

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Komponen ini juga berperan sebagai faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran dapat diserap secara optimal oleh peserta didik. Pada awal sejarah pendidikan guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Selanjutnya sumber belajar itu bertambah adanya buku. Seiring dengan berjalannya teknologi dan informasi sumber belajar menjadi lebih bervariasi. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyakurkan pesan atau informasi.¹

Menurut Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.² Sementara itu Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.³ Dari beberapa paparan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media

¹ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 2 No. 1 2019, 470.

² Ahmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 34

³ Sapriyah. Op.cit. 471

adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, serta minat belajar siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Papan magnet (*magnetic board*) adalah sebilah papan yang dibuat dari triplek yang salah satunya dilapisi dengan seng (Zn) sehingga pada permukaannya dapat dilekatkan benda-benda ringan dengan interaksi magnet. Kelebihan dari papan magnet adalah dapat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas, dapat digunakan lebih dari satu kali pemakaian karena dibuat dengan bahan yang tidak mudah rusak, serta papan magnet ini lebih cepat dan mudah dipindah sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah hanya menggunakan buku paket dan LKS, sesekali menggunakan media berupa gambar. Hal ini menyebabkan jenuh, pasif dan membosankan bagi siswa, sehingga banyak siswa yang main maupun berbicara dengan teman sebangkunya bahkan tidak mendengarkan materi yang diajarkan guru di depan kelas yang pada akhirnya materi tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kebanyakan siswa juga mengalami miskonsepsi mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang kurang berminat dengan cara guru dalam penyampaian materi maupun media yang digunakan.⁴ Kebosanan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media papan magnet yang mempelajari jaring-jaring makanan, maka akan lebih menyenangkan dan lebih menarik.

⁴ Observasi lapangan di SDI Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri, 07 November 2022

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media papan magnet ini sangat cocok dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI. Menurut Lulu Andriani Bolu Tarigan dkk. dalam penelitiannya tentang pengembangan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi metamorfosis Kelas IV SD mengungkapkan bahwa media papan magnet ini sangat layak digunakan pada siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA materi metamorfosis.⁵

Menurut Arfinda Chairun Nisa dalam penelitiannya tentang pengembangan media papan magnet sumberdaya alam DIY mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Minomartani 6 Ngaglik Sleman menyatakan bahwa media papan magnet ini sangat efektif dan juga layak digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran mengenai materi sumber daya alam DIY di kelas IV.⁶ Menurut Adira Valentina dan Murfiah Dewi Wulandari dalam penelitiannya tentang pengembangan media MABETA (Magnet Berhitung Matematika) mengungkapkan bahwa media magnetik ini merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang berperan dalam menguatkan kemampuan berhitung peserta didik di Sekolah Dasar.⁷

Menurut Rahil Nurmeilana, dkk. dalam penelitiannya tentang pengembangan Media PAMANTIK (Papan Magnet Tematik) menyatakan bahwa media papan magnet sangat baik dan layak digunakan di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari

⁵ Lulu Andriani Boru Tarigan Dkk., "Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Vol. 02 No. 02, Desember 2021.

⁶ Arfinda Chairun Nisa, "Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam DIY Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN Minomartani 6 Ngaglik Sleman", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 11, 2017.

⁷ Adira Valentine, dkk., "Media MABETA (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Menguatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.8 No. 3, Juli,2022

meningkatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi pada pembelajaran tematik.⁸

Dari beberapa penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan papan magnet dalam pembelajaran SD/MI dikategorikan sangat layak. Pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan ialah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi IPA mengenai jaring-jaring makanan serta diharapkan dengan adanya pengembangan media ini dapat meningkatkan pemahaman materi oleh peserta didik. Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan pengembangan papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan papan magnet pada materi tersebut.

Dari beberapa paparan masalah di atas, maka perlu adanya suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka peneliti berupaya untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran IPA. Media yang dibahas dalam pengembangan ini adalah papan magnet jaring-jaring makanan untuk peserta didik kelas V SD. Papan magnet jaring-jaring makanan merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V. Papan magnet terdiri dari dua sisi, yang pertama ada media papan magnet yang bisa ditempel dengan media gambar hewan dan sisi yang kedua ada papan dadu gembira yang berisikan amplop soal untuk mengetahui evaluasi dari hasil penggunaan media papan magnet tersebut. Permukaan papan yang pertama telah dilapisi seng kemudian ditutup dengan desain gambar sesuai dengan ekosistem darat. Sedangkan, desain

⁸ Rahil Nurmeilana, dkk., "Development Of Thematic Magnetic Board Media (PAMANTIK) In Thematic Learning In Third Grade Elementary Schools" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4 No.4, 2020.

gambar dicetak berwarna dan ditempel di atas kertas karton kemudian direkatkan magnet pada bagian belakang.

Papan magnet dipilih karena sangat fungsional dan sesuai dengan kondisi sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDI Bandarkidul dapat diketahui bahwa papan magnet memiliki kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*). Pertama, kekuatan (*strength*). Pengadaan papan magnet jaring-jaring makanan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi jaring-jaring makanan. Media papan magnet jaring-jaring makanan sesuai dengan kebutuhan pendidik, yakni media sederhana yang mudah digunakan dan memacu kefokuskan dan daya ingat peserta didik. Media ini pun sangat fleksibel digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan. Dengan adanya media papan magnet ini tentunya menjadi nuansa baru bagi peserta didik dalam pembelajaran dan juga melengkapi sumber belajar selain LKS dan buku paket. Terlebih penggunaan media ini dapat digunakan secara berkelompok dan tanpa bantuan listrik, sehingga pembelajaran IPA yang selama ini di dalam kelas dapat semakin variatif dengan pembelajaran di luar kelas.

Kedua, kelemahan (*weakness*). Papan magnet jaring-jaring makanan adalah media visual sehingga dominan memiliki satu unsur, yaitu unsur penglihatan. Meskipun demikian penerapannya dalam pembelajaran tidak hanya terfokus pada penglihatan saja, melainkan memerlukan motorik, kefokuskan dan daya ingat. Pengembangan papan magnet ini masih dilakukan dengan cara tradisional, sehingga apabila hendak diproduksi dalam jumlah besar perlu bekerja sama dengan pihak-pihak terkait agar lebih mudah, cepat dan hemat. Dilihat dari sudut pandang teknologi, media papan magnet jaring-jaring makanan ini memang didesain tidak

memanfaatkan arus listrik. Meski terkesan tertinggal dengan media pembelajaran lain yang notabene sudah menggunakan teknologi, akan tetapi kondisi ini fungsional digunakan di SDI Bandarkidul.

Ketiga, peluang (*opportunity*). Papan magnet jaring-jaring makanan dapat digunakan di berbagai kondisi dan menjangkau daerah tertinggal sekalipun. Media ini dapat dikembangkan kembali dengan mencakup lebih dari satu unsur sehingga menjadi CD pembelajaran audio visual. Terakhir ancaman (*threats*). Papan magnet ini terbuat dari bahan dasar kayu yaitu triplek. Meskipun akan dilapisi seng (Zn) dan juga dilapisi desain sampul yang tebal, jika tidak diperhatikan tempat penyimpanannya tentu bisa rusak. Bahan-bahan pembuat media papan magnet tentu ke depannya akan mengalami kenaikan harga, sehingga dapat menjadi ancaman tersendiri apabila sewaktu-waktu akan dikembangkan kembali dengan cara yang sama.

Pada proses pembelajaran perolehan kemampuan merupakan tujuan dari pembelajaran. Kemampuan yang dimaksud disini adalah kemampuan pemahaman yang telah dinyatakan dengan istilah dalam tingkah laku. Pemahaman adalah kemampuan mengklasifikasikan, menjelaskan, merumuskan, menggambarkan, menghitung, menerapkan suatu pengetahuan yang telah dipelajari dengan menggunakan kata-kata sendiri. Melalui media papan magnet ini diharapkan siswa dapat menjelaskan pengertian ekosistem, menyebutkan jenis ekosistem serta mampu menganalisis dan menyusun jaring-jaring makanan dan rantai makanan.

Dalam memvisualkan objek pembelajaran, media ini dirasa mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Melalui interaksi papan magnet, kegiatan lepas pasang materi pelajaran dapat dilakukan sehingga mampu meningkatkan peran aktif

peserta didik. Selain itu, media papan magnet belum pernah digunakan di SDI Bandarkidul. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Papan Magnet (*Magnetic Board*) pada Pembelajaran IPA Materi Jaring-Jaring Makanan di Kelas V SDI Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan media ajar untuk meningkatkan pemahaman materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V SDI Bandarkidul?
2. Bagaimana kelayakan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V SDI Bandarkidul?
3. Bagaimana keefektifan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V SDI Bandarkidul?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan media ajar ini ada dua, yaitu :

1. Untuk mengembangkan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan di kelas V SDI Bandarkidul.
2. Untuk mengetahui kelayakan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan di kelas V SDI Bandarkidul.

3. Untuk mengetahui keefektifan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V SDI Bandarkidul.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan peserta didik berupa papan magnet. Media yang dihasilkan berupa papan magnet terbuat dari triplek yang digunakan guru di depan kelas guna memudahkan proses penyampaian materi jaring-jaring makanan pada peserta didik kelas V. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan tersebut mencakup materi ekosistem yang di dalamnya meliputi jaring-jaring makanan dan rantai makanan pada buku Tematik 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam satu perangkat media.
2. Media papan magnet (*Magnetic Board*) ini terbuat dari papan triplek dan seng (*Zn*).
3. Media papan magnet ini terdiri dari 2 sisi, sisi yang pertama dilapisi seng (*Zn*) dengan ukuran 70 cm x 50 cm. Permukaan papan yang telah dilapisi seng kemudian ditutup dengan desain gambar sesuai dengan ekosistem darat. Sedangkan, desain gambar hewan yang akan ditempel dicetak berwarna dan ditempel di atas kertas karton kemudian direkatkan magnet pada bagian belakang. Pada sisi kedua dari papan ini terbuat dari triplek dengan ukuran 68 cm x 40 cm. Sisi kedua pada papan ini berisi permainan dadu gembira dilengkapi dengan dadu bermata enam dan amplop yang berisi soal.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pendidik

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan terhadap media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam pentingnya mengembangkan media pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal.

2. Bagi peserta didik

Dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menjalin hubungan kerjasama dan tanggung jawabnya dalam peran.

3. Bagi sekolah

Memiliki referensi untuk meningkatkan kualitas mengajar pendidik dalam upaya membuat suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dalam penelitian untuk memperoleh gambaran yang jelas dari hasil temuan-temuan selama masa penelitian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dasar yang melandasi penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media papan magnet pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan untuk peserta didik kelas V SD/MI semester II (genap) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik Kelas V SDI Bandarkidul Kota Kediri.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Adapun masing-masing keterbatasan penelitian diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media papan magnet hanya terbatas pada mata pelajaran IPA materi jaring-jaring makanan dengan materi ekosistem, jaring-jaring makanan dan rantai makanan semester II.
- b. Uji coba penelitian ini terbatas pada peserta didik Kelas V SDI Bandarkidul Kota Kediri.
- c. Media papan magnet ini untuk peserta didik sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media papan magnet (*magnetic board*) telah banyak dilakukan. Baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun thesis, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian Rahil Nurmeilana dkk. tentang media papan magnet.⁹ Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik PAMANTIK. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran PAMANTIK sangat baik dan layak digunakan di sekolah dasar. Pengembangan media PAMANTIK ini berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi pada pembelajaran tematik.
2. Penelitian Arfinda Chairun Nisa mengenai media papan magnet.¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkann media papan magnet sumberdaya alam layak pakai pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD. Model pengembangan

⁹ Rahil Nurmeilana, dkk., op.cit. 699.

¹⁰ Arfinda Chairun Nisa, op.cit. 1004.

yang digunakan adalah metode *Research and Development* yang berorientasi hanya pada produk. Model pengembangan yang digunakan adalah teori dari Reiser dan Mollenda. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media dan uji coba awal (3 siswa), uji coba lapangan utama (6 siswa), uji coba lapangan operasional (12 siswa), melibatkan siswa kelas IV SD Negeri Minomartani 6 Ngaglik Sleman. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan magnet sumberdaya alam ini layak digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya sumberdaya alam yang ada di DIY untuk sekolah dasar kelas IV.

3. Penelitian Adire Valentine dkk. mengenai media MABETA (Magnet Berhitung Matematika).¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Magnet Pembelajaran Matematika (MABETA) sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Systematic Literature Review (SLR). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi serta mereview artikel mengenai media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menguatkan kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 10 artikel dari jurnal nasional dan jurnal internasional yang diperoleh dari *Google Scholar* dan *Eric Journal* dengan bantuan aplikasi *Publish and Perish* serta *Mendeley*. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Magnet Pembelajaran Matematika (MABETA)

¹¹ Adira Valentine, dkk., op.cit. 601.

sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berperan penting dalam menguatkan kemampuan berhitung peserta didik di Sekolah Dasar.

4. Penelitian Lulu Andriani Bolu Tarigan dkk. tentang papan magnet.¹² Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran papan magnetik pada materi metamorfosis kelas IV SD dengan harapan membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran papan magnetik pada materi metamorfosis kelas IV SD dari hasil validasi kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Metode yang digunakan adalah pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Sugiyono. Selanjutnya model tersebut dimodifikasi menjadi 3 tahap yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media papan magnetik yang layak untuk siswa kelas IV SD. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media papan magnetik yang layak untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
5. Penelitian oleh Adi Suseno tentang media dua dimensi papan magnetik.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media dua dimensi papan magnetik terhadap penugasan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta. Penelitian ini merupakan kuasi

¹² Lulu Andriani Boru Tarigan dkk., op.cit. 168.

¹³ Adi Suseno, Keefektifan Media Dua Dimensi Papan Magnetik Terhadap Penugasan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Di SLB A Yaketunis Yogyakarta, *Jurnal Widia Ortodidaktita*, Vol. 5 No. 7, 2016.

eksperimen. Subjek penelitian yaitu lima siswa tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta. Desain yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*. Pengambilan data dilaksanakan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Analisis data tes hasil belajar menggunakan uji statistik non parametrik berupa tes tanda (*sign test*) dan analisis data observasi menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dua dimensi papan magnetik efektif terhadap penugasan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta.

6. Penelitian Helmi El Haq tentang papan magnet.¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran non elektronik yang bernama *Magnetic Board Game* untuk membantu siswa kelas 8 meningkatkan kemampuan menyimak mereka. Media ini awalnya dibuat oleh Maria Taselin seorang guru Bahasa Inggris dari Pasuruan kemudian saya modifikasi menjadi *Magnetic Board Game* sebagai media yang mampu membantu kelas 8 pada kegiatan menyimak tanpa menggunakan energi listrik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989) dan Latief (2017). Ada empat tahapan dalam penelitian ini (1) analisis kebutuhan (2) pengembangan produk (3) validasi oleh para ahli (4) uji lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *Magnetic Board Game*. Ada tiga komponen utama pada permainan ini yaitu papan objek-objek magnet dan kertas berisi teks deskriptif. Seluruh komponen dalam

¹⁴ Helmi El Haq, Developing A Magnetic Board Game To Help 8th Grade Students Improve Their Listening Skill On Descriptive Text, *Thesis Universitas Negeri Malang*, 2020.

produk ini juga tersedia dalam bentuk *soft file* yang memungkinkan media ini untuk di modifikasi oleh guru Bahasa Inggris atau peneliti lanjutan.

7. Penelitian Devi Oktasari tentang papan magnet.¹⁵ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan papan magnet dalam meningkatkan kreativitas menulis Bahasa Inggris di *Kangaroo School*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penelitian ini adalah *Kangaroo School*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media papan magnet efektif dalam meningkatkan kreativitas menulis Bahasa Inggris di *Kangaroo School*.

Untuk memudahkan dalam mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian di atas, maka disajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar oleh Rahil Nurmeilana dkk., tahun 2020. “ <i>Development of Thematic Magnetic Board Media (PAMANTIK) in the Thematic Learning in Third Grade Elementary Schools</i> ”	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik.	Perbedaannya terletak pada sasaran produk pengembangan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa papan magnetik tematik (PAMANTIK) untuk kelas IV SD.	Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian yang sudah ada dengan mengembangkan media papan magnetik pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Reiser dan Mollenda.
2.	Tesis Arfinda Chairun Nisa', tahun 2017. “Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam DIY Mata Pelajaram	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik.	Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan.	

¹⁵ Devi Oktasari, The Use of Magboard in Improving The Writing Creativity at Kangaroo School, *Tamansiswa International Journal in Education and Science*, Volume. 3 Issue 1, 2021.

	IPS bagi Siswa Kelas IV di SDN Minomartani 6”			
3.	Jurnal Cakrawala Pendas oleh Adira Valentina dan Murfiah Dewi Wulandari, tahun 2022. “Media MABETA (Magnet Berhitung Matematika) untuk Menguatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar”.	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik.	Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode <i>Systematic Literature Review (SLR)</i> .	
4.	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPTT) oleh Lulu Andriani Bolu Tarigan dan Safrida Napitupulu, tahun 2021. “Pengembangan Media Papan Magnetik pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV SD”.	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik.	Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan.	
5.	Skripsi Adi Suseno, tahun 2016, Universitas Negeri Yogyakarta. “Keefektifan Media Dua Dimensi Papan Magnetik terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta”	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik.	Perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti yaitu Siswa Tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis.	
6.	Tesis Helmi El Haq, tahun 2020, Universitas Negeri Malang. “ <i>Developing a Magnetic Board Game to help 8th Grade Students Improve Their Listening Skill on Descriptive Text</i> ”	Persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu papan magnetik	Perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan. Dalam penelitian ini mode yang digunakan adalah Borg and Gall (1989) dan Latief (2017).	
7.	<i>Tamansiswa International Journal in Education and Science (TIJES)</i> oleh Devi Oktasari. Tahun	Persamaannya terletak pada sama-sama meneliti tentang media papan	Perbedaannya terletak pada model penelitian yang digunakan yaitu dalam penelitian	

	2021. <i>“The Use of Magboard in Improving the Writing Creativity at Kangaroo School”</i>	magnet.	ini menggunakan model penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	
--	---	---------	--	--

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka peneliti memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.
2. Papan magnet adalah sebuah papan dua dimensi yang objeknya dapat melekat pada papan karena magnet.
3. Pengembangan media papan magnet adalah suatu proses yang secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan media papan yang berbentuk papan magnet atau menyempurnakan papan yang telah ada.
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari mengenai alam beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.
5. Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan yang tumpang tindih dalam suatu ekosistem.