**BAB II TINJAUANPUSTAKA**

* 1. **KajianTeori**
		1. **PenelitiandanPengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Secara umum penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi , manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

Borg and Gall (Okpatrioka;2023:87) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklusR&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan 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.

8

Berdasakan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memperbaharuhi produk-produk yang valid dan efektif digunakan dalam pendidikan.

Menurut Sugiarta (Sitepu & Lestari;2023). Model pengembangan

diartikansebagaiprosesdesainkonseptualdalamupayapeningkatanfungsi

dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahankomponen

pembelajaranyangdianggapdapatmeningkatkankualitaspencapaiantujuan.

Berikutmerupakanbeberapamodelpengembanganyangumumnya

digunakandalampengembanganmediapembelajaran(Maydiantoro:2021):

* + - 1. Model Pengembangan Borg dan Gall Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya.
			2. Model Pengembangan ADDIE Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiridari lima tahapan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation
			3. ModelThiagarajan(1974)

Thiagarajan (1974) mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan :

* + - * 1. Define (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur
				2. Design (perancangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
				3. Development ( Pengembangan ) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
				4. Dissemination(diseminasi)berisikegiatanmenyebarluaskanproduk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

# Media Pembelajaran

* + - 1. **PengertianMedia Pembelajaran**

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ”medius” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantaraataupengantarpesandaripengirimkepadapenerimapesan. Gerlachdan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalahmanusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Sedangkan menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Nurman:2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalamupayamemperolehpengetahuandariberbagaisumberbelajar.Menurut

Wanda Wibawanto (Ramadhan dkk, :2023) pembelajaran merupakan “perpaduan dari aktivitas mengajar dan aktivitas belajar”. Aktivitas mengajar merupakan upaya guru dalam menyampaikan pengetahuan serta menciptakan jalinan komunikasi yang baik antara siswa dengan guru. Aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa memperoleh pengetahuan. Mengenai media dan pembelajaranRudi Susilana dan Cepi Riyana (Nurman:2022) menyimpulkan beberapa keterkaitan antara media dan pembelajarn diantaranya “(a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.”

Menurut Oemar Hamalik (Hasanah:2020) menyatakan bahwamedia pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprapto dkk, (Hasanah:2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dari paparan diatas peneliti lebih mengambil definisi menurut Oemar Hamalik yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalahsuatu alat,metode, dan teknikyang dilakukan untuk efektifitas dan interaksi antarapendidik kepadapeserta didikdalamprosespendidikandanpengajaran di sekolah.

# ManfaatMedia Pembelajaran

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Nurman:2022)mengungkapkan kegunaan media secara umum diantaranya “memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;mengatasiketerbatasanruang,waktu,tenaga,dandayaindera;

menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar;memungkinkananakbelajarmandirisesuaidenganbakatdankemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan peserpsi yang sama”. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efesien, hal tersebut bisa disebabkan oleh ketidaksiapan siswa dalam belajar, kurangnya minat belajar siswa, kecenderungan verbalisme ataupun yang lainnya. Untuk mengatasi permasalahan inilah perlu adanya penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar.

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi (Wulandari, dkk,:2023) delapan manfaat media dalam penyelenggaraan prosesbelajardanpembelajaran,yaitu:

* + - * 1. Penyampaianmateripelajarandapatdiseragamkan,
				2. Prosespembelajaranmenjadilebihjelasdanmenarik,
				3. Prosespembelajaranmenjadilebih interaktif,
				4. Efisiensidalamwaktudan tenaga,
				5. Meningkatkankualitashasilbelajarpeserta didik,
				6. Mediamemungkinkanprosespembelajarandapatdilakukandimana sajadankapansaja,
				7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materisertaprosesbelajardan pembelajaran,
				8. Mengubahperangurukearahyanglebih positifdan produktif.

Dari uraian pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkanbahwamediapembelajaransangatefektifuntukdigunakandalam

menyampaikan materi pelajaran. Diantara manfaatnya yaitu mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariatif, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapatmeningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

# PenggolonganMediaPembelajaran

Jenis Media Pembelajaran Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Septian&Setyowati:2020) mengklasifikasikan jenis mediake dalam7 kelompok dengan rincian sebagai berikut :

* + - * 1. Kelompok ke-1: media grafis (grafik, diagram, simbol, bagan, sketsa, poster), bahan cetak (buku teks, modul, bahan pengajaran), dangambar diam (foto).
				2. Kelompok ke-2: media proyeksi diam seperti slide, filmstrip, atau OHP/OHT.
				3. Kelompokke-3:mediaaudiosepertiradio
				4. Kelompokke-4:mediaaudiovisualdiam
				5. Kelompokke-5:filmataumotionpisctures
				6. Kelompokke-6:televisi
				7. Kelompok ke-7: multimedia seperti media objek atau media interaktif Azhar Arsyad (Lumbangaol:2021) mengelompokkan jenis media

pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

1. Mediahasilteknologicetak,meliputibukudanmaterivisualstatis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis
2. Mediahasil teknologi audio-visual, meliputi pemakaian proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan seumber-sumber berbasis mikroposesor. Penggunaan dapat berupa hardware maupun software.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Berdasarkan beberapa rujukan diatas mengenai jenis media pembelajaran pada intinya jenis media pembelajaran memuat media cetak, media audio visual, dan media yang dikembangkan berbasis komputer

# MediaPapanPintar

Media papan pintar merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran. Media papan pintar juga merupakan media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Mediapapanpinterberbentukpersegipanjangdanterdiridariwarnayang

berbeda.Menurut Mardianto(Sembiring&Mariska,2023)menyatakanbahwa mediapembelajaranpapanpintarmerupakansalahsatumediayangdigunakan

dalam pembelajaran. Sadiman (Sembiring& Mariska,2023)menyatakan bahwa media papan pintar merupakan media grafis yang sangat efektif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ke tujuan tertentu. Berdasarkan pendapatdi atas dapat disimpulkan bahwa media papan pintar adalah sebuah media merupakanbahanpembelajaranyangiberbentukpersegipanjangdanmemiliki

objek buatan di dalamnya jam analog/jam dinding sederhana. Media terbuat dari bahan styrofoam tebal dengan warna yang menarik perhatian siswa.

Menurut Sudjana dan Rivai (Sembiring& Mariska,2023)manfaat media papan pintar dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Materiyangdiajarkanakansemakinmenarikdanmenumbuhkan motivasi belajar siswa
2. Siswalebihmudahmemahamimateri pembelajaran
3. Metode pengajaran akan lebih beragam sehingga peserta didik tidak akan bosan
4. Siswaakanlebihaktifdalamkegiatanpembelajaran

SedangkanmenurutArifSadiman,dkk(Sembiring&Mariska,2023)manfaat media papan pintar ialah :

1. Memperjelaspenyampaianpesan
2. Mengatasiketerbatasanruang,waktu,dan dayaindera
3. Mengatasi sikap pasif sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar

# KelebihanMediaPapanPintar yaitu:

* + - * 1. Medianyasederhanajadibisadibuat sendiri
				2. Dapatdipersiapkansebelumnyasesuaidenganmateriyangakan disampaikan
				3. Dapatmenarikperhatianpesertadidik
				4. Pesertadidikdapatmelihatobjeknyata,sehinggapenggunaanmedia papan pintar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi

pembelajaranyangsedangberlangsung

# KekuranganMediaPapan Pintar yaitu:

* + - * 1. Meskipun media papan pintar dihubungkan antara satu dengan yang laintidakadajaminanitutidakakanrusak,karenabisadilepasketika terhubung
				2. Jikaanginberhembusmaterialyangdipasangakanterjatuh
				3. Butuhwaktulamauntukmenyiapkanbahan
				4. Butuhbiayayangmahaluntuk menyiapkanya
				5. Memilikidayarekatyang lemah
				6. Sulitditampilkandikejahuan

# KarakteristikMediaPapanPintaryaitu:

* + - * 1. Berbentukpersegi panjang
				2. Terbuatdaritriplekdan strefoam
				3. Berisijam analog

# Hasil Belajar

* + - 1. **PengertianHasilBelajar**

Menurut Anita Lie (Simaremare&Purba,2021) hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakan program kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar dalam periode tertentu dapat dilihat dari nilai raport yang secara nyata dapat dilihatdalam bentuk angka-angka. Robert M. Gagne (Abdullah;2022:28) mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar yaitu :

1. Keterampilanintelektual:kapasitasintelektualseseorang
2. Strategikognitif:kemampuanmengaturcarabelajardanberfikir

seseorang

1. Informasiverbal:kemampuanmenyerappengetahuandalamartiinformasi dan fakta
2. Keterampilanmotoris:menulis,menggunakan peralatan
3. Sikapdannilai:kemampuaniniberhubungandengantingkah laku.

Sujana (Yulistia dkk,:2023) mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tesebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara tiga ranah itu, ranah kognitiflah yang di nilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalammenguasaiisi bahanbelajar.Daripaparandiatasdapatdisimpulkanbahwa hasilbelajaradalahhasildaripencapaianseseorangdalamkognitif,psikomotorik dan afektif.

# Manfaat Hasil Belajar

Hasilbelajarharusmenunjukkanperubahankeadaanmenjadilebihbaik, sehingga bermanfaat :

* + - * 1. untukmenambahpengetahuan
				2. agarlebihmemahamisesuatuyangbelumdipahami sebelumnya
				3. agarlebihmengembangkan keterampilannya
				4. memilikipandangan yangbaruatassesuatuhal
				5. agar lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan siswa sehinggaterdapatperubahandarisegipengetahuan,sikap,dan

keterampilan.

# FaktoryangMempengaruhiHasilBelajar

Wasliman (Yogi,dkk:2024) menyatakan hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksterna.. Secara perinci, uraian mengenai faktor Internal dan faktor Eksternal sebagai berikut:

1. FaktorInternal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

1. FaktorEksternal

Faktor yang berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknnya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruhdalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat–marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang.

Ruseffendi (Yogi,dkk:2024) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

# MataPelajaranMatematikaKelasIISD

Menurut Siagian (Prabowo&Darmawan,2022) matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika. Sedangkan menurut Irawan dan Daeka (Prabowo&Darmawan,2022), berpendapat bahwa belajar matematika lebih mengarah ke penalaran dan logika tidak hanya belajar hitung menghitung maupun belajar angka.

Matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di sekolah, yaitu matematika yang diajarkan di pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Hal ini menunjukkan bahwa matematika sekolah tetap memiliki ciri-ciri yangdimilikimatematika,yaituobjekkejadianyangabstraksertaberpolapikir

deduktif konsisten. menurut Hans Freudental (Widiastuti,2023)matematika merupakan aktivitas insani (human activities) dan harus dikaitkan dengan realitas. Berdasarkan uraian diatas, matematika sekolah dasar merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalahdan mengomunikasikanhasil-hasilnyayangberhubungandenganmateri matematika dasar yang diajarkan di SD. Maka dari itu matematika sangatlah penting bagi kehidupan sehari-hari, maka dari itu belajar matematika harus dimulai dari sedini mungkin.

Pada pembelajaran matematika kelas II berdasarkanpada buku matematika kurikulum merdeka vol 1 terdapat beberapa bab yaitu:

1. Bab1:Bilangan 1sampai 1.000
2. Bab 2 :Cara Berhitung
3. Bab3:Waktudan Durasi(lama waktu)
4. Bab4 :PenjumlahanBersusun
5. Bab5 :PenguranganBersusun
6. Bab 6 : Panjang
7. Bab7 :Tabeldan Grafik
8. Bab8 :BanyaknyaAir
9. Bab9 :Penjumlahandan Pengurangan

Materiyangdiajarkanpadabab-babtersebutseringdialamisehari-hari salah satunya pada bab 3 yaitu waktu dan durasi.

# Waktu DanDurasi

WaktuataumasamenurutKamusBesarBahasaIndonesiaadalahseluruh

rangkaianyangberprosesdengankeadaandalamkehidupan.Dalamhalini,skala

waktumerupakanintervalantaraduabuahkeadaan/kejadian,ataubisamerupakan

lamaberlangsungnyasuatukejadian.

Durasijugabisadisebutdenganlamawaktu.Lamawaktuyangdiperlukan

jarumpanjanguntukbergesersatuskala(satukalimelompatkegarisberikutnya)

disebutdengansatumenit.Padajamdindingadatigajarumyaitujarum

panjang,jarumpendekdanjarumdetik.

Jarum panjang memerlukan waktu 60 menit untuk bergerak satu putaran. Disaat bersamaan, jarum pendek bergerak 1 jam dari satu angka ke angka berikutnya. Sedangkan jarum detik memerlukan waktu 60 detik untuk bergerak satu putaran. Di saat bersamaan jarum panjang bergerak 1 menit.

Setiap hari dimulai pada pukul 00.00 tengah malam. Jarum jam berputar dua kali dalam sehari.

Menurut SI (Satuan Internasional) satuan waktumaupun satuan cgsadalahsekon(s). Tahun 1967, ditetapkan bahwa pengertian 1 detik adalah waktu yangdiperlukanatomcaesium-33untukbergetarsebanyak9.192.631.770kali.

Pengubahan lainnya:

* 1menit=60 detik
* 1jam=60menit
* 1jam=3.600detik
* 1hari=24jam
* 1pekan=7 hari
* 1bulan=4 pekan
* 1bulan= 28,29, 30, 31
* 1tahun= 12 bulan
* 1tahun= 52 pekan
* 1tahun= 365atau 366 hari
* 1 windu= 8 tahun
* 1dasawarsa=10tahun
* 1abad=100 tahun

# KajianRelevansi

* + 1. Virda Mirantika, “Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa TalangPadangKecamatanPadangGuciHilirKabupatenKaur”mengkaji

kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Nadilah masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mangajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaranPapanPintarAngka(Papinka)terhadapkemampuanberhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini di Desa Padang Guci Hilir telah menghasilkansebuahprodukyangtelahdivalidasikandansudahdinilaioleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitianinisudahlayakuntuk digunakan.Pengembanganmedia inisangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

* + 1. Yunita Setyo Utami, “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA” tujuan jurnal ini untuk menganalisis kembali bahwa dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian jurnal ini menggunakan meta analisis, yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian dilakukan dengan merumuskan masalah penelitian, menelusuri hasil penelitian dari jurnal-jurnal yang relevan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Jurnal dikumpulkan dengan menelusuri internet melalui

Google Scholar dan Google Cendekia, dengan menggunakan kata kunci “media gambar, dan hasil belajar”. Dari penelusuran tersebut, memperoleh 12 jurnal, tetapi mencari yang lebih relevan dan sesuai dengan kriteria. Dan mendapatkan 6 jurnal yang relevan dan sesuai kriteria dengan judul jurnal yang diambil.Dari ke enam hasil penelusuran, terdiri dari 5 jurnal dan 1hasil skripsi. Data yang didapat dianalisis dibandingkan dengan menggunakan metode kuantitatif. Dari hasil analisis, dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPA, yang awalnya 36% menjadi 92% dengan rerata peningkatan sebesar 58%.

* + 1. ​

IinSyarifatulInayah,“PeranMediaPembelajaranPapanPintarPadaMata

PelajaranIPADiSekolahDasar”mengkajitentangSekolahdasar

merupakan fase penting dalam perkembangan anak yang dapat

mempengaruhikualitassumberdayamanusiaIndonesiadimasadepan.

Siswadiharapkandapatmengikutiprosespembelajarandenganbaik

sehingga siswamendapatkanhasilbelajaryangmemuaskan.Untuk

mendapatkanhasilbelajaryang memuaskan perlu adanya media

pembelajaran yang digunakan guruuntuk menyampaikan materi

pelajaran, khususnya bidang IPA. Mediapembelajaranmerupakan

sarana yang digunakan agar proses belajar mengajar dapattercapaidengan lancar. Media pembelajaran dirancang secara menarik, untuk membangkitkan motivasisiswa pada saat proses pembelajaran.Dengan mediayangmenariksiswatidakakanmerasabosan,akibatnyasiswa akanmemperhatikanpenjelasangurudanprosespembelajaranberjalan

dengan baik.Mediayangdigunakanadalahmediapapanpintar,media ini bertujuan untukmemudahkangurudansiswadalamberinteraksi selamakegiatan pembelajaran.Penelitianyangdigunakanuntukmengkajiperanmediasmart boardadalahmetodepenelitian kualitatif,denganmenggunakanjenispenelitianberupastudiliteratur

ataustudiliteratur.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Penulisdan Judul** | **Perbedaan** | **Persamaan** |
| 1 | Virda Mirantika “Pengembangan Permainan PapanPintarAngka(Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir KabupatenKaur” | MeningkatkanKemampuanBerhitung | Sama- sama mengembangkanmedia pembelajaran papan pintar |
| 2 | Yunita Setyo Utami “PenggunaanMediaGambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA” | Mediayangdigunakanberbeda | Sama-samameningkatkanhasil belajar |
| 3 | Iin Syarifatul Inayah“PeranMediaPembelajaranPapan Pintar Pada MataPelajaran IPA Di SekolahDasar” | MataPelajaranyangdigunakan berbeda | Sama-samamenggunakanmedia papan pintar |

# KerangkaBerpikir

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran wajib disekolah dasar. Pembelajaran Matematika berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Salah satu pembelajaran Matematika yang menarik untuk diketahui siswa yaitu Waktu dan Durasi.

Pada materi Waktu dan Durasi guru memiliki permasalahan yaitu keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hanyalah sebatas buku ajar saja sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran Waktu dan Durasi. Dikarenakan buku hanya memberikan gambar-gambar jam saja, sedangkan siswa menginginkan pembelajaran yang konteksual dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menjawab rasa ingin tahu siswa, salah satu carayang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran papan pintar. Pengembangan media pembelajaran papan pintar untuk meningkatkanhasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang akan diteliti oleh penulis harus memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Dalam hal ini, maka media pembelajaran papan pintar harus memenuhi standar kelayakan produk, yaitu validasi, dan kepraktisan.

**Problem KurangnyaMotivasiBelajar**

**Gambar2.1Kerangka Berpikir**

**Solusi MengembangkanMediaPembelajaran**

**PapanPintar**

**Sample SiswakelasIISD**

**ValidasiAhliMateridan Media**

**Tahapan**

**PengembanganMediaPembelajaranDengan Model 4D**

**(Define,Design,Development,and Disseminate)**

**PengembanganMediaPembelajaranPapanPintarUntukMeningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematka Kelas II Di SD Swasta Bunga Tanjong**