

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran surprise box yang valid, menarik dan efektif jika digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji kevalidan rata-rata dari validator yaitu 87% dengan kategori valid, (2) hasil uji kemenarikan berdasarkan respon siswa pada uji lapangan skala luas sebesar 91,4% dengan kategori sangat menarik, (3) hasil uji keefektifan berdasarkan hasil tes tulis siswa dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%, berada pada kriteria peningkatan hasil belajar pada tingkat yang tinggi, hasil penilaian observer rata-rata aktivitas guru dan siswa adalah 89% termasuk dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran surprise box boleh digunakan dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup. Media pembelajaran surprise box kemudian disebar dengan skala terbatas yaitu sebanyak satu buah ke SDN Pandabah 3.

Kata Kunci: Media Surprise box, Pembelajaran tematik tema 1

ABSTRACT

Learning media is a tool that is used as an intermediary to convey material so as to facilitate the learning process. This study aims to develop a surprise box learning media that is valid, interesting and effective if used. The results showed that: (1) the average validity test results from the validator were 87% with a valid category, (2) the attractiveness test results based on student responses on a wide-scale field test of 91.4% with a very interesting category, (3) the results of the effectiveness test based on the results of the student's written test with the percentage of classical learning completeness of 100%, are in the criteria of increasing learning outcomes at a high level, the results of the observer assessment of the average teacher and student activity are 89% included in the very effective category. The conclusion of this study is that the surprise box learning media can be used in thematic learning of theme 1 save living things. The surprise box learning media was then distributed on a limited scale, namely one to SDN Pandabah 3.

Keywords: Media Surprise box, Thematic learning theme