengah dikembangkan, Adapun hasil dari angket respon peserta didik skala kecil yakni:

**Tabel 4.1**  
**Respon peseta didik dalam uji coba skala kecil**

No.	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Presentase
1.	Arini Salsabella	37	40	92,5%
2.	Jinan Alia Salsabila	36	40	90%
3.	Laili Amira Alya Mukhibita	36	40	90%
4.	Verza Risky Oktaviansyah	39	40	97,5%
5.	Ahmad Nur Fadila	35	40	87,5%
6.	Akbar Putra	37	40	92,5%
<b>Jumlah</b>		<b>220</b>	<b>240</b>	<b>91,6%</b>

Dari Hasil uji coba skala kecil diperoleh jumlah skor 220 dan skor maksimum 240. Maka dapat dihitung melalui presentae berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{220}{240} \times 100\% \\ &= 91,6\% \end{aligned}$$

Dalam hasil uji coba skala kecil tersebut, peneliti mendapatkan angket respon peserta didik dengan presentase sebesar 91,6% yang masuk dalam rentang penilaian 81% - 100% dengan kategori sangat layak dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar tanpa revisi. Angket respon hasil uji coba ini juga sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri. Berikut dokumentasi dari pelaksanaan uji coba skala kecil yang di tunjukkan melalui gambar foto sebagai berikut:



Gambar 4.2  
Uji coba skala kecil



Gambar 4.3  
Implementasi setiap peserta didik



Gambar 4.4  
Intruksi pengisian angket respon skala kecil

Berikutnya ialah pelaksanaan hasil angket respon peserta didik dalam uji coba skala besar yang dilaksanakan pada tanggal 4 November 2020 di kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condong Jember dengan menggunakan 27 peserta didik dengan catatan 1 orang peserta didik lainnya tidak hadir karena sakit. Dalam uji coba ini peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok secara acak, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 8-9 peserta didik. Tugas peserta didik pada pelaksanaan uji coba ini hampir sama dengan uji coba sebelumnya, yang membedakan ialah pembagian kelompok serta proses penggunaan media yang dikemas dengan game atau permainan. Pada uji coba ini, peneliti melakukan penyebaran angket respon kepada seluruh peserta didik yang hadir.

**Tabel 4.2**  
**Respon peserta didik dalam uji coba skala besar**

No.	Nama	Skor yang	Skor	Presentase
		Diperoleh	Maksimum	
1.	Attahiyatul Karimah	39	40	97,5%
2.	Abyasa Shaka Pradipta	40	40	100%
3.	Arini Salsabella	39	40	97,5%
4.	Akbar Putra	38	40	95%
5.	Alfazio	38	40	95%
6.	Ahmad Hafizh Hoirudin	40	40	100%
7.	Ayunda Melinda Zahra	34	40	85%
8.	Ahmad Fahmi	34	40	85%
9.	Ahmad Syahdan Alfahizar	37	40	92,5%
10.	Azzam	35	40	87,5%
11.	Ahmad Nur Fadila	35	40	87,5%
12.	Almahirah Izzatul Nisa	36	40	90%

13.	Adiya Balqis Rafa	37	40	92,5%
14.	Arvy Seha	36	40	90%
15.	Eza Gilang	40	40	100%
16.	Jasmine Flownindhita	34	40	85%
17.	Jinan Alia Salsabila	35	40	87,5%
18.	Lukman Hakim El Hadi	35	40	87,5%
19.	Laili Amira Alya Mukhbita	36	40	90%
20.	M. Fikri Radiansyah	35	40	87,5%
21.	M. Fathan Nur Rozaq	39	40	97,5%
22.	M. Arjuna Al Farizi	40	40	100%
23.	Radiezta Putri Pratiwi	39	40	97,5%
24.	Sorayya Dzaqtah Habibah	37	40	92,5%
25.	Verza Riskiy Oktaviansyah	40	40	100%
26.	Ziyan Ridik Ibrahim	38	40	95%
27.	Zafran Khoirul Anam	-	-	Sakit
<b>Jumlah</b>		<b>966</b>	<b>1.040</b>	<b>92,8%</b>

Dari Hasil uji coba skala besar diperoleh jumlah skor 966 dan skor maksimum 1.040 . Sehingga dapat dihitung melalui presentase berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{966}{1.040} \times 100\%$$

$$= 92,8\%$$

Dalam hasil uji coba skala besar tersebut, peneliti mendapatkan angket respon peserta didik dengan presentase sebesar 92,8% yang masuk dalam rentang nilai kelayakan 81% - 100% dengan kategori sangat layak sehingga tidak perlu adanya revisi. Berikut dokumentasi dari pelaksanaan

uji coba skala besar yang ditunjukkan melalui gambar foto sebagai berikut:



Gambar 4.5  
Uji coba skala besar



Gambar 4.6  
Implementasi setiap peserta didik



Gambar 4.7  
Intruksi pengisian angket respon skala besar

## 5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas IV B, diperoleh tanggapan positif yang berasal dari angket respon peserta didik pada media *Smart Board* (Papan Pintar) yang telah dikembangkan serta antusias yang sangat luar biasa saat diimplementasikan. Sebagian angket respon peserta didik berisi komentar bahwasannya mereka senang dalam belajar melalui penggunaan media *Smart Board* (Papan Pintar). Pada uji coba tersebut peserta didik juga

dapat mengikuti pembelajaran interaktif dengan baik yang dibuktikan dengan antusias peserta didik dalam menyimak materi. Tidak hanya itu, Peserta didik bahkan lebih antusias pada penggunaan media tersebut.

Kerjasama antar peserta didik dalam kelompok menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan tugas. Sehingga menjadi pengaruh bagi peserta didik lainnya, yang memiliki sifat pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Setelah pembelajaran dan uji coba selesai, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket respon untuk penilaian yang telah disediakan, sebagai bentuk dalam mengukur kelayakan atau validitas pengembangan produk dari media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Dalam uji coba ini, hendaknya media di letakkan lebih tinggi dari tinggi peserta didik. Contohnya disejajarkan dengan tinggi papan tulis, sehingga peserta didik yang lain dapat menyaksikan hasil pekerjaan siswa yang ada di depan pada penggunaan media tersebut dengan baik. Dengan demikian peserta didik tidak sering maju ke depan tanpa inrtuksi yang disebabkan keingintahuan mereka dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media tersebut.

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan pada media ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pengembangan berikutnya. Diantaranya yaitu:

- a. Kelebihan : Ketahanan produk dalam jangka waktu yang panjang, dapat mengombinasikan dengan materi lain selama masih relevan,

desain produk yang menarik, gambar ilustrasi yang menarik yang dapat melatih daya berfikir peserta didik, bahan dan alat dapat dijumpai disekitar,dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas, dan penggunaan media yang mudah.

- b. Kekurangan : membutuhkan waktu yang panjang dalam pembuatan produk, memerlukan space yang cukup luas (tidak simple), sulit di bawa, memiliki beban yang cukup berat pada produk, dan bahan cat yang kurang bagus di bagian luar sehingga mudah mengelupas jika desekan di permukaan terlalu kasar.

Adapun saran yang berhubungan dengan evaluasi media dari para validator tetapi tidak dapat direalisasikan oleh peneliti, serta dapat dijadikan saran bagi pengembangan berikutnya oleh peneliti lain yakni pemberian gantungan pada media *Smart Board* (Papan Pintar). Dimana jika media tersebut diberi gantungan, media dapat diletakkan sejajar dengan papan tulis sehingga akan lebih terlihat oleh peserta didik.

Saran lainnya juga berasal dari validator ahli pembelajaran mengenai pemberian dan pemilihan warna yang cerah dalam media pada bagian kubus supaya media menjadi lebih menarik dan indah. Alasan peneliti tidak dapat merealisasikan saran dari para validator karena keterbatasan kemampuan peneliti dalam merevisi yang berakibat dapat merusak komponen pada sisi sisi bageian media tersebut sehingga banyak pertimbangan yang diambil dalam mengambil tindakan.

Adapun saran dari peneliti yang dapat digunakan oleh peneliti

berikutnya adalah dalam penggunaan media saat menerapkan agar lebih memerhatikan timer dalam game. kemudian melakukan kesepakatan mengenai peraturan yang telah ditetapkan, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang telah ditentukan.

### C. Analisis Data

Analisis data dari pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media melalui hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator para ahli. Pada analisis data terdapat 3 validator, 2 orang merupakan dosen dari Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan 1 orang lainnya merupakan guru kelas IV B Mima Condro Jember. Validator media yakni Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I, validator materi yakni Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, dan validator Ahli pembelajaran yakni Ibu Juriska Rismala Sari, S.Pd.

Hasil analisis data dari beberapa penilaian validator dapat disimpulkan ke dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Analisis Data Kelayakan Media *Smart Board* (Papan Pintar)**

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator ahli materi	95,5%	<b>Sangat Layak</b>
2.	Validator ahli media	96%	<b>Sangat Layak</b>
3.	Validator ahli pembelajaran	96%	<b>Sangat Layak</b>
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>95,8%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan analisis data dari 3 validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,8% yang menunjukkan pengembangan media visual

telah memenuhi kategori valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa catatan revisi dari validator.

Berikutnya yakni angket respon peserta didik yang terbagi menjadi dua atas skala kecil dan skala besar sebagai nilai kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan dapat disimpulkan dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 4.4**  
**Analisis Data Respon Peserta Didik**

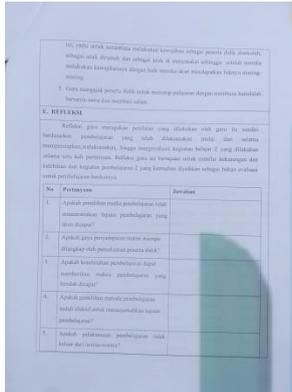
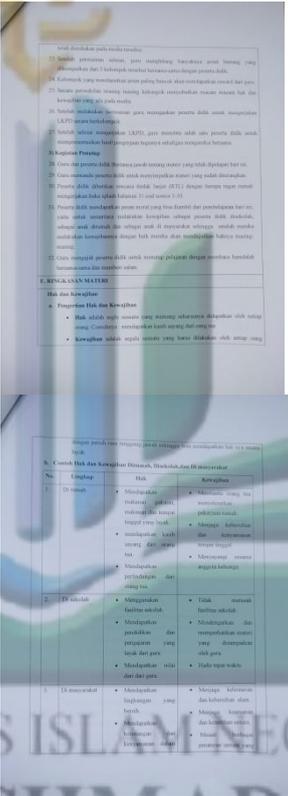
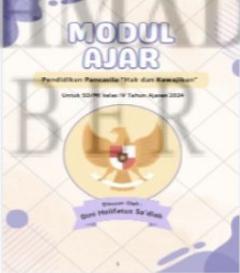
No.	Skala	Persentase	Kriteria
1.	Skala kecil	91,6%	Sangat Layak
2.	Skala besar	92,8%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>92,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

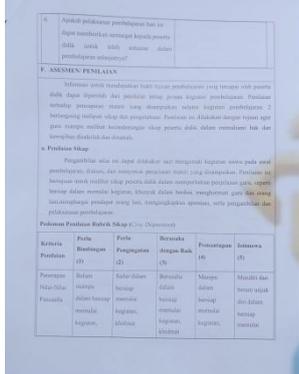
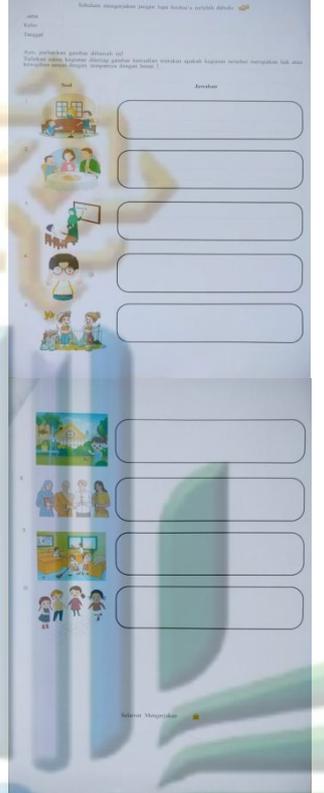
#### D. Revisi Produk

Validasi terhadap produk yang dikembangkan telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, maupun ahli pembelajaran. Hal tersebut telah sesuai dengan saran yang diberikan mengenai produk yang telah dikembangkan, dimana sebelumnya juga telah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh masing-masing validator. Dari hasil validasi, media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) sudah dilakukan reparasi berdasarkan saran yang diperoleh dari validator melalui lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada:

1. Saran dan revisi dari ahli materi

Tabel 4.5  
Saran dan revisi ahli materi

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1.	 <p>Sebelum direvisi materi hak dan kewajiban belum dipaparkan</p>	  <p>Modul pembelajaran telah lengkap dengan ringkasan materi baik yang berada di dalam modeul pembelajaran maupun dalam bentuk modul ajar.</p>	<p>Dibuatkan modul ajar materi hak dan kewajiban karena pada modul pembelajaran belum terdapat materi untuk peserta didik .</p>
2.			<p>Perlunya Assesment peserta didik pada modul</p>

		<p>pembelajaran.</p>
<p>Sebelum assesment terlampir</p>	<p>direvisi belum</p> <p>Modul pembelajaran telah lengkap beserta assesment untuk peserta didik</p>	

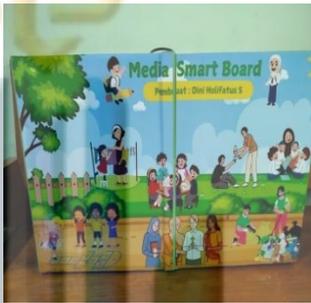
2. Saran dan revisi ahli media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Tabel 4.5

Saran dan Revisi Ahli Media

No.	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Saran revisi dari validator
1.	 <p>Sebelum revisi, jelas terlihat masih terdapat</p>	 <p>Tampilan pada pintu dalam kanan dan kiri</p>	<p>Perlu ditambahkan gambar ilustrasi dengan background berwarna pada space kosong di pintu dalam kanan dan kiri</p>

	<i>space</i> kosong sehingga tampilan kurang pas	menjadi lebih bagus setelah dilakukan revisi dengan menambahkan gambar ilustrasi mengenai hak dan kewajiban	
2.	 <p>Tampilan luar pintu media terlihat polos dan terkesan biasa saja</p>	 <p>Tampilan pintu luar menjadi lebih menarik setelah diberikan cover dengan gambar yang sesuai dan menarik sesuai saran dari validator</p>	Berikan cover yang sesuai pada pintu luar media disertai identitas penulis serta nama media tersebut.

Berdasarkan pemaparan tabel revisi produk diatas, peneliti telah melakukan revisi produk serta dapat mengimplementasikan produk media *Smart Board* (Papan Pintar) terhadap peserta didik kelas IV Mima Condro Jember. Hal ini selaras dengan validasi dari validator yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) layak untuk di terapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran *Smart Board* (Papan Pintar) yang dikombinasikan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban, kemudian dikemas ke dalam bentuk media yang unik serta penggunaan media yang menyenangkan melalui permainan untuk meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Arief S. Sadiman mengartikan media dalam konteks pendidikan ialah semua metode komunikasi antar pendidik dan pelajar dengan sasaran untuk menarik minat mereka, menyampaikan ide, dan memengaruhi perasaan siswa guna membantu proses belajar mengajar dianggap bersifat mendidik. Menurut Aqib media pembelajaran sebagai alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi, membangkitkan minat siswa, dan menggerakkan motivasinya untuk membantu proses belajarnya.<sup>62</sup>

Menurut Kustiawan papan pintar adalah media pembelajaran dengan bahan papan yang dapat dibentuk dengan cara apapun yang diperlukan.<sup>63</sup>

Menurut Suryanti media papan pintar adalah perangkat yang diciptakan sedemikian rupa berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan

---

<sup>62</sup> Ida Magdalena, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (CV. Jejak, 2024).

<sup>63</sup> Aimee Karin Saufika Magneta and Mahbulul Wathoni, "Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Teori Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong," *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2024, 2779.

informasi dan merangsang pikiran serta minat siswa akan belajar, antara lain: papan flannel, papan magnetik, dan lainnya media papan pintar yang ditampilkan melalui gambar, symbol, atau frasa ini dapat dengan cepat disusun ulang untuk memberikan representasi visual dari informasi yang disajikan.<sup>64</sup>

Peneliti terinspirasi dari dari hasil penelitian terdahulu yang telah terurai di bab II, yang mana para peneliti tersebut mengembangkan media Papan Pintar pada pembelajaran, hal tersebut untuk membuat anak belajar sambil bermain sehingga membuat anak yang pasif menjadi lebih aktif serta memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Komari dan Sarani, unsur penting pada proses kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa akan diberi kemudahan dalam memahami materi serta dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.<sup>65</sup>

Sebagaimana tercantum pada penelitian terdahulu dari (1) Siti Nur Hasanah, Tri Ariani, dan Asep Sukenda Ekok, (2) Dwi Retno Suharyani, Nanang Khoirul, dan Arya Setya Nugroho, (3) Fran Ricard Langka dan Danang Setyadi, (4) Andini Dini, Jayanti Jayanti, dan Ida Suryani, (5) Rosalina Putri dan Kasriman. *Novelty* pada penelitian ini adalah (1) konsep design media yang sangat berbeda dari penelitian sebelumnya, (2) Materi yang peneliti gunakan yakni hak dan kewajiban, (3) Penggunaan media

---

<sup>64</sup> Saufika Magneta and Wathoni.

<sup>65</sup> Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8, no. 1 (January 2023): 23.

dikemas dalam bentuk game, (4) Media *Smart Board* (Papan Pintar) diujikan kepada siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

Model pengembangan pada media visual *Smart Board* (Papan Pintar) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian, antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari 5 tahapan tersebut dihasilkan sebuah produk media *Smart Board* (Papan Pintar) yang dilengkapi dengan krtu gambar ilustrasi serta petunjuk penggunaan media. Media ini dikembangkan kedalam bentuk media visual berbentuk kerangka, langkah awal pengembangan ini yaitu analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dilokasi penelitian.

Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Setelah ditelusuri, ternyata terdapat permasalahan dan kebutuhan yang ditemui oleh peneliti khususnya pada kelas IV B MIMA Condro Jember yang berupa kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran, dan mengandalkan metode yang konvensional untuk melaksanakan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil analisis yang telah dilakukan menghasilkan produk media yang cocok untuk kelas IV B mata pelajaran Pendidikan Pancasila berupa media *Smart Board* (Papan Pintar) yang kemudian dilanjutkan ke tahap desain.

Setelah hasil analisis diperoleh, selanjutnya yaitu dilaksanakannya tahap desain yang merupakan langkah awal dalam merancang produk berupa media *Smart Board* (Papan Pintar) sesuai dengan hasil analisis yang telah

dilakukan. Pembuatan Media *Smart Board* (Papan Pintar) didesain melalui pembuatan kerangka terlebih dahulu kemudian direalisasi menggunakan bahan dasar kayu dan triplek dengan ukuran lebar 76 cm dan, tinggi 47 cm dan tebal 23 cm. Produk media tersebut juga dilengkapi dengan kartu gambar ilustrasi yang telah terlaminasi serta memuat materi hak dan kewajiban. Kartu ini sebagai acuan peserta didik dalam bermain game beserta petunjuk penggunaan media yang telah disediakan oleh peneliti.

Selanjutnya yakni pengembangan produk, dimana peneliti memaparkan proses pembuatan media *Smart Board* (Papan Pintar) dimulai dari bahan dan alat, kerangka desain, hingga akhir desain media. Kemudian, langkah berikutnya yakni menilai kelayakan media yang dilakukan oleh 3 validasi ahli. Hasil validasi ahli materi sebesar 95,5%, ahli media sebesar 96% dan ahli pembelajaran Pendidikan Pancasila sebesar 96% yang menyatakan bahwa produk ini sangat layak dan valid untuk diimplementasikan.

Berikutnya yaitu tahap implementasi yang dilakukan di kelas IV B MIMA Condro Jember serta data uji coba produk melalui uji coba skala kecil dan uji skala besar. Pada uji coba skala kecil diperoleh angket respon peserta didik sebesar 91,6%, sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh angket respon peserta didik sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya dapat dibuktikan dengan data, namun tanggapan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran terhadap penggunaan media *Smart Board* (Papan Pintar) sangat

antusias. Peserta didik merasakan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak mudah bosan.

Tahap terakhir yakni evaluasi pada model penelitian ADDIE terhadap produk media pembelajaran. Media *Smart Board* (Papan Pintar) telah dinyatakan valid dan layak sesuai dengan saran dan respon yang didapatkan setelah melalui beberapa tahap yang telah ditentukan dengan catatan beberapa revisi yang harus ditindak lanjuti. Antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media ini sangat besar, pernyataan ini didapat dari komentar peserta didik pada angket respon peserta didik. Hal ini membuktikan bahwasannya semangat belajar mereka meningkat dan belajar yang menyenangkan adalah salah satu kebutuhan peserta didik dalam mengikuti serangkaian kegiatan proses belajar supaya tidak mudah bosan.

Dari pemaparan kajian produk diatas dapat disimpulkan secara umum bahwasannya media sangat berpengaruh sebagai sarana dalam penyampaian materi pada saat kegiatan pembelajaran. Lebih spesifiknya produk media *Smart Board* (Papan Pintar) merupakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan (materi) terhadap peserta didik. Penelitian ini membuktikan bahwasannya media *Smart Board* (Papan Pintar) merupakan media yang efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Hak dan Kewajiban.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada Pendidikan Pancasila yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi hak dan kewajiban. Produk media ini menghasilkan produk berupa media *Smart Board* (Papan Pintar).

Adapun saran serta pemanfaatan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu :

- a. Guru diharapkan dapat mendampingi peserta didik pada saat menggunakan media karena di kemas dengan konsep permainan.
- b. Peserta didik diharapkan tertib ketika mulai menggunakan media yang dimainkan dan dipantau langsung oleh guru.
- c. Penyingkatan materi agar waktu yang digunakan lebih efisien.
- d. Penggunaan media saat menerapkan agar lebih memerhatikan timer dalam game. Setelah itu, melakukan kesepakatan mengenai peraturan yang telah ditetapkan, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang telah di tentukan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media serta respon guru, menyatakan bahwa media *Smart Board* (Papan Pintar) layak untuk digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya kelas IV tingkat SD/MI

## 2. Desiminasi

Produk pada penelitian ini merupakan produk yang mengembangkan media *Smart Board* (Papan Pintar) yang dapat membantu siswa dalam belajar pendidikan pancasila khususnya materi hak dan kewajiban. Media tersebut dapat digunakan disekolah yang bersangkutan, bahkan di Madrasah atau Sekolah Dasar lainnya. Namun, penyebaran produk harus tetap memperhatikan masalah yang terdapat pada lembaga sekolah serta kebutuhan siswa supaya produk yang dikembangkan bermanfaat. penyebaran produk juga dapat dilakukan dengan Presentasi pada forum guru atau KKG (Kelompok Kerja Guru), workshop atau pelatihan, publikasi digital, dokumntasi berbagi praktik baik.

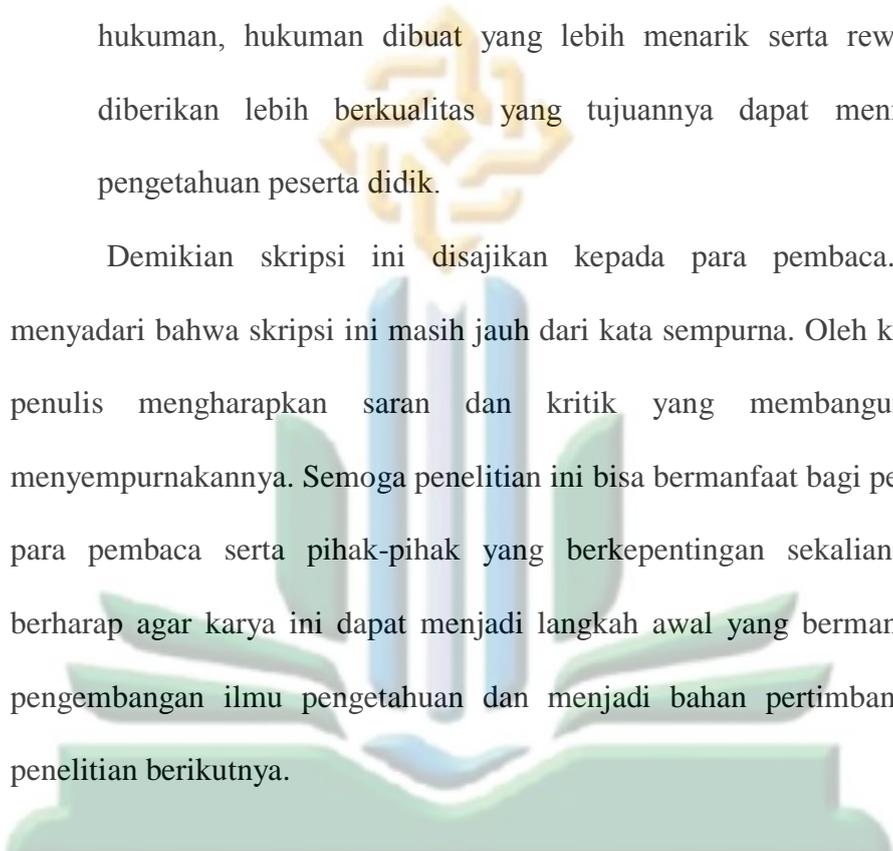
## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yakni menghasilkan produk media *Smart Board* ( Papan Pintar) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan untuk mendapatkan media dengan kualitas yang lebih baik. Dengan demikian, penulis mengusulkan pengembangan untuk penelitian selanjutnya:

- a. Media dapat dikembangkan dengan kombinasi materi atau pembelajaran lain yang masih relevan dengan media tersebut
- b. Media dapat dikembagkan dengan permainan yang memiliki interaktivitas yang lebih tinggi atau lebih unik dari sebelumnya supaya dapat memengaruhi atau membangkitkan minat belajar peserta didik

- c. Media yang digunakan dalam bentuk permainan terdapat sebuah hukuman, hukuman dibuat yang lebih menarik serta reward yang diberikan lebih berkualitas yang tujuannya dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Demikian skripsi ini disajikan kepada para pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakannya. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi penulis dan para pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan sekalian. Penulis berharap agar karya ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyah, Ummu, and Erfan Efendi. "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Pesertadidik Ibtidaiyah." *Journal of Elementary School Education* 1, no. 1 (June 2024): 62.
- am, ahmad alfu ni'. "Pengembangan E-Modul Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Pernafasan Untuk Siswa XI SMAN Rambipuji Jember." UIN KHAS Jember, 2021.
- Ambarwati, Ambarwati. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA SISWA KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR." PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2019. <https://eprints.ummi.ac.id/889/>.
- Anatasya, Ervina, and Dinie Anggraeni Dewi. "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 2 (Mei 2021): 293.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8, no. 1 (January 2023): 23.
- Ayu Firnanda, Al Arda. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II Bustanl Ulum Tumapel." Skripsi, Universitas Islam Lamongan, 2023. <http://eprints.unisla.ac.id/2253/>.
- . "Pengaruh Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kels II Bustanl Ulum Tumapel." Skripsi, Universitas Islam Lamongan, 2023. <http://eprints.unisla.ac.id/2253/>.
- Damri, and Fauzi Eka Putra. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Prenada Media, 2020. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-dwBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA107&dq=buku+pendidikan+kewarganegaraan&ots=lisL642Vhf&sig=OzrLc\\_-Ypm8oRJ8QHK5sVaZec1Q&redir\\_esc=y#v=onepage&q=buku%20pendidikan%20kewarganegaraan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-dwBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA107&dq=buku+pendidikan+kewarganegaraan&ots=lisL642Vhf&sig=OzrLc_-Ypm8oRJ8QHK5sVaZec1Q&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20pendidikan%20kewarganegaraan&f=false).

- Dini, Andini, Jayanti Jayanti, and Ida Suryani. "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR (PAPIN) MATEMATIKA MATERI PENGURANGAN DI KELAS III SEKOLAH DASAR." *JS (JURNAL SEKOLAH)* 7, no. 4 (September 27, 2023): 642–50. <https://doi.org/10.24114/js.v7i4.47853>.
- Dwi Kurnia, Tia, Cica Lati, Habibah Fauziah, and Agus Trihanton. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D PAGEFLIP." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* 1, no. 1 (2019): 520.
- Fandini, Puspa, Sultani, and Didi Susanto. "Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di SMA PGRI Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018." *UPT Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Asyad Al-Banjarmasin* 4, no. 1 (2018): 16.
- Gule, Yosefo. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EaRxEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA64&dq=Motivasi+Belajar+Siswa+\(Studi+kasus+Tinjauan+Melalui+Kompetensi+Sosial+dan+Keteladanan+Guru\)+&ots=mYRaspwF3t&sig=IceVEGuC4azhom3pEx0ZBoWlQYg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Motivasi%20Belajar%20Siswa%20\(Studi%20kasus%20Tinjauan%20Melalui%20Kompetensi%20Sosial%20dan%20Keteladanan%20Guru\)&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EaRxEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA64&dq=Motivasi+Belajar+Siswa+(Studi+kasus+Tinjauan+Melalui+Kompetensi+Sosial+dan+Keteladanan+Guru)+&ots=mYRaspwF3t&sig=IceVEGuC4azhom3pEx0ZBoWlQYg&redir_esc=y#v=onepage&q=Motivasi%20Belajar%20Siswa%20(Studi%20kasus%20Tinjauan%20Melalui%20Kompetensi%20Sosial%20dan%20Keteladanan%20Guru)&f=false).
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (Desember 2017): 133–34.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 30.
- Indahwati, Fatma. *Buku Pendamping Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. Putra Nugraha, n.d.
- "Jurska Rismala Sari, Diwawancarai Oleh Penulis," Oktober 2024.
- Juwita Nissa', Aryny. "Penanaman Kompetensi Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Siswa Di MIN 3 Tulungagung." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2020. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/16686/>.
- Kamaladini. "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 SubTema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021. <https://repository.ummat.ac.id/2876/1/COVER-BAB%20III.pdf>.

- . “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021. <https://repository.ummat.ac.id/2876/1/COVER-BAB%20III.pdf>.
- Kartika Sari, Bintari. “Desain Pembelajaran Moel ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw,” 2017, 93–94.
- Khalid Hakky, Muhammad, Rasyid Hardi Wirasasmita, and Muhammad Zamroni Uska. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi.” *EDUMATIC : Jurnal Pendidikan Informatika* 2, no. 1 (June 2018): 27.
- Langka, Fran Ricard, and Danang Setyadi. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 27, 2023): 335–47. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.2146>.
- Magdalena, Ida. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV. Jejak, 2024.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.” *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (Desember 2020): 424.
- Mar’atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 256.
- Mashuri, Imam, Riza Faishol, and Ainur Rofiq. “Komparasi Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 2 Banyuwangi Dalam Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Picture And Picture.” *International Journal Of Education Resources* 02, no. 01 (June 2021): 47.
- Nafisah, Syifaun, and Yayang Furi Furnamasari. “Penerapan Media Papan Pintar Dalam Pembelajaran Aematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juniyat.” *Jurnal Inprisai Pendidikan* 1, no. 3 (2023): 212.
- Nurhasanah, Siti. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI REJOSARI.” *Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (October 15, 2022): 75–84. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>.
- Nurrita, Teni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

———. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 178.

“Observasi Di MIMA Condro Jember Kaliwates Jember,” Oktober 2024.

Oktaviani, Aldina Tri, Zahrotun Nisa, Siti Mundiya, and Kiki Nafila Nahda. “METODE PEMBELAJARAN YANG TEPAT DI TERAPKAN PADA SISWA DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL: Gaya atau Media Belajar Visual.” *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI 1* (December 29, 2021): 731–41.

Parawangsa, Endah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. “Hakikat Pendidikan Kewarganegaran Di Sekolah Dasar (SD).” *Jurna Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8053.

“Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Materi Mengenal Huruf Di Kelas 1 SDN 25 Sabbamparu Kota Palopo.” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022.  
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/6029/1/INDAH%20SARI.pdf>.

Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2022*. Jember: UIN KHAS, 2022.

Putri, Rosalina, and Kasriman. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR (SMART BOARD) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 27, 2022): 1181–89.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>.

Rahmadi, Padli. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Kels IV Sekolah Dasar” 9, no. 10 (2020): 3.

Republik Indonesia, Kementrian Agama. *Al-Qur’an Tajwid Dan Terjemahannya*. Surabaya: Penerbit Nur Ilmu, 2017.

Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M. Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, Jodi Abdurachman, and Damayanti Damayanti. “Media Pembelajaran.” CV. Nurani, 2016. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf>.

Rusiadi. “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 6, no. 2 (2020): 10–21.

- Saufika Magneta, Aimee Karin, and Mahbubul Wathoni. "Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Teori Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong." *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2024, 2779.
- SEMBIRING, CINDY MARISKA BR. "PENGARUH MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD NEGERI 060934 KWALA BEKALA MEDAN T.P 2022/2023." Skripsi, UNIVERSITAS QUALITY, 2023. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1812/>.
- Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah sYAM Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Azhari, et al. "Media Pembelajaran," 56–61, 2024.
- Sofian, Muhamad. "Konsep Pendidikan Islam Dalam Perpektif Islam Ibnu Khaldun Dan Relevansinya Terhadap UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003" 10, no. 2 (Desember 2017): 311.
- Suharyani, Dwi Retno, Nanang Khoirul Umam, and Arya Setya Nugroho. "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR (PAPAN PINTAR MAGNETIK) PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS KELAS 3 SEKOLAH DASAR." *Nusantara Hasana Journal* 3, no. 2 (July 5, 2023): 137–43. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i2.918>.
- Sulasminah, Dwiyatmi, Abdul Hadis, and Dwi Wulandari. "Pengembangan Media Smart Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy Di SLB Negeri Lutang." *Society* 10, no. 2 (2022): 585.
- Suryanti, Cut Maranda. "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021. <http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17534>.
- Sutriana, Suci. "Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Paud Sunan Pandan Aran Tegal Kapatihan Tulungagung." IAIN TULUNGAGUNG, 2021. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21103/>.
- Syarifatul Inayah, Iin. "Peran Media Pembelajaran 'Papan Pinta' Pada Mta Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (September 2023): 2933.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis*

*Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran.* Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab CV Adanu Abimata, 2021.

Waruwu, Yuwinda, Aprianus Telaumbanua, Yelisman Zebua, Adrianus Zega, and Arisman Telaumbanua. "Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning Pada Materi Prosedur Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH)" 11, no. 2 (September 2023): 201–2.

Yuli Yanti, Indri, I Ketut Pudjawan, and Ignatius I Wayan Suwatra. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal Of Education Technologi* 4, no. 1 (2020): 69.



## Lampiran 1

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dini Holifatus Sa'diah  
 NIM : 205101040002  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Flipbook Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 25 September 2024  
 Saya menyatakan



Dini Holifatus Sa'diah  
 NIM 205101040002

Lampiran 2

MATRIKS

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	IINDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Smart Board (Papan Pintar) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media Smart Board (Papan Pintar) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Hak dan Kewajiban" di kelas IVB madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Smart Board (Papan Pintar) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Keajiban" di Kelas IV B madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember?</p>	<p>1. Pengembangan media Smart Board (Papan Pintar)</p> <p>2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila</p>	<p>2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV B</p> <p>3. Media Smart Board (Papan Pintar)</p>	<p>1. Responden siswa kelas IV B Mima Condro Jember</p> <p>2. Informan</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Wali kelas</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>5. Validasi</p> <p>a. Dosen ahli media</p> <p>b. Dosen ahli materi</p> <p>c. Guru ahli pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV B</p>	<p>1. Research and Development (R&amp;D)</p> <p>2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi dilapangan.</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Angket</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli :</p> <p>Keterangan :</p> <p>Nilai <math>\frac{total\ skor\ validasi}{2total\ skor\ maksimum} \times 100\%</math></p>

## Lampiran 3

## SURAT IZIN PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDR0**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDR0**  
**MIMA CONDR0**  
 Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592  
 Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember  
 e-mail : [mjmacondromanajemen@gmail.com](mailto:mjmacondromanajemen@gmail.com)

---

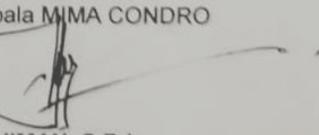
**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
 Nomor : 030/Mis.13.32.142/11/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDR0 Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama	: DINI HOLIFATUS SA'DIAH
NIM	: 205101040002
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: <i>Pengembangan Media Smart Board (Papan Pintar) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.</i>

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember mulai 14 Oktober - 8 November 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 8 November 2024  
 Kepala MIMA CONDR0  
  
**PONIMAN, S.Pd.**



## Lampiran 4

## Modul Ajar Kurikulum Merdeka



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024  
PP SD/ MI KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Dini Holifatus Sa'diah
Instansi	:	MIMA Condro
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD/ MI
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Fase /Kelas	:	B / 4
Bab / Tema	:	Konstitusi dan Norma di Masyarakat
Materi Pembelajaran	:	Hak dan Kewajiban
Alokasi Waktu	:	1 kali pertemuan/2x35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Hak dan kewajiban sebagai Peserta didik , anggota keluarga dan masyarakat

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman , bertakwa kepada Tuhan YME dan berahlak mulia.
- ❖ Berkebhinnekaan global.
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Mandiri.
- ❖ Bernalar kritis.
- ❖ Kreatif

D. SARANADAN PRASARANA

- ❖ Sumber Belajar : Yudhistira, Splash Pendidikan Pancasila, Penulis F. Septi Sari, 2023
- ❖ Buku Referensi : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi

<p>Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IVPenulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik</p>
<p><b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
<p><b>F. JUMLAH PESERTA DIDIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 27 Peserta didik</li> </ul>
<p><b>G. MODEL PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pembelajaran Tatap Muka</li> <li>❖ kooperatif Learning</li> </ul>
<p><b>KOMPONEN INTI</b></p>
<p><b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan menyimak dan menanggapi tentang hak dan kewajiban peserta didik dapat mengidentifikasi antara hak dan kewajiban.</li> <li>• Dengan media pembelajaran <i>Smart Board</i> peserta didik dapat menyajikan bentuk bentuk hak dan kewajiban yang ada di sekitar.</li> </ul> </li> <li>❖ <b>Capaian Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat memahami hak dan kewajiban dengan baik dan benar.</li> <li>• Peserta didik dapat menyebutkan hak dan kewajiban yang ada</li> </ul> </li> </ul>

<p>disekolah, dirumah dan dimasyarakat melalui dengan baik dan benar.</p>
<p><b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b></p>
<p>❖ Meningkatkan pemahaman pesera didik dalam menyebutkan hak dan kewajiban disekolah, dirumah dan dimasyarakat dengan benar.</p>
<p><b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b></p>
<p>❖ Apa yang dimaksud dengan hak dan kewajiban ?</p> <p>❖ Apa saja hak dan kewajiban anak dirumah ?</p> <p>❖ Apa saja hak dan kewajiban anak disekolah ?</p> <p>❖ Apa saja hak dan kewajiban anak dimasyarakat ?</p>
<p><b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p>
<p><b>Kegiatan Belajar 1</b></p> <p><b>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p><b>a. Persiapan Mengajar</b></p> <p>Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:</p> <p><b>1) Peralatan Pembelajaran</b></p> <p>Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 2 ini, diantaranya:</p> <p>a) media pembelajaran</p> <p>b) papan tulis, dan</p> <p>c) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis</p> <p><b>2) Media Pembelajaran</b></p> <p>Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk memper mudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi yang akan membahas tentang hak dan kewajiban anak dirumah dan disekolah. Adapun</p>

alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

1. Media Smart Board
2. LKPD

#### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar 2 ini, pelaksanaannya dengan model bermain game pembelajaran dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya untuk menyebutkan hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat dengan benar.

##### 1) Kegiatan Pembuka

3. Pembelajaran dimulai dengan salam.
4. Kemudian ketua kelas maju kedepan kelas menyiapkan peserta didik untuk duduk rapi dan berdoa.
5. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik.
6. Siswa dicek kehadirannya oleh guru dan diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat.
7. Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu dari "Garuda Pancasila" untuk meningkatkan rasa nasionalisme.
8. Guru menyampaikan apersepsi kegiatan pembelajaran tentang "Hak dan Kewajiban", materi sebelumnya dan materi yang akan diajarkan.
9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu "hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat" serta menyampaikan tujuan pembelajarannya.
10. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.
11. Guru menyampaikan ice breaking pada siswa agar semangat saat pembelajaran berlangsung.

Buka mulut tertawa tertawa 3x " ha ha ha"

alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

1. Media Smart Board
2. LKPD

#### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar 2 ini, pelaksanaannya dengan model bermain game pembelajaran dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya untuk menyebutkan hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat dengan benar.

##### 1) Kegiatan Pembuka

3. Pembelajaran dimulai dengan salam.
4. Kemudian ketua kelas maju kedepan kelas menyiapkan peserta didik untuk duduk rapi dan berdoa.
5. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik.
6. Siswa dicek kehadirannya oleh guru dan diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat.
7. Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu dari "Garuda Pancasila" untuk meningkatkan rasa nasionalisme.
8. Guru menyampaikan apersepsi kegiatan pembelajaran tentang "Hak dan Kewajiban" materi sebelumnya dan materi yang akan diajarkan.
9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu "hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat" serta menyampaikan tujuan pembelajarannya.
10. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.
11. Guru menyampaikan ice breaking pada siswa agar semangat saat pembelajaran berlangsung.

Buka mulut tertawa tertawa 3x " ha ha ha"

alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

1. Media Smart Board
2. LKPD

#### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar 2 ini, pelaksanaannya dengan model bermain game pembelajaran dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya untuk menyebutkan hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat dengan benar.

##### 1) Kegiatan Pembuka

3. Pembelajaran dimulai dengan salam.
4. Kemudian ketua kelas maju kedepan kelas menyiapkan peserta didik untuk duduk rapi dan berdoa.
5. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik.
6. Siswa dicek kehadirannya oleh guru dan diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat.
7. Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu dari "Garuda Pancasila" untuk meningkatkan rasa nasionalisme.
8. Guru menyampaikan apersepsi kegiatan pembelajaran tentang "Hak dan Kewajiban", materi sebelumnya dan materi yang akan diajarkan.
9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu "hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat" serta menyampaikan tujuan pembelajarannya.
10. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.
11. Guru menyampaikan ice breaking pada siswa agar semangat saat pembelajaran berlangsung.

Buka mulut tertawa tertawa 3x " ha ha ha"

alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

1. Media Smart Board
2. LKPD

#### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar 2 ini, pelaksanaannya dengan model bermain game pembelajaran dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya untuk menyebutkan hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di rumah dengan benar.

##### 1) Kegiatan Pembuka

3. Pembelajaran dimulai dengan salam.
4. Kemudian ketua kelas maju kedepan kelas menyiapkan peserta didik untuk duduk rapi dan berdoa.
5. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik.
6. Siswa dicek kehadirannya oleh guru dan diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat.
7. Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu dari "Garuda Pancasila" untuk meningkatkan rasa nasionalisme.
8. Guru menyampaikan apersepsi kegiatan pembelajaran tentang "Hak dan Kewajiban", materi sebelumnya dan materi yang akan diajarkan.
9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu "hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat" serta menyampaikan tujuan pembelajarannya.
10. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.
11. Guru menyampaikan ice breaking pada siswa agar semangat saat pembelajaran berlangsung.

Buka mulut tertawa tertawa 3x " ha ha ha "

Buka mulut tertawa 2x "ha ha"

Buka mulut tertawa 1x "ha"

Buka mulut tertawa tanpa suara

## 2) Kegiatan Inti

12. Guru menyampaikan apersepsi dengan pertanyaan pemantik mengenai "Hak dan Kewajiban"
13. Guru memberikan pengenalan terhadap "Hak dan Kewajiban"
14. Guru memberikan pengenalan terhadap macam-macam bentuk mengenai "Hak dan Kewajiban"
15. Guru mempresentasikan sekaligus menggunakan sebuah media yang berkaitan dengan materi hak dan kewajiban.
16. Guru memberikan penguatan materi dari media yang telah diperagakan.
17. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.
18. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung 1-2, kemudian bagi peserta didik yang mendapatkan nomor 1 berkumpul dengan kelompok nomor 1 kemudian yang mendapatkan nomor 2 berkumpul dengan kelompok nomor 2 dan terakhir yang mendapatkan nomor 3 berkumpul dengan kelompok nomor 3.
19. Guru memerintahkan peserta didik berbaris menjadi 3 bagian ke belakang sesuai dengan kelompoknya, kelompok 1 merupakan kelompok "rumah", kelompok 2 merupakan kelompok "sekolah" dan kelompok 3 merupakan kelompok "masyarakat".
20. Permainan hak dan kewajiban dimulai dengan peserta didik yang berbaris paling depan mengambil secara acak, kemudian menyebutkan dan menempatkan hak atau kewajiban sesuai pada tempatnya dengan benar, peserta didik yang sudah menjawab langsung berbaris kembali ke barisan paling belakang.
21. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan reward berupa stiker bintang.
22. Kelompok yang menjawab dengan salah akan mendapatkan sebuah hukuman yang

telah disediakan pada media tersebut .

23. Setelah permainan selesai, guru menghitung banyaknya point bintang yang dikumpulkan dari 3 kelompok tersebut bersama-sama dengan peserta didik.
24. Kelompok yang mendapatkan point paling banyak akan mendapatkan reward dari guru.
25. Secara perwakilan masing masing kelompok menyebutkan macam macam hak dan kewajiban yang ada pada media
26. Setelah melakukan permainan guru menugaskan peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok.
27. Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru meminta salah satu peserta didik untuk mempresentasikan hasil pengerjaan tugasnya sekaligus mengoreksi bersama.

### 3) Kegiatan Penutup

28. Guru dan peserta didik Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
29. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah diterangkan.
30. Peserta didik diberikan rencana tindak lanjut (RTL) dengan berupa tugas rumah mengerjakan buku splash halaman 31 soal nomor 1-10.
31. Peserta didik mendapatkan pesan moral yang bisa diambil dari pembelajaran hari ini, yaitu untuk senantiasa melakukan kewajiban sebagai peserta didik disekolah, sebagai anak dirumah dan sebagai anak di masyarakat sehingga setelah mereka melakukan kewajibannya dengan baik mereka akan mendapatkan haknya masing-masing.
32. Guru mengajak peserta didik untuk menutup pelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama dan memberi salam.

## E. RINGKASAN MATERI

### Hak dan Kewajiban

#### a. Pengertian Hak dan Kewajiban

- Hak adalah segala sesuatu yang memang seharusnya didapatkan oleh setiap orang. Contohnya : mendapatkan kasih sayang dari orang tua
- Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang

dengan penuh rasa tanggung jawab sehingga bisa mendapatkan hak nya secara layak

b. Contoh Hak dan Kewajiban Dirumah, Disekolah,dan Di masyarakat

No.	Lingkup	Hak	Kewajiban
1.	Di rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan makanan pakaian, makanan dan tempat tinggal yang layak.</li> <li>• mendapatkan kasih sayang dari orang tua.</li> <li>• Mendapatkan perlindungan dari orang tua.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah.</li> <li>• Menjaga kebersihan dan kenyamanan tempat tinggal.</li> <li>• Menyayangi sesama anggota keluarga.</li> </ul>
2.	Di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan fasilitas sekolah.</li> <li>• Mendapatkan pendidikan dan pengajaran yang layak dari guru.</li> <li>• Mendapatkan nilai dari guru.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak merusak fasilitas sekolah.</li> <li>• Mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Hadir tepat waktu.</li> </ul>
3.	Di masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan lingkungan yang bersih.</li> <li>• Mendapatkan ketenangan dan kenyamanan dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga kelestarian dan kebersihan alam.</li> <li>• Menjaga keamanan dan ketertiban umum.</li> <li>• Meaati berbagai peraturan umum yang</li> </ul>

		hidup bermasyarakat • Mendapatkan akses pelayanan yang baik.	berlaku
--	--	---	---------

### c. Pelaksanaan Hak dan Kewajiban

#### ➤ Hal-hal yang perlu diperhatikan

- Hak dan kewajiban harus dilaksanakan secara seimbang dan bertanggung jawab.
- Seseorang akan mendapatkan haknya setelah melaksanakan kewajibannya.
- Saling menghormati dan menghargai hak dan kewajiban orang lain.
- Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain untuk menggunakan haknya.
- Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain untuk melaksanakan kewajibannya.

#### ➤ Manfaat pelaksanaan hak dan kewajiban secara seimbang

- Tercipta kedamaian dan kenyamanan hidup bermasyarakat.
- Tercipta kerukunan hidup bermasyarakat.
- Meningkatnya mutu pendidikan dan kesehatan.
- Keadilan dan kesejahteraan akan merata.
- Terhindar dari ketimpangan/kesenjangan sosial.

### F. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 2 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 2 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi

untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

#### F. ASESMEN/PENILAIAN

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 2 berlangsung meliputi sikap dan pengetahuan. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam memahami hak dan kewajiban disekolah dan dirumah.

### a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan pembelajaran.

#### Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi

	dengan bantuan guru.	bantuan guru.	tanpa bantuan guru.	kan apresiasi tanpa bantuan guru.	mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan

n	bantuan guru.	an	an	an
masalah		masalah	masalah	masalah.
dengan		tanpa	tanpa	
bantuan guru.		bantuan	bantuan	
		guru.	guru.	

#### b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan LKPD. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Penilaian pengetahuan dengan mengerjakan LKPD yang berjumlah 10 soal, setiap soal memiliki bobot nilai 10 point.

Soal dari LKPD tersebut memuat gambar berjumlah 10, peserta didik diminta untuk menyebutkan kegiatan ilustrasi yang terdapat pada gambar kemudian tentukan apakah gambar tersebut termasuk hak dan kewajiban sesuai dengan golongannya?. Lembar Kerja Peserta Didik yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan telah terlampir pada lampiran.

#### G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

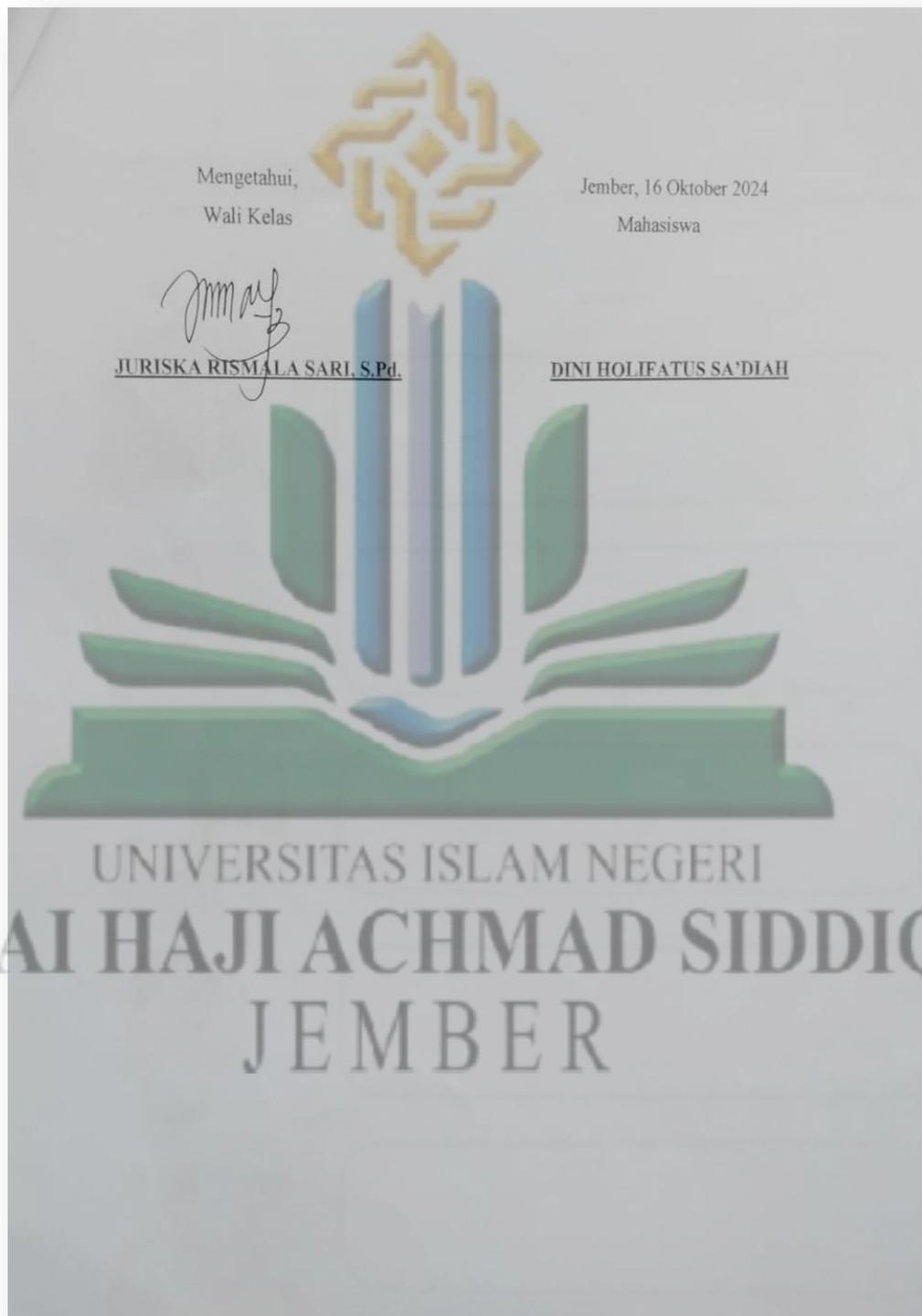
##### Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang hak dan kewajiban di rumah di sekolah maupun di masyarakat.

##### Soal Pengayaan !

Diskusikan soal berikut bersama teman kelompokmu dan kerjakanlah dengan baik dan benar!

1. Coba kamu ingat kembali hal apa saja yang telah di kerjakan pada hari ini!
2. Sebutkan kegiatan yang telah kamu ingat, kemudian tuliskan apakah kegiatan tersebut termasuk hak atau kewajiban?
3. Masing masing anggota kelompok memberikan contoh hak dan kewajiban sesuai yang telah dilakukan sesuai dengan tempatnya masing-masing!



Sebelum mengerjakan jangan lupa berdoa'a terlebih dahulu 🙏

Nama :  
Kelas :  
Tanggal :

Ayo, perhatikan gambar dibawah ini!  
Tuliskan nama kegiatan disetiap gambar kemudian tentukan apakah kegiatan tersebut merupakan hak atau kewajiban sesuai dengan tempatnya dengan benar !

Soal

Jawaban

1.




2.




3.




4.




6.




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

7.



8.



9.



10.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Selamat Mengerjakan 🍌

## Lampiran 5

## Soal Evaluasi

Sebelum mengerjakan jangan lupa berdoa'a terlebih dahulu 🕌

Nama : \_\_\_\_\_  
 Kelas : \_\_\_\_\_  
 Tanggal : \_\_\_\_\_

Ayo, perhatikan gambar dibawah ini!  
 Tuliskan nama kegiatan disetiap gambar kemudian tentukan apakah kegiatan tersebut merupakan hak atau kewajiban sesuai dengan tempatnya dengan benar !

Soal	Jawaban
1. 	<input type="text"/>
2. 	<input type="text"/>
3. 	<input type="text"/>
4. 	<input type="text"/>
6. 	<input type="text"/>

7.



8.



9.



10.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Selamat Mengerjakan 🙏

## Lampiran 6

## PEDOMAN WAWANCARA

## 1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV?</li> <li>2. Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila?</li> </ol>
2.	Strategi dan Metode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?</li> </ol>
3.	Instrumen asesmen pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran?</li> <li>2. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?</li> </ol>
4.	Karakteristik peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana karakter peserta didik?</li> <li>2. Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?</li> </ol>
5.	Kendala dan kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran?</li> <li>2. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?</li> </ol>

## 2. Wawancara Dengan Guru Wali Kelas

### wawancara analisis kebutuhan

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	3. Bagaimana proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV? 4. Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila?
2.	Strategi dan Metode	2. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?
3.	Instrumen asesmen pembelajaran	3. Media apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran? 4. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?
4.	Karakteristik peserta didik	3. Bagaimana karakter peserta didik? 4. Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan kesulitan	3. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran? 4. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

### wawancara respon guru

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Instrumen media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana tanggapan mengenai media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar)?</li> <li>2. Apakah media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar) mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik?</li> <li>3. Apakah media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar) dapat bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran?</li> </ol>
2.	Keikutsertaan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana antusias peserta didik dalam proses pembelajaran?</li> <li>2. Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran?</li> </ol>
3.	Kesesuaian Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah animasi media <i>Smart Board</i> sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Hak dan Kewajiban"?</li> </ol>

### 3. Wawancara Dengan Peserta Didik

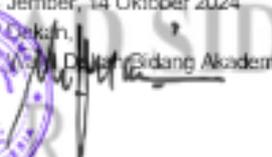
No	Indikator	Pertanyaan
1.	Instrumen media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah media <i>Smart Board</i> bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran?</li> <li>2. Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Smart Board</i> (Papan Pintar)?</li> </ol>

2.	Keikutsertaan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Smart Board (<i>Papan Pintar</i>)?</li> <li>2. Apakah kalian lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>Smart Board</i> (<i>Papan Pintar</i>)?</li> </ol>
3.	Kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adakah kesulitan dalam menggunakan media <i>Smarrt Board</i> (<i>Papan Pintar</i>)</li> </ol>



## Lampiran 7

## PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR AHLI MEDIA

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b> <b>FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</b>
	Jl. Mataran No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: <a href="http://fak.uinkhas-jember.ac.id">www.http://fak.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com">tarbiyah.iainjember@gmail.com</a>
<hr/>	
Nomor : B-2310/In.20/3.a/PP.009/10/2024 Sifat : Biasa Perihal : <b>Permohonan Menjadi Validator</b>	
Yth. MUHAMMAD JUNAIDI, M.Pd.I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember	
Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :	
NIM	: 205101040002
Nama	: DINI HOLIFATUS SADIH
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Smart Board pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi 360e Hak dan Kewajiban pada Peserta Didik Kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Cendro Jember
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 14 Oktober 2024 Dekan,  KHOTIBUL UMAM	

## Lampiran 8

## PERMOHONAN IZIN MENJADI VALIDATOR AHLI MATERI

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
 Website: www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

---

Nomor: B-2310/In.20/3.a/PP.009/10/2024  
 Sifat : Biasa  
 Perihal: **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd.  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 205101040002
Nama	: DINI HOLIFATUS SADIHA
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Smart Board pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban pada Peserta Didik Kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Oktober 2024 an.  
 Kepala Bidang Akademik,  
  
 KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 9

## ANGKET VALIDASI MEDIA

## A. Angket Validasi Media Sebelum Revisi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENILAIAN MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)**  
**PADA MATA PELAJARAN PKN**

Institusi : Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember  
Kelas/Semester : IV/ B  
Materi : Hak dan Kewajiban

**A. Identitas Responden**  
Nama : Muhammad Junaidi, M.Pd.I  
NIP : 198211192023211011

**B. Petunjuk Penilaian**

- Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
- Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**  
1 = Sangat tidak valid  
2 = Tidak valid  
3 = Valid  
4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas bahan yang digunakan				✓
2	Keawetan bahan				✓
3	Keserasian ukuran pada bentuk media				✓
4	Keserasian antar ukuran komponen			✓	
5	Keserasian antar bentuk dan mata pelajaran PKN materi Hak dan Kewajiban			✓	
6	Keserasian pemilihan warna			✓	
7	Bahan yang digunakan dalam pembuatan dapat dijumpai di lingkungan sekitar			✓	
8	Keserasian desain dengan pengguna				✓

9	Desain media tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan			✓	
10	Penggunaan media Papan Pintar "Smart Board" tidak membahayakan				✓
11	Penyajian media Papan Pintar "Smart Board" dapat mengembangkan minat peserta didik Minat peserta didik				
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					
<b>Rata - rata</b>					

## a) Komentari dan saran

- Cukup bagus saran
- 1) Identitas dan gambar perlu di beri di bagian pintu luar
  - 2) tampilkan gambar berbackground & warna pada space kosong di pintu dalam kiri
  - 3) Identitas penulis media perlu di tampilkan di depan

## b) Kesimpulan

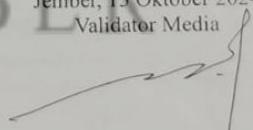
Beri tanda check (v) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	
Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran	✓
Belum layak	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 15 Oktober 2024  
Validator Media



Muhammad Junaidi, M. Pd. I  
NIP. 198211192023211011

## B. Angket Validasi Media Sesudah Revisi

**Lembar Instrument Penelitian Ahli Media Smart Board (Papan Pintar)**  
**Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV B**

Institusi : Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Cendro Jember  
 Kelas/Semester : IV/ B  
 Materi : Hak dan Kewajiban

**A. Identitas Responden**

Nama : Muhammad Junaidi, M.Pd.I  
 NIP : 198211192023211011  
 Instalasi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**B. Petunjuk Penilaian**

- Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
- Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (+) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3, 4 dan 5 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**

1 = Sangat kurang baik  
 2 = Kurang baik  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas bahan yang digunakan					✓
2	Keawetan bahan					✓
3	Keserasian ukuran pada bentuk media					✓
4	Keserasian antar ukuran komponen					✓
5	Keserasian antar bentuk dan materi pembelajaran				✓	
6	Kreativitas dalam membuat media				✓	
7	Keserasian pemilihan warna					✓
8	Pemilihan warna yang menarik					✓
9	Kekokohan media					✓



## Lampiran 10

## ANGKET VALIDASI MATERI

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**  
**PENILAIAN MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)**  
**PADA MATA PELAJARAN PKN**

Institusi : Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember  
Kelas/Semester : IV/B  
Materi : Hak dan Kewajiban

**A. Identitas Responden**  
Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
NIP :

**B. Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3 dan 4 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**  
1 = Sangat tidak valid  
2 = Tidak valid  
3 = Valid  
4 = Sangat valid

No	Indikator	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan CP				✓
2	Kesesuaian materi dengan KD				✓
3	Pemaparan materi yang sistematis				✓
4	Kualitas kemenarikan materi				✓
5	Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok				✓
6	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓
7	Mendorong peserta didik agar tidak bosan terhadap			✓	

	materi PKN				
8	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dipahami peserta didik				✓
9	Kesesuaian bentuk dan kejelasan sistematika atau organisasi mata Pelajaran				✓
10	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan daya serap siswa				✓
11	Penyajian materi dapat mengembangkan minat peserta didik dengan menggunakan media papan pintar ( <i>smart board</i> )			✓	
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					
<b>Rata - rata</b>					

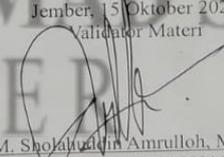
## a) Komentar dan saran

- Tolong berikan buku ajar / modul / paket buku materi Har dan Pelajaran.  
 - Ditujunya berisikan materi dan soal sebagai acuan peserta didik.

## b) Kesimpulan

Beri tanda check (v) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	
Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran	✓
Belum layak	

Jember, 15 Oktober 2024  
Validator Materi
  
 M. Sholahudin Amrulloh, M. Pd. I  
 NIP.198512042015031002

## Lampiran 11

## ANGKET RESPON GURU

**ANGKET VALIDASI GURU**  
**PENILAIAN GURU MEDIA SMART BOARD (PAPAN PINTAR)**  
**PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Institusi : Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember  
 Kelas/Semester : IV/I  
 Materi : Hak dan Kewajiban

**A. Identitas Responden**  
 Nama : Juriska Rismala Sari, S.Pd.  
 NIP :

**B. Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon bapak/ibu kesediaanya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian angka 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria semakin besar kriteria yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

**C. Keterangan Skala:**

1 = Sangat kurang baik  
 2 = Kurang baik  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik dalam belajar					✓
2	Penggunaan media sesuai dengan kebutuhan					✓
3	Media papan pintar ( <i>smart board</i> ) memiliki ketahanan dalam jangka panjang					✓
4	Penggunaan desain yang menarik					✓
5	Kesesuaian dengan materi					✓
6	Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
7	Media papan pintar ( <i>smart board</i> ) dapat mempermudah proses pembelajaran				✓	

8	Media papan pintar ( <i>smart board</i> ) dapat memotivasi peserta didik					✓
9	Media papan pintar ( <i>smart board</i> ) mudah digunakan					✓
10	Memudahkan proses asesment pembelajaran			✓		
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						
<b>Rata-rata</b>						

## a) Komentar dan saran

Media smart Board yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran & relevan dengan materi yang diajarkan. media juga cukup kuat dan dapat digunakan dalam jangka panjang.  
Catatan yang dapat diberikan yaitu pemilihan warna pada bagian dalam media sebaiknya berwarna cerah agar media menjadi lebih menarik dan indah.

## b) Kesimpulan

Beri tanda check (✓) untuk menyatakan media ini :

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi	
Layak uji coba lapangan dengan revisi	✓
sesuai saran	
Belum layak	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 25 Oktober 2024

Guru kelas IV

*Juriska Rismala Sari, S.Pd.*  
Juriska Rismala Sari, S.Pd.

## Lampiran 12

## ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK**

**PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B**

Identitas responden

Nama : Akbar Putra

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak  
2 = Tidak layak  
3 = Cukup layak  
4 = Layak  
5 = Sangat layak

**A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa**

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna					✓
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang				✓	
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan					✓
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal				✓	

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar						✓
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan					✓	
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smat Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan						✓

**B. Kritik dan Masukan**

media bagus

Jember, 24 Oktober 2024  
Peserta didik kelas IV B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B

Identitas responden

Nama : Arini salsabella

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna					✓
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan				✓	
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal					✓

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar				✓	
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan				✓	
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan					✓

**B. Kritik dan Masukan**

Mediannya bagus dan mudah digunakan.....  
 .....  
 .....

Jember, 24 Oktober 2024  
 Peserta didik kelas IV B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B

Identitas responden

Nama : wali amira alya mukhibatq

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat layak

## A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna				✓	
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang				✓	
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan				✓	
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal					✓

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar						✓
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan					✓	
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan						✓

**B. Kritik dan Masukan**

Mediannya bagus dan membuat belajar jadi tidak  
terlalu bosan.....

Jember, 24 Oktober 2024  
Peserta didik kelas IV B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B

Identitas responden

Nama : *Tinan alia salsabila*

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna				✓	
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan				✓	
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal					✓

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar					✓	
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan					✓	
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan						✓

**B. Kritik dan Masukan**

..... Media papan pintar bagus dan menarik.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jember, 24 Oktober 2024  
 Peserta didik kelas IV B

*[Signature]*

..... Tina Alia S.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B

Identitas responden

Nama : VERZARISKY O.

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat layak

A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna					✓
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik				✓	
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan					✓
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal					✓

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar								✓
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan								✓
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan								✓

**B. Kritik dan Masukan**

media haptic

Jember, 24 Oktober 2024  
Peserta didik kelas IV B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV B

Identitas responden

Nama : Ahmad Nur Fadila'

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat layak

## A. Penilaian Aspek Instrumen Media Pembelajaran dan Media Smart Board Oleh Siswa

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki banyak warna				✓	
2.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) memiliki desain yang menarik				✓	
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) mudah digunakan					✓
5.	Dengan media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) lebih mudah dalam mengerjakan soal				✓	

6.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat semangat untuk belajar					✓	
7.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat tidak mudah bosan						✓
8.	Media Papan Pintar ( <i>Smart Board</i> ) membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan					✓	

B. Kritik dan Masukan

*Media bagus*  
.....  
.....  
.....

Jember, 24 Oktober 2024  
Peserta didik kelas IV B

*lf*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Lampiran 13****FOTO KEGIATAN PENELITIAN****A. Wawancara Dengan Kepala Madrasah Bapak Poniman, S.Pd****B. Wawancara Dengan Guru Pembelajaran Ibu Juriska Rismala Sari, S.Pd**  
**a. Sebelum Penelitian**

**b. Sesudah Penelitian**



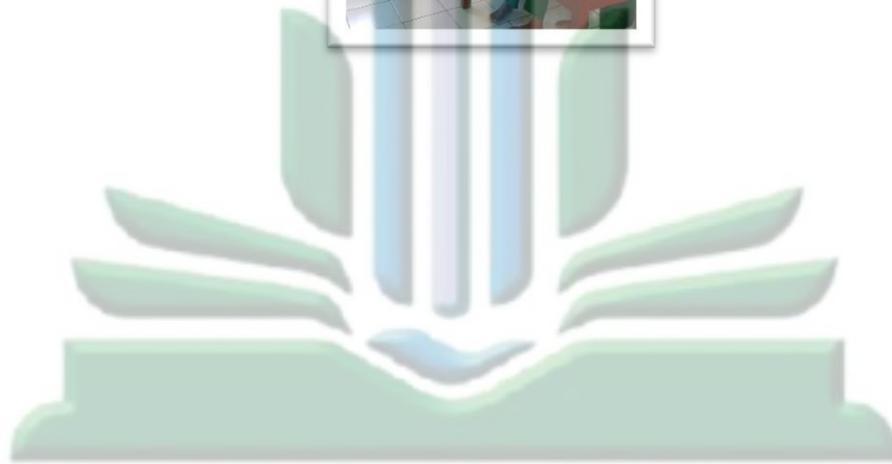
**C. Implementasi Media Skala Kecil**



**D. Implementasi Media Skala Besar**



**E. Pengisian Angket**

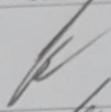
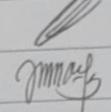
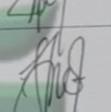
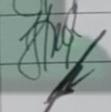
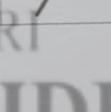


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 14

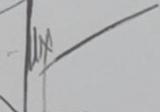
## JURNAL SELESAI PENELITIAN

**JURNAL PENELITIAN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRU JEMBER**

NO.	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	14 Oktober 2024	Meminta izin melakukan penelitian meyerahkan surat izin kepada kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember bapak Poniman, S.Pd	
2.	15 Oktober 2024	Wawancara dokumentasi dengan kepala sekolah bapak Poniman, S.Pd	
3.	15 Oktober 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas IV B Juriska Rismala Sari, S.Pd.I	
4.	28 Oktober 2024	Validasi media pembelajaran papan pintar (Smart Board) huruf bersama ibu Juriska Rismala Sari, S.Pd.I	
5.	28 Oktober 2024	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media Smart Boad (Papan Pintar) kelas IV B	
6.	4 November 2024	Melakukan uji media Smart Board (Papan Pintar) ditahap terakhir kepada seluruh peserta didik kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dan pengisian angket siswa	
7.	4 November 2024	Wawancara dengan peserta didik setelah adanya penerapan.	
8.	8 November 2024	Menerima surat selesai penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dari kepala sekolah bapak Poniman, S.Pd	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 8 November 2024  
Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Poniman, S.Pd



## Lampiran 15

## SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDR0**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDR0**  
**MIMA CONDR0**  
 Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592  
 Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember  
 e-mail : [mimacondromanajemen@gmail.com](mailto:mimacondromanajemen@gmail.com)

---

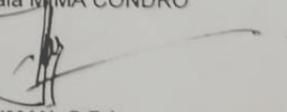
**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
 Nomor : 030/Mis.13.32.142/11/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDR0 Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama	: DINI HOLIFATUS SA'DIAH
NIM	: 205101040002
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: <i>Pengembangan Media Smart Board (Papan Pintar) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Di Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.</i>

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember mulai 14 Oktober - 8 November 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 8 November 2024  
 Kepala MIMA CONDR0  
  
**PONIMAN, S.Pd.**



**BIODATA PENULIS****A. Data Pribadi**

Nama : Dini holifatus Sa'diah  
NIM : 205101040002  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 12 Juni 2003  
Alamat : Dusun Mrapen Kel/Desa sumberkejayan  
Kecamatan, Mayang  
Agama : Islam  
Alamat Email : [dinikholfah06@gmail.com](mailto:dinikholfah06@gmail.com)

**B. Riwayat Pendidikan**

SD : SDN Sumberkejayan 2  
SMP : SMP Negeri 1 Silo  
SMA : MAN 2 Jember  
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember