

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA
MATERI MENELAAH KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA
MASYARAKAT PADA KELAS 5 SDN TAROKAN 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

SEPTIYANING SUBAGYO PUTRI

NPM: 19.1.0110.0112

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

SEPTIYANING SUBAGYO PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0112

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA MATERI
MENELAAH KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT KELAS 5 SDN
TAROKAN 3**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal:

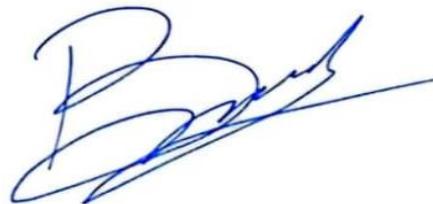
Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



Kharisma Eka Putri, M.Pd

NIDN. 0719109101



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

SEPTIYANING SUBAGYO PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0112

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA
MATERI MENELAAH KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA
MASYARAKAT KELAS 5 SDN TAROKAN 3**

Telah dipertahankan didepan Panitia

Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP

UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



De Agus Widodo, M.Pd
N. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Septiyaning Subagyo Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Kediri/6 September 2000

NPM : 19.1.01.10.0112

Fak/Jur./Prodi : FKIP/ SI PGSD

Secara jujur, diungkapkan bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat hasil penelitian sebelumnya yang diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di sebuah perguruan tinggi, dan sejauh pengetahuan saya, tidak ada tulisan atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja disebutkan dan dirujuk dalam naskah ini serta tercantum dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



Septiyaning Subagyo Putri
NPM: 19.1.01.10.0112

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini, perankan saja,
Tuhan ialah sebaik-baiknya sutradara.”

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah
hingga ia kembali”

(HR Tirmidzi)

“Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini. Kepada penulis sendiri karena mampu menyelesaikan Skripsi ini. Penulis persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih dan kasih sayang penuh kepada yang tercinta ibunda penulis dan almarhum ayah yang telah berada di surga. Tak lupa penulis persembahkan kepada pemilik NPM 19.1.01.09.0018 yang senantiasa membantu dan memberi dukungan kepada penulis. Serta penulis persembahkan untuk teman dan para sahabat penulis yang sudah *mensupport* dalam pengerjaan skripsi ini”

ABSTRAK

Septiyaning Subagyo Putri Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Materi Menelaah Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Kelas 5 SDN Tarokan 3.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Pintar, PKn

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya antusias peserta didik dalam penggunaan metode ceramah yang digunakan di SDN Tarokan 5, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media saat pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk berupa media pembelajaran papan pintar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau bisa juga disebut *Research and Development (R&D)*, penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang menunjukkan tahapan proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran.

Hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran papan pintar dinyatakan valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 88,5% dan dari ahli materi mendapatkan skor 94%. Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 91,25% sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat valid atau dapat digunakan (2) Media pembelajaran papan pintar dalam penggunaannya dikatakan praktis. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik, dari angket respon guru mendapatkan skor 94% dan dari hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 97,4%. Selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari angket respon guru dan angket respon peserta didik memperoleh skor yaitu 95,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media papan pintar praktis. (3) Media pembelajaran papan pintar dapat dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest peserta didik. Setelah menggunakan media papan pintar mendapat skor 87% yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan pintar efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan, saran, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf program studi PGSD yang mendukung kelancaran penyusunan skripsi
7. Segenap validator yang bersedia memvalidasi media skripsi ini.
8. Kepala sekolah serta guru-guru SDN Tarokan 3 yang sudah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian dan memberikan masukan-masukan dalam penelitian saya.
9. Ibu Lilik Suryaningtyas selaku ibunda saya yang selalu memberikan dukungan, kekuatan, dan do'a dengan sepenuh hati kepada penulis, mendampingi setiap proses yang saya jalani, serta selalu memberikan dukungan baik dalam moril maupun materil.

10. Bapak Subagyo (alm) selaku ayah saya yang sudah di surga, yang menjadikan motivasi saya sebagai guru.
11. Kakak serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
12. Kepada NPM 19.1.01.09.0018 yang selalu mendukung saya dalam setiap proses skripsi yang sedang saya jalani dan menjadi *partner* serta motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi saya.
13. Teman-teman CoD SDN Tarokan 3 yang selalu memberikan semangat dan memberikan dukungan ketika proses penelitian berlangsung.
14. Siswa siswi SDN Tarokan 3 yang telah membantu dalam penelitian skripsi.
15. Teman baik saya Nova, Witiya, Yessica, Maulidina, Cecilia, Ajeng, Adventina dan Ventaza yang tanpa henti memberikan dukungan semangat dan motivasi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, Juli 2024



SEPTIYANING SUBAGYO PUTRI

NPM. 19.1.01.10.0112

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
4. Media Pembelajaran "Papan Pintar"	13
5. Materi Menelaah Keragaman Sosial Budaya Masyarakat ...	14
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berfikir	24

BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Subjek Penelitian	32
D. Uji Coba Produk	33
E. Validasi Produk	34
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Pengembangan	48
B. Pembahasan	66
1. Validasi Produk.....	66
2. Kepraktisan Produk.....	67
3. Keefektifan Produk	67
BAB V SARAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi	69
C. Saran-Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pengembangan Istrumen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Skala Guttman.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Angket validasi ahli media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Kriteria kevalidan data angket ahli media.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Kartu pertanyaan pada papan pintar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Kartu pertanyaan setelah direvisi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Tabel Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Rekapitulasi Presentase Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Angket Kepraktisan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	25
Gambar 3.1 Langkah-langkah model ADDIE	27
Gambar 4.1 Desain awal media papan pintar.....	51
Gambar 4.2 Desain media papan pintar setelah dikembangkan	51
Gambar 4. 3 Saran validator media.....	55
Gambar 4.4 Saran validator materi	57
Gambar 4.5 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Pembimbing ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Lembar Hasil Uji Plagiasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Pemanfaatan Produk**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Lembar Perangkat Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Wawancara Guru**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Angket Respon Guru**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Lembar Hasil Evaluasi Peserta Didik..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Surat Pengantar/Izin Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian . **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Dokumen Kegiatan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 yaitu sebagai kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performasi tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa, berupa penugasan terhadap seperangkat kompetensi tertentu (Mulyasa, 2013)

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2012). Sedangkan menurut (Hernawan, 2013) pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik

maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Realitas yang terjadi di kelas guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk peserta didik. Agar terciptanya suatu pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, maka guru juga harus bisa menciptakan media pembelajaran yang efektif guna mencapai hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pembelajaran mengenai pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran akan menarik peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi yang diajarkan, media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, karena pada kenyataannya guru hanya menjelaskan saat mengajar tanpa adanya menggunakan media pembelajaran.

Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. (Sudjana, 2013) mengatakan, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya“. Sedangkan menurut (Jihad dan Haris, 2010) mendefinisikan, “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran“. (Arifin, 2010) juga mengatakan, “hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran“.

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat kelas 5 SDN Tarokan 3, bahwa peserta didik kurang bisa memahami materi. Permasalahan tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan papan tulis sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak fokus untuk menyimak materi. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, dimana peserta didik cenderung asik mengobrol dengan teman atau tidak mendengarkan penjelasan guru.

Melalui wawancara dengan guru kelas 5 SDN Tarokan 3, guru tersebut mengungkapkan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah. Saat penugasan guru hanya memberikan soal yang ada di buku siswa, dalam penggunaan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan papan tulis. Hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar dan tidak ada timbal balik dari peserta didik. Dari hasil penyebaran angket kebutuhan peserta didik terbukti 75% siswa membutuhkan media pembelajaran saat pelajaran PKn. Maka dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mengatasi masalah

diatas bagi peserta didik sesuai dengan umurnya salah satunya dengan menggunakan media papan pintar. Media yang menarik bagi peserta didik adalah media yang bergambar, sebanyak 88% peserta didik menyukai media yang bergambar, 92% peserta didik menyukai media bergambar yang berwarna, 67% peserta didik juga menyukai font yang besar dan lucu. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media saat pembelajaran.

Menurut Mardianto (2019) 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. Sedangkan Menurut Zairida dkk (2019) mengatakan bahwa media Pakapindo adalah media yang dikemas untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dan melatih keaktifan menjawab siswa. Menurut Sadiman dalam jurnal (Maghfi, 2020) menyatakan media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah papan pintar. Kelebihan media pembelajaran papan pintar ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk menyimak materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat, mengurangi siswa yang bosan, ramai dengan teman, dan bermain sendiri saat pembelajaran

berlangsung serta membuat mereka lebih memperhatikan guru saat penyampaian materi (Siti Nurhasanah, 2022).

Berdasarkan penjelasan yang sudah ada maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Materi Menelaah Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Kelas 5 SDN Tarokan 3”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, produk yang akan dikembangkan adalah papan pintar. Penggunaan produk papan pintar yang dimaksud adalah agar peserta didik lebih konsentrasi, termotivasi dan lebih memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu monoton dan itu-itu saja membuat peserta didik cepat bosan dan memilih ramai sendiri dengan teman.
2. Pemahaman materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat sangat minim, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan.
3. Pembelajaran masih terpaku pada guru sehingga peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan permasalahan penelitian ini adalah proses pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat kelas 5 SDN Tarokan 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang dan pembatasan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan diatas, tujuan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat media pengembangan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti termotivasi untuk mengembangkan pengembangan media pembelajaran papan pintar pada materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas 5 SDN Tarokan 3.
2. Bagi peserta didik mampu mempermudah memahami materi yang dengan baik dan benar dari media pembelajaran papan pintar.

3. Bagi pendidik mampu mempermudah menyampaikan materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar serta mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat UPI, Bandung, 4(11).
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2010. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Maghfi dan Suyadi. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar Smart Board*. Vol 6. NO. 2 Juli 2020.
- Mardianto, Mardianto. “Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya.”
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.