

## ABSTRAK

Hozainia. 2020. Pengembangan Media Petir (Permainan Tangga Pintar) 3D Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiraraja. Pembimbing: (1) Nisfil Maghfiroh Meita, M.Pd, (2) Ratna Novita Punggeti, M.Pd.

Siswa kurang tertarik dan merasa bosan dengan pembelajaran yang cenderung didominasi oleh guru serta kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan guru kurang memanfaatkan media permainan yang menarik dan melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Petir 3D, mendeskripsikan dan untuk mengetahui respon guru terhadap media Petir 3D. Pada penelitian ini menggunakan pengembangan 4D dari Thiagarajan. Untuk instrument pengambilan data pada penelitian ini adalah lembar validasi desain produk, soal tematik dan angket respon guru. Pada tahap uji kelayakan desain produk mendapatkan presentase 99%, soal tematik 94%, dan angket respon guru 91% yang termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Tahap *Initial Testing* dilakukan pada kelas II dengan 5 orang dan tahap *Quantitative Testing* dilakukan pada semua siswa kelas I di SDN Cabbiya I yang berjumlah 10 siswa, namun *Quantitative Testing* tidak terlaksana dikarenakan terjadinya pandemi Covid-19. Hasil wawancara dengan siswa kelas II pada tahap *initial testing* tidak terdapat saran serta komentar mengenai produk yang dikembangkan karena yang diberikan berupa respon positif dan hasil respon guru menunjukkan kriteria sangat baik dengan persentase 100% sehingga tidak diperlukan adanya proses perubahan dan perbaikan pada media Petir 3D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Petir 3D layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Media Petir (Permainan Tangga Pintar) 3D, Pengembangan, 4D.