**BAB V**

**KESIMPULANDANSARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi waktu dan durasi kelas II SD dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan, yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran) dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi pada ahli materi yang terdapat pada media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 95%
2. Hasil validasi pada ahli media yang terdapat pada media yang dikembangkan memperoleh presentasi sebesar 93%
3. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 83%
4. Hasil respon siswa berdasarkan angket yang diberikan kepada seluruh siswa sebanyak 24 siswa memperoleh presentase sebesar 77%
5. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran matematika dengan materi waktu dan durasi
6. Mediayangdikembangkansudahdapatditerapkansebagai

media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan bahwa media yang dikembangkansudah dinyatakansangatlayakatausangatvalid.

* 1. **Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti merekomendasikan media pembelajaran papan pintar sebagai sumber belajar peserta didik.
2. Peneliti juga menyarankan agar untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lainnya, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.