

## ABSTRAK

**Alexander Samosir NIM: 8156182006, Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Kartu Pintar Untuk Kelas IV SD Di Lubuk Pakam. Tesis, Medan : Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bentuk kartu pintar tema lingkungan kelas IV . Penelitian ini dilakukan karena efektifitas belajar siswa masih tergolong rendah, termasuk pada siswa kelas IV ADVENT Lubuk Pakam. Selain itu buku tema lingkungan yang beredar di sekolah materi yang disajikan materi daerah jawa yang diceritakan di teks dalam buku tersebut.

Subjek peneliti ini adalah siswa kelas IV ADVENT Lubuk Pakam kecamatan Lubuk Pakam, pada semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan ( Research and Develoment/ R&D) Model Borg and Gall (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) (2) Perencanaan (*planning*) (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) Uji coba lapangan (*main field testing*), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), (10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu pintar berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan memperoleh presentase 91,0%, dengan validasi disain media 91,0% dan validasi ahli bahasa nilai 88,3%. Demikian juga tes hasil belajar siswa yang menggunakan validasi *product moment* . Rata- rata perolehan skor pada tes awal kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran dikembangkan hasil rata-rata pretes 15,8 , sesudah menggunakan media pembelajaran terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai rata- rata 81,8. Maka penerapan media pembelajaran dinyatakan efektif dan sangat baik .

Penerapan media pembelajaran kartu pintar meningkat minat, perhatian, hasil belajar siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saran penelitian ini agar dapat berkelanjutan dengan tema yang lain dengan kartu pintar.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Tematik, Kartu Pintar**

## ***ABSTRACT***

**Alexander Samosir NIM: 8156182006, Development of thematic media based on smart card for grade IV SD in Lubuk Pakam . . Tesis, Medan : Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan**

The researcher aims at developing to develop the the learning media ini the from of smart card in the theme of my enveromet cllas IV . Researchers are done because the effectiveness of student learning is still relatively low, including in grade IV ADVENT Lubuk Pakam. Sain is the theme book of my circle that circulated in the school material presented in the form of Java area that is told in the text in the book

The subject of this research is the fourth grade students of ADVENT Lubuk Pakam, Lubuk Pakam subdistrict, in the even semester knowing the 2015/2016 pursuit of this type of research is Research and Develoment / R & D model Borg and Gall, (1) Research and data (4) Preliminary field testing, (5) revise the main product revision, (5) revision of the product (preliminary field testing), (5) revision of main product revision, (6) Field testing, (7) Completion of product of field test result (product revision operation), (8) Field implementation test (field testing operation). (9) final product revision, (10) dissemination and implementation (dissemination and implementation).

The results of this study show that smart cards based on validation results done by the material experts to obtain a percentage of 91, 0%, with the validation of 91.0% media design and validation ali language 88.3% value. Similarly, the test results of student learning using product moment validation. The average scores on the initial grade IV tests before using the learning media were developed in the pretest average of 15.8, after the use of learning media increased by obtaining an average of 81.8. So the application of instructional media declared effective and very good.

The application of smart card learning media to increase interest learning outcomes and can create a more effective learning atmosphere ini achieving learning objectives, sunggestions for this research ini order to with other themes with smart cards.

***Keywords: Learning Media, Thematic, Smart Card***