

Romadhoni. Ahmad Fajri. 2020. 160611100058. Pengembangan Media Pembelajaran *snake and ladders smart maker* pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup untuk kelas IV di MI Almuniroh 3. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Fachrur Rozie, S.Pd., M. Pd. dan Pembimbing II: Ade Cyntia Pritasari, S.Pd., M.Pd.

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 *snake and ladders smart maker* yang valid, menarik dan efektif jika digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji kevalidan rata-rata dari validator yaitu 84% 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 *snake and ladders smart maker* boleh digunakan dalam pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Media pembelajaran *snake and ladders smart maker* kebudian disebarkan dengan skala terbatas yaitu sebanyak satu buah ke MI Almuniroh 3 Ujungpangkah Gresik.

Kata Kunci: Media *snake and ladders smart maker*, Pembelajaran tematik tema 3

Romadhoni. Ahmad Fajri. 2020.160611100058. Development of Media Learning Snake and ladders smart maker on the theme of 3 cares for the living creature for class IV at MI Almuniroh 3. Thesis, school teacher Education course, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Supervisor I: Fachrur Rozie, S. Pd., M. Pd. and supervising II: Ade Cyntia Pritasari, S. Pd., M. Pd.

ABSTRACT

Learning Media is a tool that is used as an intermediary to convey the material to facilitate the learning process. This research aims to develop the learning media of Snake and ladders smart maker that is valid, attractive and effective if used. The results showed that: (1) the mean test result of the average of the validator is 84% with valid categories, (2) the test results based on the student's response to a wide-scale field test of 91.4% with a very interesting category, (3) effectiveness test results based on students ' writing test with the percentage of classical study submission of 100%, are on the criteria of increasing learning outcomes at a high level, the results of the average observer assessment of teacher and student activity is 89% included in the category is very effective. The conclusion of this research is the learning media snake and ladders smart maker can be used in thematic learning theme 3 caring for living creatures. Media Learning Snake and ladders smart maker blindness is distributed on a limited scale that is one fruit to MI Almuniroh 3 Ujungpanda Gresik.

Keywords: Media snake and Ladders smart maker, thematic learning theme 3