

## ABSTRAK

Wulandari, Yuni. 2025. *Pengembangan Media Papan Pintar Materi Subjek Predikat Objek Keterangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II A SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo.*

**Kata Kunci:** Media Papan Pintar, Bahasa Indonesia, Subjek Predikat Objek Keterangan

Guru kelas II A jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, dan terfokus pada buku siswa, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, kegiatan proses pembelajaran kurang menarik dan tidak maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk media papan pintar, mengetahui tingkat kevalidan produk media papan pintar, dan juga mengetahui tingkat keefektifan media papan pintar terhadap materi subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan metode *R and D* menggunakan model *ADDIE* yang di mana model tersebut memiliki 5 langkah – langkah dalam tahapannya antara lain: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II A SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu angket yang diberikan kepada validator ahli materi / isi, ahli media, guru kelas II A, dan peserta didik.

Hasil penelitian uji coba produk yang telah peneliti lakukan kepada ahli materi / isi yaitu 94% dan ahli media mendapatkan nilai 91%, dan ketentuan data tersebut yang memenuhi rentang pencapaian atau interval 90 – 100% yang dinyatakan sangat valid. Berdasarkan uji coba di lapangan perolehan nilai dari guru kelas II A SDN Sukabumi 2 termasuk dalam kategori sangat efektif yaitu 93%. Dan dilihat dari tingkat keefektifan pada angket uji coba lapangan peserta didik yaitu 87% yang dinyatakan efektif.

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media papan pintar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang dalam belajar khususnya peserta didik kelas II A SDN Sukabumi 2. Saran untuk membangun penelitian ini dapat di kembangkan lebih lanjut, dengan tujuan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih luas dan menggunakan media papan pintar dengan berbagai mata pelajaran. Selain itu, media papan pintar dapat meningkatkan semangat dan motivasi untuk peserta didik kelas II A agar tidak terlihat membosankan.

## ABSTRACT

Wulandari, Yuni. 2025. *Development of Smart Board Media Subject Material Predicate Object Description Indonesian Language Subject Class II A SDN Sukabumi 2 Probolinggo City.*

**Keywords:** Smart Board Media, Indonesian Language, Subject Predicate Object Description

Class II A teachers rarely use learning media during the learning process in the classroom, and focus on students' books, thus making students feel bored and bored during the learning process. As a result, the learning process activities are less interesting and not optimal. This research aims to produce the development of a smart board media product, determine the level of validity of the smart board media product, and also determine the level of effectiveness of smart board media on subject matter, predicates, objects and information.

This type of research is research and development with the R and D method using the *ADDIE* model, where the model has 5 steps, including: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. This research was carried out in class II A at SDN Sukabumi 2, Probolinggo City. The data collection instrument used by researchers is a questionnaire given to material/content expert validators, media experts, class II A teachers, and students.

The results of product trial research that researchers have carried out on material/content experts are 94% and media experts get a score of 91%, and the data provisions meet the achievement range or interval of 90 – 100% which is declared very valid. Based on field trials, the score obtained by class II A teachers at SDN Sukabumi 2 was included in the very effective category, namely 93%. And judging from the level of effectiveness in the student field trial questionnaire, it was 87% which was declared effective.

The conclusion of the research and development of smart board media is a learning media that can help teachers in the learning process and as a support in learning, especially for class II A students of SDN Sukabumi 2. Suggestions for building this research can be developed further, with the aim of being able to develop wider learning media and using smart board media with various subjects. In addition, smart board media can increase enthusiasm and motivation for class II A students so that they do not look boring.