PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART PATRICK BERBASIS PERMAINAN PADA SUBTEMA PENGARUH KALOR TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS V MI TAHFIDZ AN-NASHICHAH NONGSA BATAM KEPULAUAN RIAU

SKRIPSI

Oleh :

Joni

(20161700126021)

Benny Angga Permadi, M. Pd

(NIDN.2117099201)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2020

ABSTRAK

Joni.20161700126021.***Pengembangan Media Pembelajaran Smart Patrick Berbasis Permainan Pada Subtema Pengaruh Kalor Terhadap kehidupan Di Kelas V MI Tahfidz An- Nashichah Nongsa Batam Kepulauan Riau***.Skripsi. Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas tarbiyah. Institut Pesantren KH. Abdul Chalim. Mojokerto. 2020. Pembimbing. Benny Angga Permadi, M. Pd.

Kata Kunci : Smart Patrick, Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan

Smart Patrick merupakan Media pembelajaran Papan Pintar yang dimodifikasi bahan bakunya memakai plastik yang di desain untuk pemebelajaran bebasis permainan dengan tujuan untuk kemudahan dalam pembelajaran subtema Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan. Selain itu Media Smart Patrick di rancang untuk memberikan kemudahan untuk guru menjelaskan materi dan membagi kelompok kerja siswa yang awalnya individu menjadi kelompok. yang di dalam terdapat manual media pembelajaran Smart Patrick serta konsep permainan kelompok yang bergerak.

Media Pembelajaran alat pendukung dan merupakan salah satu alternative yang digunakan oleh seorang pendidik atau guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik, menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik.

Jenis Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau sering disebut pengembangan adalah model sebuah konsep memodifikasi alat bantu pendukung proses pembelajaran yang memiliki tahap tahap atau suatu proses pemvalidan produk, baik dapat di lakukan individu maupun kelompok

ABSTRACT

Joni.20161700126021"Development of Smart Patrick's Learning Media Based Game on Subtema of the Influence of Heat on Life in Class V MI Tahfidz An-Nashichah Nongsa Batam, Riau Islands". Madrasah Ibtidaiyah teacher education. Tarbiyah Faculty. KH Islamic Boarding School. Abdul Chalim. Mojokerto. 2020. Supervisor. Benny Angga Permadi, M. Pd.

Keywords : Smart Patrick, Learning Media, Research and Development

Smart Patrick is a Smart Board learning media that is modified using plastic materials that are designed for game-based learning in order to facilitate the learning of the subtheme of the Effect of Heat on Life. In addition, Smart Patrick's Media is designed to make it easy for teachers to explain the material and divide student work groups that were originally individuals into groups. Inside is the Smart Patrick learning media manual and the concept of group mobile games.

Learning Media support tools and is one alternative used by an educator or teacher in delivering a material in front of the class. By using instructional media a teacher is expected to be easier in conveying learning material and students can also receive lessons well, fun so that they can motivate students.

The type of research and development used is Research and Development (R&D) or often called development is a model of a concept of modifying aids supporting the learning process that has stages or a process of product validation, both individual and group can do.

التجريد

جويني. 2020. تطوير الوسائل التعليمية الذكية باتريك على اللعبة حول الموضوع الفرعي لتأثير الحرارة على الحياة للفصل الخامس في المدرسة الإبتدائية تحفيظ جزيرة رياو. البحث العلم، قسم تعليم مدرس مدرسة الإبتدائية، كلية التربية بجامعة كياهي الحاج عبد الحليم. المشرف : بيني أنجا بيرمادي الماجستير

الكلمات الأساسية : الوسائل التعليمية، الذكية باتريك، البحث والتطوي

الذكية باتريك هي الوسائل تعليمية للوحة ذكية يتم تعديلها باستخدام مواد بلاستيكية مصممة للدراسة القائمة على الألعاب من أجل تسهيل تعلم الموضوع الفرعي لتأثيرات الحرارة على الحياة. بالإضافة إلى ذلك، تم تصميم وسائل الذكية باتريك ليسهل على المعلمين شرح المواد وتقسيم مجموعات عمل الطلاب التي كانت في الأصل أفرادًا إلى مجموعات. الذي يحتوي على دليل الوسائل التعليمية الذكية باتريك ومفهوم تحريك الألعاب الجماعية.

تعد الوسائل التعليمية أداة داعمة وبديل يستخدمه المعلم أو المعلم في تقديم المواد أمام الفصل. باستخدام الوسائل التعليمية من المتوقع أن يكون المعلم أسهل في تقديم المواد التعليمية ويمكن للطلاب أيضًا تلقي الدروس بشكل جيد وممتع حتى يتمكن من تحفيز الطلاب.

,واستخدم الباحث نوع البحث هو البحث والتطوير أو غالبًا ما يسمى التطوير وهو نموذج لمفهوم تعديل الأدوات التي تدعم عملية التعليم التي لها مراحل أو عملية للتحقق من المنتج، يمكن للفرد والجماعة القيام به.