

**PENGEMBANGAN MEDIA *SLIDING PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR NEGERI 010232
PANGKALAN DODEK, KECAMATAN MEDANG DERAS,
KABUPATEN BATU BARA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dalam Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

FAISAL

NPM. 1902090141



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Starata - S1
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Skripsi Strata – 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dalam Sidangnya Yang
Diselenggarakan Pada Hari , Tanggal **18 Juli 2023** Pada Pukul **08.30** WIB Sampai Dengan
Selesai. Setelah Mendengar, Memperhatikan, Dan Memutuskan :

Nama Mahasiswa : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *Sliding Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Pada
Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek,
Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus



Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

1.

2.

3.



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di Bawah Ini:

Nama Lengkap : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

Sudah layak disidangkan

Medan, Juli 2023

Diketahui oleh
Dosen Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Diketahui oleh :



Dekan

Dra. Hj. Svamsunurnita, M.Pd

Ketua Program Studi
Pendidikan guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Sliding Puzzle Dalam Pembelajaran
Tematik Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 010232
Pangakalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten
Baru Bara.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila poin 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pertanyaan ini saya perbuat tanpa ada paksanaa manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2023

Hormat Saya
Yang membuat Pernyataan,





BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.
Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

| Tanggal | Deskripsi hasil bimbingan skripsi | Paraf |
|--------------|--|-------|
| 11 Mei 2023 | Draft BAB I, II, III, IV dan V | |
| 16 Mei 2023 | Revisi BAB IV dan V | |
| 22 Mei 2023 | Revisi BAB IV dan Daftar Pustaka | |
| 26 Mei 2023 | Revisi BAB IV | |
| 11 Juni 2023 | Revisi BAB IV dan mencocokkan lampiran | |
| 03 Juli 2023 | ACC Ujian Skripsi | |

Medan, 2023

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media *sliding puzzle*, yang berkriteria valid dan praktis untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Dasar penelitian ini menggunakan model Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE, tahapan yang dilalui antara lain adalah, (1) *analysis* yang meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan, (2) *desain* yang meliputi perencanaan desain produk desain produk dan menyusun instrument penilaian produk, (3) *development* yang meliputi pembuatan produk, validasi dan revisi produk, (4) *implementasi* yang meliputi uji coba produk pada kelompok kecil. Penelitian ini menghasilkan media *sliding puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca. Hasil penelitian media *sliding puzzle* yang dikembangkan tergolong dalam kategori “Sangat Layak” dengan presentase 81% untuk penilaian ahli media, untuk penilaian ahli bahasa tergolong kedalam kategori “Layak” dengan presentase 75%, dan untuk penilaian ahli materi tergolong kedalam kategori “Sangat Layak” dengan presentase 80%. Dan sangat praktis untuk penilaian siswa sebesar 97,8% dan 93% untuk penilaian guru. Hal tersebut menunjukkan media *sliding puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca telah Layak, Praktis dan dapat menimbulkan aktivitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: sliding Puzzle, Siswa, Sekolah, Cuaca, Research and Development (R&D)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt atas kasih dan sayangnya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menyampaikan ajaran islam kepada seluruh manusia dan mengajarkan akhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media *Sliding Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232, Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara”** Skripsi ini usaha sederhana yang penulis susun untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat-syarat dalam mencapai gelar sarjanah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha doa dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya proposal skripsi ini dapat penulis selesikan, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang bersifat untuk membangun kesempurnaan skripsi ini.

Secara khusus pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada Ayahnda tercinta yakni

Supardi dan Ibunda tercinta yakni **Nurul**, Kakaknda **Rani** suami **Hendra**, Abangnda **Syahril** istri **Siti Kholijah**, Kakaknda **Afni** suami **Fahrizal**, Abangnda **Afrizal**, dan keponaan **Ahmad Aldiyansah**, **Rahmaini**, **Syah Zahra Agni**, **Syah Syafiqurrahman**, **Ahmad Haziq Pratama**, **Syah Athar Ahmad** dan **Fatiha Nur Ramadhani** tercinta, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dengan penuh kasih sayang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dibangku perkuliahan, berkorban secara material dan memberikan motivasi yang tiada hentinya. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara
3. **Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

7. **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd**, Selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Banyak Memberikan Arahan, Masukkan dan Bimbingan dalam Menyelesaikan Penulisan Skripsi Ini.
8. **Bapak Berlin S.Pd**, Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara, Yang Telah Memberikan Kesempatan untuk Melakukan Observasi, Penelitian dan Pengembangan Media *Sliding Puzzle*.
9. **Ibu Siti Nurhaliza, S.Pd**, Selaku Waki Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek Kecamatan Medang Deras Kabupaten Batu Bara, Yang Telah Membantu Memberikan Informasi Yang Dibutuhkan dalam Penulisan Skripsi
10. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 dan Teman-Teman Satu Perjuangan Kelas C Reguler Pagi Yang Selalu Memberikan Semangat Dan Motivasi
11. Sahabatku **Trisna Yuningsih, S. Pd dan Delia Kurniawan, S.Pd** Yang Aku Sayangi. Terimakasih Untuk Selalu Ada Disampingku Saat Suka Maupun Duka. Terimakasih Telah Mengisi Hari-Hari Indah Dan Bahagia Dalam Hidupku. Teman-Teman Kos Pink Yang Selalu Mendoakan, Mendukung Dan Memberikan Semangat.
12. Semua Pihak dan Instansi Terkait Yang Telah Membantu Terlangsannya Penelitian Sampai Penulisan Skripsi Ini. Semoga Skripsi Ini Dapat Memberikan Manfaat dan Kontribusi Bagi Semua Pihak.

MEDAN, juli 2023

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Abstark | i |
| Kata Pengantar | ii |
| Daftar Isi..... | iv |
| Daftar Tabel | vi |
| Daftar Gambar..... | vii |
| Daftar Lampiran | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A Latar Belakang..... | 1 |
| B Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C Batasan Masalah | 5 |
| D Rumusan Masalah..... | 5 |
| E Tujuan Penelitian | 6 |
| F Manfaat Penelitian Dan Pengembangan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | 8 |
| A Kerangka Teoretis..... | 8 |
| B Kerangka Konseptual..... | 28 |
| C Hipotesis Penelitian | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| A Lokasi dan Waktu Penelitian | 31 |
| B Subjek dan Objek Penelitian | 31 |
| C Model Pengembangan | 32 |
| D Prosedur Pengembangan | 33 |

| | |
|------------------------------------|----|
| E Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| F Instrument Penelitian | 40 |
| G Teknik Analisis Data | 45 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 49 |
| A Deskripsi Hasil Penelitian..... | 49 |
| B Pembahasan Hasil Penelitian..... | 70 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 75 |
| A Kesimpulan..... | 75 |
| B Saran | 76 |
| Daftar Pustaka | 77 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Subjek Penelitian..... | 31 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media..... | 41 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 42 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa | 43 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Guru | 44 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Siswa..... | 45 |
| Tabel 3.7 Kriteria Validasi Ahli Media/Materi/Bahasa | 46 |
| Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media/Materi/Bahasa..... | 47 |
| Tabel 3.9 Kriteria Penilaian pada Angket Guru dan Siswa | 48 |
| Tabel 3.10 Kriteria Keperaktisan Media <i>Sliding Puzzle</i> | 48 |
| Tabel 4.1 Cara Membuat Media <i>Sliding Puzzle</i> | 54 |
| Tabel 4.2 Validator Ahli Media <i>Sliding Puzzle</i> | 57 |
| Tabel 4.3 Rakapitulasi Hasil Validasi Ahli Media..... | 58 |
| Tabel 4.4 Rakapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa | 59 |
| Tabel 4.5 Rakapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi | 61 |
| Tabel 4.6 Interpretasi Tingkat Kelayakan..... | 61 |
| Tabel 4.7 Rakapitulasi Hasil Ujicoba Kelompok Kecil pada siswa | 64 |
| Tabel 4.8 Rakapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh guru..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Desain Papan <i>Sliding Puzzle</i> | 20 |
| Gambar 2.2 Desain Pembagian Kota <i>Sliding Puzzle</i> | 20 |
| Gambar 2.3 Desain Materi <i>Sliding Puzzle</i> | 21 |
| Gambar 2.4 Kerangka Konseptual | 29 |
| Gambar 3.1 Pendekatan Tahapan Model <i>ADDIE</i> | 33 |
| Gambar 4.1 Grafik Batang Tingkat Keperaktisan Media <i>Sliding Puzzle</i> untuk Penilaian Guru dan Siswa | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 80 |
| Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas 3 SDN 010232 | 90 |
| Lampiran 3 Validasi Ahli Media..... | 91 |
| Lampiran 4 Validasi Ahli Materi | 97 |
| Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa | 102 |
| Lampiran 6 Angket Evaluasi Guru | 107 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara atau untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Mahnun dalam (Amrullah, dkk., 2018) media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang bearti tengah, perantara atau pengantar pesan ke penerima.

Suprpto (dalam Arsyad., 2015) mengatakan bahwa media pembelajaran suatu alat bantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Hamalik mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran peserta didik dalam belajar serta membawak pengaruh psikologi kepada peserta didik (Karo-Karo & Rohani., 2018).

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempermudah seorang guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam pelaksanaannya, guru sebagai pendidik sedangkan siswa sebagai pendengar atau pelajar.

(Amrullah, dkk., 2018) mengatakan belajar adalah proses mengamati dan memahami dari proses pembelajaran keseluruhan selama mengikuti pembelajaran dapat dilihat atau pencapaian yang dihasilkan. Siswa dapat dikatakan belajar

apabila terdapat perubahan dalam diri, sikap dan tingkah lakunya, dengan demikian proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil mesti melewati berbagai macam kegiatan, baik secara fisik maupun psikologis.

Rohami Ahmad mengatakan menggambarkan aktivitas fisik dengan kata lain, siswa tidak hanya aktif menggunakan anggota tubuhnya untuk bermain, duduk, mengamati, dan melihat, mereka tidak hanya pasif tetapi siswa aktif banyak melakukan proses pembelajaran (Fath, 2015). Salah satu prediksi seseorang telah belajar artinya terdapat perubahan pada stara pengetahuan, keahlian, dan prilaku pada seluruh pembelajaran 3 poin ini tidak boleh dipisahkan karena 3 poin ini harus dicapai oleh siswa sehingga penerapan pembelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa menggunakan media, metode dan pendekatan yang sesuai.

(Azizah, dkk., 2018) berpendapat bahwa disekolah dasar siswa harus memiliki keterampilan berpikir kritis, iyalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang akan dihadapi, siswa dapat belajar dengan mandiri melalui pengalaman yang ia dapatkan dilingkungannya, berdasarkan pengalaman peserta didik mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

Diharapkan dengan media pembelajaran dapat memdukung kegiatan pembelajaran siswa, dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SD Negeri 010232 pangkalan dodek, Kecamatan Medang deras, Kabupaten Batubara pada tanggal 09

November 2022 khususnya dikelas 3, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih terbilang rendah. Masih rendahnya aktivitas siswa dapat diamati ketika guru mengajukan pertanyaan ada beberapa siswa ragu-ragu menjawab soal/pertanyaan dari guru karena gugup, selama diskusi kelompok dengan guru didalam kelas siswa tidak dapat mengartikan apa yang telah mereka pelajari, dan ketika guru menjelaskan materi di depan kelas sering kali siswa mengobrol dengan teman sebelahnya dan ada beberapa siswa yang lebih menyukai bermain didalam ruangan kelas.

Dari hasil wawancara penulis di waktu yang sama pada tanggal 09 November 2022 dengan wali kelas III beliau mengatakan bahwa masih kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran di dalam kelas, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran selain papan tulis dan buku siswa. Dampaknya ada beberapa siswa yang kurang paham dalam materi yang dijelaskan oleh guru, selain itu terlihat kurang tertarinya siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, serta siswa kurang fokus yang disampaikan oleh guru dan ada sebagian siswa lebih mementingkan bermain diruangan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *sliding puzzle* pada pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar. (Susanti, 2021) media pembelajaran *sliding puzzle* merupakan permainan yang paling umum digunakan dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan disekolah dasar.

(Mohamad & Jamil, 2012) *puzzle* adalah jenis permainan teka-keki dimana potongan-potongan *puzzle* disusun menjadi satu bagaian yang utuh, siswa belajar menganalisis masalah melalui permainan *puzzle*, menganalisis warna seperti bentuk dan teksur dan menentukan tempat yang tepat.

Darman (dalam Alzanah & Dewi, 2022) juga menjelaskan permaiana *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan melatih siswa untuk lebih berpikir kreatif, seperti merangkai gambar atau tulisan *puzzle* yang sudah disiapkan, dengan permaian *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah.

Karena *sliding puzzle* merupakan permainan yang meningkatkan kemahiran otak untuk menyusun dan menata pembagian kotak sehingga menjadi sebuah gambar. *Sliding puzzle* merupakan permainan bongkar pasang dengan cara menyatukan/mengeser setiap bagian-bagian untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Maka dari itu penulis akan mengembangkan sebuah media *sliding puzzle* pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Sliding Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian sebagai berikut ini:

- 1 Guru jarang menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran
- 2 Siswa kurang aktif proses pembelajaran
- 3 Kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang
- 4 Respon siswa kurang tertarik ketika belajar, dikarenakan hanya menggunakan buku paket yang memunculkan rasa cepat bosan.
- 5 Guru tidak pernah menggunakan media *sliding Puzzle* dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: pengembangan media *sliding puzzle* pada pembelajaran tematik tema 5 Cuaca subtema 1 keadaan cuaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kevalidtan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

- 2) Bagaimana kepraktisan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan pada penelitian ini:

- 1) Untuk mengembangkan media *sliding puzzle* yang valid dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 pangkalan dodek, kecamatan medang deras, kabupaten batu bara.
- 2) Untuk mengembangkan media *sliding puzzle* yang praktis dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 pangkalan dodek, kecamatan medang deras, kabupaten batu bara.

F. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

Dengan terlaksananya tujuan penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis peneliti dan pengembangan ini yang dilakukan oleh peneliti bisa diharapkan, dapat dijadikan sebagai materi kajian dan rujukan dalam meningkatkan keilmuan terkhususnya dalam bidang pendidikan di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

1. Sebagai bahan peninjau dalam pengembangan mutu sekolah yang lebih efektif.
2. Dapat disajikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran *sliding puzzle*.

b. Bagi Guru

1. Sebagai bahan evaluasi dan referensi untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan kreativitas dan menambah wawasan guru dalam pendidikan terutama terkait media *sliding puzzle*.

c. Bagi Siswa

1. Untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang di sampaikan.
2. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik.

d. Bagi Peneliti

1. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti.

2. Untuk mengembangkan wawasan peneliti jika akan melakukan penelitian berikutnya.

3. Untuk menunjukkan keterampilan diri dalam proses pembelajaran dimasa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah perantara atau penyalur. Mais, Asrorul (dalam Alifah, dkk., 2019) adapun defenisi media dalam bahasa arab ialah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan menggunakan media pembelajaran agar memudahkan pengiriman pesan atau materi pelajaran kepada penerima pesan yakni siswa, karena tidak semua materi dapat disampaikan secara lisan, akan tetapi perlu adanya alat pembantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Pengertian media menurut Garlach dan Ely (dalam Sundayana, dkk., 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar iyalah sebagai manusia, materi atau kejadian yang membantu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

(Amka, 2018) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk memadu pesan dan materi pembelajaran dengan cara yang melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa

perlu melihat, mendengar dan merasakan sesuatu yang menarik saat proses pembelajaran berlangsung.

Sementara Gagne dan Briggs (dalam Kaltsum, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran antara lain buku, tape-recorder, kaset, film, slide, gambar, bingkai, foto, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di ruang lingkup siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Proses pembelajaran di ruang kelas guru hanya menerapkan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru mengakibatkan siswa akan merasa jenuh dan membuat proses belajar mengajar menjadi tidak tertarik bagi siswa. Media pembelajaran tujuannya untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran didalam ruang kelas, dan media juga untuk memudahkan seseorang guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada siswa.

Sadiman (dalam Jauhari, 2018) media pembelajaran sangat populer dalam bidang komunikasi, proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, dalam hal ini yang ditekankan adalah proses belajar mengajar dan adanya usaha terencana dalam proses belajar bagi siswa.

Memilih media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar yang berkualitas dan proses hasil belajar yang hendak dicapai. Karena media pembelajaran merupakan bagian dari persamaan yang mempunyai peran penting. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian secara efektif (Abidin, 2016).

b. Fungsi Media Pembelajaran

adapun fungsi media pembelajaran menurut (Fikri, dkk., 2018) adalah untuk:

- 1)Menyajikan materi yang nyata dengan objek yang ada dalam pembelajaran
- 2) Membuat duplikasi objek yang sebenarnya dalam pembelajaran.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberikan kesamaan persepsi kepada semua siswa
- 5)Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak dalam pembelajaran.
- 6) Menyajikan informasi kepada siswa yang konsisten
- 7) Dan memberikan suasana belajar yang tidak menekan siswa, santai, dan menarik perhatian minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Selain itu fungsi media pembelajaran bagi guru yaitu:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Memperjelas sktruktur dan urutan pembelajaran secara jelas.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- 4) Memudahkan kendali mengajar terhadap materi pembelajaran
- 5) Membantu kecermatan dalam menyajikan materi pembelajaran
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru dalam mengajar.
- 7) Dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) memberikan dan meningkatkan variasi dalam pembelajaran
- 3) memberikan sktruktur materi pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam belajar
- 4) memberikan informasi yang jelas, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar mengajar.
- 5) merangsang pembelajaran untuk berfokus pada siswa.
- 6) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tertekan

- 7) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan oleh guru lewat media pembelajaran Sanaky (dalam Sundayana, dkk., 2015:11).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Deodiknas (dalam Anjarani, dkk., 2020) mengemukakan beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi dapat diseragamkan karena setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pembelajaran, dengan adanya bantuan media pembelajaran maka penafsiran yang tidak berseragam tersebut dapat dihindari sehingga proses pembelajaran dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, dengan berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif, jika dipilih dan dirancang secara baik, media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses belajar mengajar.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara efisien.

- 6) Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa saat proses pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 8) Menambahkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif, dengan pemanfaatan media secara baik, dan guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media pembelajaran sehingga akan mudah dalam memberikan perhatian serta aspek-aspek edukatif lainnya.

Adapun beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya berceramah saja yang membuat siswa merasa bosan.
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar penjelasan guru saja tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan dan memperaktekkannya.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

sanjaya (dalam Firmadani, 2010) berpendapat bahwa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi ke dalam:

- Media audiktif, yaitu media yang dapat hanya didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan perekam suara.
- Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat tidak menggabungkan unsur suara, jenis media yang tergolong kedalam media visual adalah: film, foto, *Sliding Puzzle*, transparansi, lukisan, gambar dan sebagainya.
- Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain menggabungkan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:

- Media yang memiliki daya liput luas dan serentak, seperti radio dan televisi, melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruang khusus.

- Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, video dan sebagainya.

3) Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:

- Media yang diproyeksikan, seperti film, film strip, transparansi, dan lain sebagainya, jenis media yang demikian merupakan alat proyeksi khususnya seperti film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
- Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rundy Brets (dalam Sundayana, dkk.,

2015: 14-15) jenis media pembelajaran terbagi tujuh yaitu:

- Media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi dan animasi.
- Media audio visual diam, seperti: film rangkaian suara, halaman suara dan sound slide.
- Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara
- Media visual gerak seperti: film bisu
- Media visual diam seperti: halaman cetak, foto, microphone
- Media audio seperti: radio, telepon, dan pita audio
- Media cetak seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

e. karakteristik Media Pembelajaran

menurut Arsyad (dalam Huda, 2018) seperti media mempunyai karakteristik tertentu baik dilihat dari segi kemampuan, cara pembuatan dan cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran.

Disamping itu kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi. Apabila memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan pada kesulitan dan cenderung bersikap apeskatif, dan sebelum guru menggunakan media pembelajaran guru harus memahami karakteristik, jenis serta pengelompokan dari media yang akan digunakan.

Dengan media yang akan digunakan tersebut guru harus yakin bahwasannya media yang digunakan bisa memberikan nilai positif terhadap kualitas belajar mengajar yang akan dilakukan.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau pencapaian tujuan yang diinginkan. Beberapahal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 2) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan seperti: media yang dipergunakan mudah diperoleh. Media grafis umumnya mudah diperoleh bahkan dibuat sendiri oleh guru.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya: apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak pada penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.

2. Media *Sliding Puzzle*

a. Deskripsi Media *Sliding Puzzle*

menurut (Yani, dkk., 2016) mengatakan bahwa salah satu sub-*ganre* dari *game sliding Puzzle* atau diartikan *game puzzle* geser, bahwa permainan harus menggeser suatu bidang yang biasanya dalam tampilan 2 dimensi. Dan tujuan utama dalam *sliding puzzle* ialah untuk mencapai susunan akhir

dari bidang gambar dengan cara menggeser bidang-bidang dan rintangan yang ada.

Permainan *sliding puzzle* adalah permainan yang ramah anak, bahkan *sliding puzzle* dipercaya memiliki banyak edukatif. Tingkat kesulitan *sliding puzzle* juga bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja sesuai kemampuan anak sekolah dasar) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki atau bongkar pasang, dan *sliding puzzle* artinya geser. Media *sliding puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan diacak/dibongkar (Nurwita, 2019).

(Susanti, 2021) *sliding puzzle* digunakan untuk menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. *Sliding puzzle* untuk membantu siswa dalam memahami gambar sehingga bisa membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *sliding puzzle* merupakan sebuah media pembelajaran yang melatih otak siswa dalam menerima informasi atau materi belajar karena dirasakan cukup efektif untuk melatih dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran.

Media *sliding puzzle* merupakan media pembelajaran dengan bentuk persegi dan didalam persegi tersebut terdapat bagian-bagian atau potongan-potongan kepingan gambar yang bisa dipindah-pindahkan dan digeser untuk menyatukan gambar yang utuh. Media *sliding puzzle* merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar, warna dan animasi dengan pembelajaran interaktif pada materi tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca.

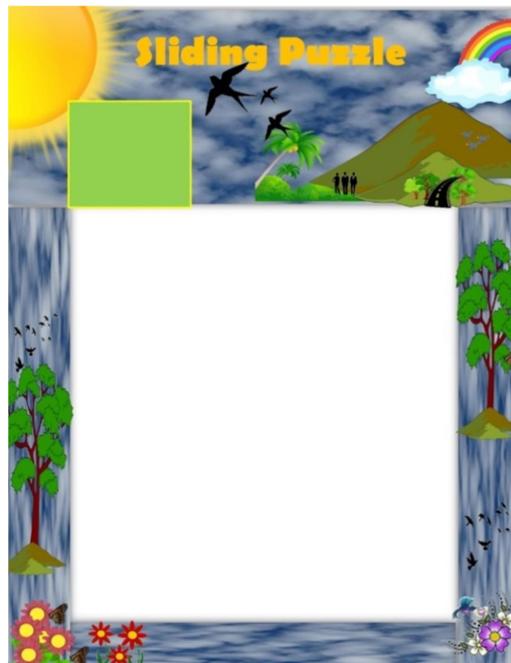
b. Karakteristik Media *Sliding Puzzle*

Syaodih dan Sumantri (dalam Resti Susanti dkk., 2016) menyebutkan karakteristik siswa sekolah dasar ada empat yaitu suka bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Maka dari itu guru harus menciptakan perantara atau media yang memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

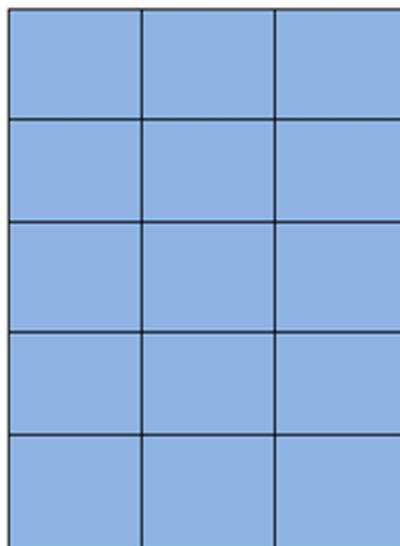
Maka dari itu penulis mengembangkan suatu media pembelajaran *sliding puzzle* yang membuat materi pada tema cuaca merupakan salah satu media permainan yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan inovasi yang dilakukan penulis dalam meningkatkan pemikiran yang nyata bagi siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada tema cuaca. Media *sliding puzzle* yang berkombinasi warna, gambar dan tulisan didalam permainan ini siswa menyatukan bagian-bagain yang sudah diacak untuk menjadi gambar yang utuh.

c. Rancangan Desain Media *Sliding Puzzle*

pada tahap ini dihasilkan rancangan desain produk tentang menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada di dalam buku tematik siswa kelas III SD/MI, pada tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca.



Gambar 2.1 Desain Papan *Sliding Puzzle*



Gambar 2.2 pembagian kotak *sliding Puzzle*



Gambar 2.3 Materi *sliding Puzzle*

d. Spesifikasi Produk *Sliding Puzzle*

yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- 1) Produk berupa kayu dengan panjang 48,5 cm Lebar 38 cm.
- 2) Media ini memiliki 15 kotak (kardus) dengan panjang 6 cm dan lebar 5 cm.
- 3) Media pembelajaran ini berisi materi tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca.
- 4) Media pembelajaran berbentuk gambar stiker yang bisa dilepas pasang.
- 5) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa.
- 6) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran ini bisa dipindah-pindahkan atau digeser.
- 8) Media pembelajaran ini memiliki buku panduan.

e. Kelebihan dan kelemahan media *Sliding Puzzle*

media pembelajaran tidak luput dari kelebihan dan kelemahan sehingga media *sliding puzzle* juga memiliki kelebihan diantaranya adalah:

- 1) Gambar bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas.
- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek benda dapat di bawak kedalam ruang kelas.
- 3) Dapat mengenal bentuk, ukuran, warna, yang beragam.
- 4) Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa.
- 5) Media dibuat dari limbah kayu pembuatan perahu yang tidak terpakai dan kardus bekas.

Selain kelebihan *sliding puzzle* yang sudah dijelaskan diatas, media *sliding puzzle* juga memiliki kelebihan yang lainnya, media *sliding puzzle* dimainkan dengan cara berkelompok dapat meningkatkan komunikasi, meningkatkan rasa solidaritas dan kerjasama dalam diri siswa, menumbuhkan rasa saling menghargai dan menghormati. Adapun media *sliding puzzle* membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain.

Adapun kelemahan media *sliding puzzle* yakni:

- 1) Kelas menjadi kurang terkendali karena semua siswa ingin mencoba *media sliding puzzle*.
- 2) Media *sliding puzzle* lebih menekankan pada visual (indra penglihatan)

- 3) Pembuatan media membutuhkan waktu cukup lama dan agak sulit.
- 4) Membutuhkan kesadaran dan ketelitian dalam membuat media *sliding puzzle*.

Penelitian dan pengembangan media *sliding puzzle* berupa potongan gambar berbentuk bangunan persegi atau kotak-kotak, serta gambar diselenggarakan dengan materi pembelajaran tematik yaitu tema 5 cuaca, subtema 1 keadaan cuaca. *Sliding puzzle* merupakan media edukatif yang menantang siswa/I dan diharapkan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

f. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Sliding Puzzle*

menggunakan media pembelajaran *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan pengambilan materi pelajaran yang akan diajarkan di kelas III SD Negeri 010232 Pangkan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media *sliding puzzle* dalam proses belajar mengajar menurut (Hasriani, 2015).

- 1) Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang ada didalam kelas.
- 2) Setelah itu guru memberikan informasi kepada siswa bahwa mereka harus menyusun media *sliding puzzle* ini kebentuk sempurna menjadi satu gambar yang utuh.
- 3) Selanjutnya guru memberikan waktu 15 menit dalam menyelesaikan setiap bagaian atau potongan media *sliding puzzle*.

- 4) Selanjutnya siswa mengamati ilustrasi yang terdapat pada papan *sliding puzzle* dengan menjelaskan pendapat mereka.

g. Materi Tema 5 Subtema 1

menurut pendapat (Suryana & Pratama, 2018) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan mengenai pendidikan karakter terkhusus pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Rusman, 2015) menyatakan kurikulum dirancang dengan karakteristik sebagai pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dan kemampuan, intelektual dan psikomotorik, dengan kompetensi kurikulum 2013 meliputi kompetensi inti (KI) dengan dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD). (Kusumawati & Ariguntar, 2018) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang merangkai beberapa muatan mata pelajaran menjadi satu tema pembelajaran. Pada tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca memuatkan mata pelajaran PPKN, SBDP, Bahasa Indonesia dan Matematika berikut muatan materi pelajaran tersebut:

1) PPKN

Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah tuhan yang mana esa, menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman suku yang ada dilingkungan sekitar dengan memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai menyajikan bentuk-bentuk keberagaman dilingkungan sekitar.

2) SBDP

Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu dengan menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu. Kemudian ajak siswa menyanyi lagu ambilkan Bulan Bu ciptaan A.T Mahmud.

3) BAHASA INDONESIA

Mengendalikan informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan eksplorasi lingkungan dengan menyajikan hasil mengendalikan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulisan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif. Dengan meminta siswa menulis informasi atau mencermati cuaca apa yang dominan terjadi selama 5 hari ini.

4) MATEMATIKA

Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret untuk menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret. Salah satu benda konkretnya ialah buah pisang.

5) PJOK

Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (tumbuh, bergantung, keseimbangan, perpindahan, lokomotor, tolakkan, putaran, ayunan, dan mendarat dalam aktivitas senam lantai).

3. Penelitian Yang Relevan

- a. Menurut (Enha, 2015) Dengan judul pengembangan media *puzzle* pada konsep pengukuran bangun datar terhadap pemahaman siswa kelas IV MI AL Mufidah Wongsorejo Banyuwagi, sama-sama mengembangkan media berupa *puzzle*. Hal yang membedakan media *puzzle* penulis ialah mengembangkan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. Menurut (Sutaryono & Santosa, 2019) dengan judul penelitian pengembangan media *magic puzzle* berbasis *VAK* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SDN Ngemplak Simongan 02. Penelitian ini dilakukan untuk kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hubungan peneliti dengan penulis yaitu sama-sama mengembangkan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif. Hal yang membedakan peneliti sebelumnya dengan penulis yaitu mengembangkan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar.
- c. Menurut (Pratiwi, dkk., 2019) judul penelitian “pengembangan *puzzle* berbasis android pada materi petunjuk penggunaan alat” penelitian ini dilakukan karena banyaknya MI yang tidak mempunyai media pembelajaran yang memadai. Hasil penelitian ini menunjukkan media *puzzle* berbasis android layak dan efektif. Media pembelajaran ini dinyatakan layak berdasarkan pada uji kelayakan menurut ahli media dengan persentase 92%

dan uji ahli materi valid dengan persentase 81%. Siswa memberikan respon positif yang ditunjukkan nilai rata-rata kelas, dari 68,33 menjadi 86,7 hubungan peneliti dengan penulis yaitu sama-sama mengembangkan media puzzle, sedangkan yang dilakukan penulis saat ini yaitu mengembangkan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

- d. Menurut (Husna1, dkk., 2017) dengan judul “pengembangan media *puzzle* materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan media *puzzle* yaitu 83,35% dengan kategori sangat layak, peneliti juga menyimpulkan media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hubungan peneliti dengan penulis ialah sama-sama mengembangkan media puzzle berupa potongan gambar. Jika peneliti menggunakan media bumi asri dan pencemaran lingkungan, maka penulis mengembangkan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hubungan peneliti terdahulu dengan penulis ialah mengembangkan media puzzle, perbedaan yang terletak pada subjek yang diteliti, waktu dan tempat penulis. Penulis melakukan penelitian di SD Negeri 010232 pangkalan dodek, kecamatan medang deras, kabupaten batu bara. Subjek penelitian kelas 3 dengan melakukan pengembangan media *sliding puzzle* dalam pembelajaran tematik tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca.

B. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran adalah sebuah interaksi antara siswa dan guru yang berdampak kepada hasil belajar karena adanya stimulus dan respon yang terjadi. Supaya dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, maka diperkukan sebuah media yang dapat mendukung proses belajar mengajar supaya menjadi lebih baik dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar materi pembelajaran yang hendak disampaikan tercapai.

Tetapi nyatanya kondisi dilingkungan saat ini masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar, jika terdapat materi yang sulit dimengerti oleh siswa, siswa langsung tidak tertarik karena kurang paham apa yang sedang dipelajari. Dalam proses belajar mengajar guru seharusnya mempertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, yang pastinya yang harus memenuhi persyaratan untuk digunakan. Baik dari isi, tampilan maupun kemudahannya, jadi guru tidak terfokus pada metode ceramah dan buku paket saja saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan mampu memberikan pengaruh terhadap pembelajaran serta menimbulkan aktivitas belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran, media *Sliding Puzzle*, siswa akan semangat

dalam menuntut ilmu, siswa lebih mudah dalam memahami materi, media. pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar terhadap materi yang dipelajari. Berikut disajikan gambar kerangka konseptual pada gambar 2.4 dibawah ini.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kevalidan media *Sliding puzzle* pada pembelajaran tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca dapat valid digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Kepraktisan media *sliding puzzle* tema cuaca subtema 1 keadaan cuaca dapat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1 Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini, yang menjadi tempat penelitian adalah SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *sliding puzzle* pada materi tematik tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca untuk siswa kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras. Dengan penguji kelayakan media yaitu satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan satu orang guru kelas III.

Subjek Penelitian secara rinci tersaji dalam tabel 3.1 berikut ini:

| Tahap Penelitian | Subjek | Jumlah |
|----------------------|----------------|----------|
| Validasi Ahli Media | Dosen | 1 Orang |
| Validasi Ahli Bahasa | Dosen | 1 Orang |
| Validasi Ahli Materi | Guru Kelas III | 1 Orang |
| Praktis Guru | Guru Kelas III | 1 Orang |
| Respon Siswa | Siswa | 19 Orang |

2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media *sliding puzzle* pada materi cuaca untuk siswa kelas III Sekolah dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

C. Model Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model (*Research and Development*) R & D melalui desain ADDIE. (Hamdani, 2010) mengatakan ADDIE adalah singkatan dari *Analisis, Desagn, Development, Implementation, Evaluation*. ADDIE sudah diakui di dunia internasional di dalam dunia pendidikan sebagai kerangka berpikir yang baik.

ADDIE merupakan sebuah desain sistem instruksional yang sudah sering dipakai untuk menyusun berbagai sistem instruksional yang sudah sering dipakai untuk menyusun berbagai sistem, baik sistem yang formal dalam penyelenggaraannya sistem pendidikan maupun non formal.

Model ADDIE ialah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk atau media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan. peneliti memilih model ADDIE karena mudah untuk mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar, yang dimana model ADDIE terdiri dari 5 tahap yakni Analisis, Desagn, Development, Implementation, Evaluation. Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat dari gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Pendekatan Tahap Model ADDIE

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *Sliding Puzzle* yang diuji kevalidan dan kepraktisannya oleh validator.

D. Prosedur Pengembangan

Robert Maribe Brach dalam (Sugiyono, 2015:38) terdapat lima tahap dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) prosedur dan tahap tersebut akan penulis korelasikan dengan kegiatan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1) Fase Analisis

Analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Adapun tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a Analisis Kinerja

analisis kinerja dilakukan untuk menjelsakan masalah kinerja yang didapat apakah memerlukan pengelolaan program pembelajaran atau pembenahan dalam pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan analisis kinerja ini bertujuan untuk mengurai masalah dasar yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar yaitu rendahnya aktivitas pembelajaran siswa saat pembelajaran berlangsung, dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi baru dalam proses belajar mengajar didalam ruang kelas guna membangkitkan aktivitas belajar siswa dengan cara mengajak siswa belajar sambil bermain menggunakan media *sliding puzzle*.

b Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara ke guru yang akan menggunakan media *Sliding Puzzle*. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewawancarai guru kelas III yaitu buk Nur Haliza, S.Pd pada hari Rabu 09 Novermber 2022 diperoleh informasi bahwasannya dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya saja, yaitu papan tulis yang tersedia diruangan kelas dan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Sejauh ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran tematik khususnya tema Cuaca, sehingga terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang

disampaikan guru. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai referensi bagi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Fase Desain

berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap desain atau perencanaan produk yang meliputi tahap sebagai berikut:

a Perencanaan Desain Produk

Penelitian mulai membuat desain media *sliding puzzle* dengan konsep sesuai materi dan kompetensi dasar yang telah ada di buku guru. Tahap perencanaan ini juga dilakukan untuk merancang desain media yang cocok untuk peserta didik sekolah dasar dan kompetensi yang digunakan. Pemilihan gambar dan warna dasar yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan nantinya.

b Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrument penelitian media pembelajaran. Instrument penilaian pada penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *sliding puzzle* yang dikembangkan berupa angket ditunjukkan kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk melihat kepraktisan penggunaan media *sliding puzzle*.

3) Fase Pengembangan

Langkah pengembangan merupakan kegiatan mewujudkan rancangan produk. Pada fase ini kerangka media *sliding puzzle* yang telah didesain

diwujudkan menjadi media pembelajaran yang siap untuk digunakan pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan ialah:

a Pembuatan Produk

Pada fase desain media *sliding puzzle* yang telah selesai kemudian dilakukan pencetakan, semua komponen yang telah disiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media *sliding puzzle*.

b Validasi

Pada fase ini media *sliding puzzle* divalidasi oleh ahli materi yaitu guru kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten BatuBara ibu Siti Nurhaliza S.Pd, ahli media yaitu bapak Surya Wisada Dachi S.Pd.,M.Pd. sebagai dosen mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup yang bertugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, ahli bahasa yaitu Dr. Charles Butarbutar. M.Pd. Sebagai dosen mata kuliah Problemetika bahasa indonesia yang bertugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hasil validasi media *sliding puzzle* berupa masukan dan saran yang dijasikan sebagai dasar untuk malalui revisi 1.

c Revisi 1

Pada tahap ini media *sliding puzzle* direvisi berdasarkan masukan, saran dan komentar dari ahli materi Guru kelas III SDN 010232 pangkalan

dodek, ahli media dosen mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup, dan ahli bahasa dosen mata kuliah Problemetika bahasa indonesia.

(Sari & Harjono, 2021) jika hasil media pembelajaran tidak sesuai apa yang diharapkan atau belum bisa digunakan di lapangan, maka langkah pada fase pengembangan (Development) harus diulang atau kembali ke desain (Design), artinya rancangan pembelajaran, pembelajaran tersebut terdapat kesalahan pada saat merancang dan tidak mengulang pada fase analisis.

4) Fase Implementasi

Fase implementasi merupakan perwujud'an setelah fase desain dan pengembangan. Media yang akan di implementasikan sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk uji cobakan ke peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba media *sliding puzzle* kepada siswa dan guru. Implementasi dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan siswa saat proses pembelajaran menggunakan media. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap Implementasi:

a Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini media *sliding puzzle* diuji coba kepada 19 siswa dari kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan penilaian untuk melihat tingkat kepraktisan media *sliding puzzle* dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *sliding puzzle*.

b Penilaian Oleh Guru

Media *sliding Puzzle* yang sudah di uji cobakan pada peserta didik selanjutnya diberikan kepada guru untuk mengetahui penilaian yang menyatakan kepraktisan media *sliding puzzle*.

c Penilaian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan lembar observasi atau pengamatan yang diisi oleh observasi saat proses belajar mengajar berlangsung tanpa menggunakan media *sliding puzzle* dan belajar mengajar dengan menggunakan media *sliding puzzle*. Proses pengamatan dan hasil belajar siswa dilakukan di kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

d Revisi II

Revisi dilakukan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada saat uji coba skala kecil dan penilaian oleh guru. Revisi ini untuk memperbaiki kekurangan pada media dan instrumen yang digunakan

5) Fase Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari hasil validasi desain, bahasa, materi dan uji coba dilakukan setelah media dikatakan valid jika media sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk, namun jika media pembelajaran dikatakan belum valid maka peneliti harus melaksanakan revisi produk sampai produk layak cetak.

Akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahap implementasi hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. (Sugiyono, 2016:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang diperoleh didalam penelitian dan pengembangan ini ialah:

1) Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *sliding puzzle* berdasarkan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan angket penilaian siswa dan guru terhadap media *sliding puzzle* yang telah dikembangkan untuk digunakan di sekolah dasar pada pembelajaran tema cuaca.

2) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam ruang kelas. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa saat

pelaksanaan pembelajaran pada tema cuaca menggunakan media *sliding puzzle*.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat bantu yang dipilih peneliti untuk mengumpulkan data, agar kegiatan penelitian menjadi mudah dan sistematis. (Sugiyono, 2015:156) dalam penelitian ini menggunakan instrument observasi dan angket. Pertama instrument observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung, observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui masalah serta kebutuhan guru dalam proses pembelajaran.

Instrument kedua adalah angket, pertama lembar validasi digunakan untuk memvalidasikan produk yang telah ada, angker respon siswa dan guru untuk di uji praktisan produk, angket tes digunakan untuk uji keefektifan mengukur peningkatan berpikir peserta didik melalui media *sliding puzzle*.

1 Lembar Angket

Lembar angket ialah berupa alat pengumpulan data yang didalamnya ada pertanyaan yang wajib di jawab oleh subjek penelitian.

a Lembar Validasi Media

Lembar validasi media membuat tampilan media *sliding puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif. Lembar validasi dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli media, kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi ahli media.

| No | Aspek Penilaian | Nomor butir Pernyataan | Jumlah butir Pernyataan |
|----|--|------------------------|-------------------------|
| 1 | Desain | 1,2,3,4 | 4 |
| 2 | Pemilihan warna | 5 | 1 |
| 3 | Grafis | 6,7 | 2 |
| 4 | Penggunaan | 8.9.10,11 | 4 |
| 5 | <i>Sliding Puzzle</i> tematik dalam pembelajaran | 12,13,14,15 | 4 |

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli media aspek penilaian Desain, Pemilihan warna, Grafis, Penggunaan dan *sliding Puzzle* tematik dalam pembelajaran untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 87

(Sugiyono, 2015)

b Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media *sliding puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

| No. | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Butir Soal |
|-----|---------------------|------------------|-------------------|
| 1 | Tujuan Pembelajaran | 1,2 | 2 |
| 2 | Materi Pembelajaran | 3,4,5,6 | 4 |
| 3 | Penyajian | 7,8,9 | 3 |
| 4 | Kualitas | 10,11,12,13 | 4 |

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli Materi aspek penilaian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian dan kualitas. untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 93

(Sugiyono, 2015)

c Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi bahasa berisi tentang kelayakan bahasa media *sliding puzzle* untuk meningkatkan aspek bahasa, dan juga untuk mengetahui masukan dan saran dari validasi segi bahasa terhadap media *sliding puzzle* yang telah dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.

| Aspek | Indikator | No Butiran | Banyak Butiran |
|--|--|-------------------|-----------------------|
| Lugas | Ketepatan struktur kalimat | 1 | 1 |
| | Keefektifan kalimat | 2 | 1 |
| | Kebakuan istilah | 3 | 1 |
| Komunikatif | Pemahaman terhadap pesan atau informasi | 4 | 1 |
| Dialogis dan komunikatif | Kemampuan memotivasi siswa | 5 | 1 |
| | Kemampuan mendorong berpikir kritis | 6 | 1 |
| Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa | 7 | 1 |
| | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik | 8 | 1 |
| Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Ketepatan bahasa | 9 | 1 |
| Penggunaan istilah, symbol, atau ikon | Ketepatan ejaan | 10 | 1 |
| | Konsistensi penggunaan istilah | 11 | 1 |
| | Konsistensi penggunaan symbol atau ikon | 12 | 1 |

Untuk kisi-kisi lembar validasi ahli Bahasa aspek penilaian Lugas, Komunikatif, Dialogis dan komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah symbol atau ikon. untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 98

(Sugiyono, 2015)

d Angket Lembar Respon Guru

Angket penilaian oleh guru kelas III terdiri atas 20 butir penilaian. Angket penilaian guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran *sliding puzzle*. Kisi-kisi angket penilaian guru dijabarkan pada tabel 3.5

tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru.

| Aspek | Indikator | No Butiran | Banyak Butiran |
|-------------------------|--------------------------------------|------------|----------------|
| Kualitas isi dan tujuan | Kesesuaian materi dengan kurikulum | 1 | 1 |
| | Pembelajaran apeteptesi | 2 | 1 |
| | Penyajian materi (pendekatan) | 3 | 1 |
| | Kebenaran konsep | 4 | 1 |
| | Pemberian contoh soal dan assessment | 5 | 1 |
| | Pemberian umpan balik | 6 | 1 |
| | Kondisi materi pembelajaran | 7 | 1 |
| Kualitas Intruksional | Petunjuk Belajar | 8 | 1 |
| | Pemberian kesempatan untuk belajar | 9 | 1 |
| | Pemberian motivasi | 10,11 | 2 |
| | Penggunaan ilustrerasi | 12 | 1 |
| | Pemberian evaluasi | 13 | 1 |
| | Petunjuk penggunaan media | 14 | 1 |
| Kualitas Teknis | Tampilan | 15,16 | 2 |
| | Keterbacaan ilustrasi | 17,18,19 | 3 |
| | Pendokumentasian | 20 | 1 |

Untuk kisi-kisi angket penilaian oleh guru dengan aspek penilaian kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis. untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 103

(Sugiyono, 2015)

e Angket respon siswa

Angket respon siswa terdiri 13 butir pertanyaan. Angket tersebut dipergunakan untuk mengetahui angket kemenarikkan siswa pada media pembelajaran *sliding puzzle*. Respon siswa yang telah diperoleh digunakan oleh penulis untuk siswa ketika menggunakan media *sliding puzzle* yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon oleh siswa di jabarkan ada tabel 3.6

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa.

| Aspek | Indikator | Nomor butir soal | Jumlah butir soal |
|-------------------------|-----------------------------------|------------------|-------------------|
| Kualitas isi dan tujuan | Pemberian apersepsi | 1 | 1 |
| | Penyajian materi | 2,3 | 2 |
| | Pemberian umpan balik | 4,5 | 2 |
| Kualitas Intruksional | Petunjuk belajar | 6 | 1 |
| | Petunjuk kesempatan untuk belajar | 7 | 1 |
| | Pemberian motivasi | 8 | 1 |
| | Petunjuk penggunaan media | 9 | 1 |
| | Interktivitas | 10 | 1 |
| Kualiatas dan Teknis | Tampilan | 11 | 1 |
| | Pengelolaan ilustrasi | 12 | 1 |
| | Pendokumentasiaan | 13 | 1 |

Untuk kisi-kisi angket penilaian oleh siswa dengan aspek penilaian kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis. untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 111

(Sugiyono, 2015)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain,

sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 245). Data yang diperoleh dari angket penilaian media oleh guru, ahli media, dan ahli materi dianalisis untuk kebutuhan evaluasi media sehingga mendapatkan kelayakan dari media yang dikembangkan. Kata “Layak” dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pantas, memenuhi persyaratan yang ditentukan atau harus ada. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yaitu menggunakan Skala Likert.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015: 165). Skala Likert terdiri dari lima skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Validasi Ahli Media/Materi/Bahasa

| Kriteria Penilaian | Skor |
|---------------------------|-------------|
| Sangat Setuju (SS) | 5 |
| Setuju (S) | 4 |
| Kurang Setuju (KS) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

(Sugiyono, 2015)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar penilaian media akan dianalisis menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase data angket
 F = jumlah skor yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil persentase kelayakan media tersebut akan dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media/Materi/Bahasa

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|------------------------|-----------------------|
| $80\% < x \leq 100\%$ | Sangat Layak |
| $60\% < x \leq 80\%$ | Layak |
| $40\% < x \leq 60\%$ | Cukup Laak |
| $20\% < x \leq 40\%$ | Tidak Layak |
| $0\% \leq x \leq 20\%$ | Sangat Tidak Layak |

(Sugiyono, 2015)

Kemudian peneliti membuat angket respon siswa. Angket tersebut dijawab dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Pada Angket Guru Dan Siswa

| Kriteria Penilaian | Skor |
|---------------------------|-------------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Cukup (C) | 3 |
| Baik (B) | 4 |
| Sangat Baik (SB) | 5 |

(Sugiyono, 2015)

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala liker sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa. Kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 kriteria kepraktisan media *sliding puzzle*

| Skor dalam persen | Kategori kepraktisan media <i>sliding puzzle</i> |
|--------------------------|---|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80% | Praktis |
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Tidak Praktis |
| 0% - 21% | Sangat Tidak Peraktis |

(Sugiyono, 2015)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian adalah pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)* yang difokuskan untuk pengembangan produk berupa media *Sliding Puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca. Hasil produk media *Sliding Puzzle* ini telah divalidasi oleh Dosen dan Guru yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan Layak maka dilakukan uji coba kelompok kecil yaitu 19 Orang peserta didik kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras Kabupaten Batu Bara. Penelitian dan Pengembangan ini mengunakan model ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti membatasi hanya sampai tahap *Implementation* (Implementasi), hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis terdiri dua tahap, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Adapun tahap ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a Analisis Kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan masalah dasar yang dihadapi saat proses pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan dengan cara observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat menetapkan atau menentukan suatu masalah

dasar yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada saat proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras pada hari Rabu 09 November 2022 terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu masih kurangnya aktivitas penggunaan media pada proses pembelajaran siswa didalam kelas.

Kurangnya aktivitas siswa dapat dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik masih sedikit diantara mereka untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru masih banyak siswa yang tidak berani untuk menjawab pertanyaan dari guru, saat guru menjelaskan materi pembelajaran masih ada beberapa siswa yang suka bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya tetapi apabila diberikan sebuah pertanyaan hanya sedikit yang merespon gurunya.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan dengan melakukan inovasi dengan cara membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan bermain menggunakan media *sliding puzzle*.

b Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara ke guru yang akan menggunakan media *Sliding Puzzle*. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewawancarai guru kelas III yaitu buk Nur Haliza, S.Pd pada hari Rabu 09 November 2022 diperoleh

informasi bahwasannya dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya saja, yaitu papan tulis yang tersedia diruangan kelas dan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Sejauh ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran tematik khususnya tema Cuaca, sehingga terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti masih kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, siswa mudah bosan dan kurang fokus apa yang disampaikan oleh gurunya dan sebagian siswa asyik bermain saat guru menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran di dalam ruangan kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran pendukung proses pembelajaran, salah satunya yaitu media *Sliding Puzzle* yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada tema 5 Cuaca subtema 1 Keadaan Cuaca sehingga mempermudah pemahaman siswa dan membantu kreativitas sekaligus siswa tertarik terhadap materi yang sedang diajarkan.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran bertujuan untuk menyiapkan desain media pembelajaran, dengan dua tahap yaitu:

a Perencanaan Desain Produk

Pada tahap perencanaan desain produk diperlukan langkah-langkah dalam menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada pada buku siswa kelas III SD/MI Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca yang kemudian disusun di dalam media pembelajaran. Setelah materi pembelajaran disusun tahap selanjutnya ialah membuat sekema atau rancangan desain produk media *sliding puzzle*.

Produk media *sliding puzzle* berbahan dasar kayu dan kardus bekas berbentuk persegi dengan panjang 48,5 cm, Lebar 38 cm dan didalam persegi terdapat 15 potongan-potongan persegi dengan panjang 6 cm dan lebar 5 cm dan didalam potongan itu terdapat gambar keadaan cuaca yang bisa dipindahkan atau digeser. Media disesuaikan dengan materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa dan buku guru SD/MI kelas III Tema 5 Cuaca. Gambar desain materi, buku panduan materi beserta cover *sliding puzzle* didesain dengan aplikasi pendukung yakni canva, adapun langkah-langkah mendesain produk *sliding puzzle* sebagai berikut:

- 1 Buka aplikasi Canva melalui Hp untuk memulai.
- 2 Kemudian klik “buat desain” pilih jenis desain yang ingin di buat, saya memilih jenis desain poster.

- 3 Selanjutnya pilih ukuran yang akan dibuat yang sesuai, di aplikasi canva sudah banyak pilihan dan ukuran beserta ikon gambar pendukung, anda dapat mengatur sendiri sesuai kebutuhan.
- 4 Kemudian mendesain media *sliding puzzle* dengan membuat desain sendiri atau menggunakan template yang disediakan di canva.
- 5 Selanjutnya menambahkan ikon gambar sesuai kebutuhan.
- 6 Setelah semua tahap mendesain di aplikasi canva selesai selanjutnya proses mencetak desain media *sliding puzzle* dengan mengunduhnya terlebih dahulu dengan format PNG, hasil tahap ini berupa desain awal media *sliding puzzle* yang meliputi satu subtema pembelajaran.
- 7 Setelah gambar dicetak selanjutnya membuat kerangka media *sliding puzzle* dari kayu dan kartus bekas. Dan lekatkan gambar materi ke potongan media *sliding puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca.

b Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini yang akan dilakukan ialah membuat instrumen penilaian produk media *sliding puzzle* yaitu berupa angket yang ditujukan untuk ahli media, ahli metari dan ahli bahasa, untuk penilaian validasi media *sliding puzzle* berupa angket yang ditujukan untuk pengguna media *sliding puzzle* yakni siswa dan guru untuk penilaian kepraktisan media *sliding puzzle*.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap lanjutan dari tahap desain yang telah dibuat/dirancang untuk menjadi sebuah produk media pembelajaran *Sliding Puzzle* Pada tahap ini. Kerangka yang masih konseptual diwujudkan menjadi produk yang telah siap diimplementasikan. Produk yang dibuat harus di uji validasi terlebih dahulu agar produk tersebut layak untuk digunakan oleh peserta didik. Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk atau produk akhir yaitu berupa media *sliding puzzle* setelah melalui revisi produk. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a Pembuatan Produk

Desain media *sliding puzzle* yang telah selesai dirancang. Kemudian dilakukan pencetakan produk dan semua komponen yang telah selesai, disiapkan pada tahap desain maka harus dirangkai satu persatu untuk menjadi sebuah produk yang diinginkan atau dengan alat-alat pendukung media *sliding puzzle*. Langkah-langkah dalam melakukan pembuatan produk media *sliding puzzle* ialah sebagai berikut:

Tabel 4.1 cara membuat media *sliding puzzle*

| No | Cara membuat produk | Gambar (ilustrasi) |
|----|---|---|
| 1 | Pembuatan papan <i>sliding puzzle</i> menggunakan kayu bekas dengan ukuran 48,5 cm Lebar 38 |  |

| | | |
|---|--|---|
| | <p>cm dan membuat kotak-kotak <i>sliding puzzle</i> dari kardus bekas dengan ukuran panjang 6 cm dan lebar 5 cm sebanyak 15 kotak.</p> |  |
| 2 | <p>Gambar background media <i>sliding puzzle</i> diunduh terlebih dahulu kemudian cetak.</p> |  |
| 3 | <p>ilustrasi media cuaca dan keadaan cuaca di unduh terlebih dahulu di canva setelah itu cetak gambar keadaan cuaca berbentuk stiker</p> |  |
| 4 | <p>Setelah semua gambar pendukung di cetak letakkan gambar ke papan media <i>sliding puzzle</i>.</p> |  |
| 5 | <p>Media <i>sliding puzzle</i> siap digunakan.</p> |  |

b Validasi

Yang dimana pada tahap ini produk yang telah disiapkan selanjutnya di validasi oleh validator yang melibatkan 3 validator ahli yang meliputi validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi produk media *sliding puzzle* ini di lakukan oleh 2 dosen dan satu guru sebagai validator yang telah ditentukan, hasil validasi digunakan sebagai landasan untuk melaukan revisi dan perbaiki akan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari validator ahli.

Tabel 4.2 validator ahli media *sliding puzzle*

| No | Nama | Validator |
|----|-------------------------------|-----------|
| 1 | Surya Wisada Dachi S.Pd.,M.Pd | Media |
| 2 | Dr. Charles Butarbutar. M.Pd | Bahasa |
| 3 | Siti Nurhaliza. S.Pd | Materi |

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media merupakan penilaian yang dilakukan untuk melihat layak atau tidaknya media *sliding puzzle*. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui apakah desain media yang digunakan pada media *sliding puzzle* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan perbaikan media *sliding puzzle*. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli desain media yakni Bapak Surya Wisada Dachi S.Pd., M.Pd pada tanggal 16 Maret 2023.

Dalam proses penilaian ini dilakukan dengan menyerahkan produk media *sliding puzzle* beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli media dan proses validasi dilakukan sebanyak satu kali, Rekapitulasi hasil validasi ahli desain media terhadap media *sliding puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

| Validator | Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|--------------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|--------------------|
| Surya Wisada Dachi S.Pd., M.Pd | 61 | 81% | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi |

Apabila disesuaikan dengan kriteria Imterpertasi kelayakan media maka hasil validasi media *sliding puzzle* yang dilakukan oleh dosen ahli media diperoleh skor 61 dengan persentase 81% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 87.

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui layak atau tidak layaknya bahasa yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media *sliding puzzle*. Validasi ahli bahasa memiliki tujuan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan di media *sliding puzzle* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk dapat mengetahui masukan dan

saran sebagai bahan untuk perbaikan pada media *sliding puzzle*. Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Charles Butarbutar. M.Pd yang dilakukan pada tanggal 27 Maret 2023. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk media *sliding puzzle* dan buku pandangan media *sliding puzzle* beserta angket penilaian, proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Hasil validasi bahasa terhadap media *sliding puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Validator | Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|--------------------|
| Dr. Charles Butarbutar. M.Pd | 30 | 75% | Layak | Tidak Perlu Revisi |

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli bahasa dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 30 Sehingga persentase hasil penilaian media *sliding puzzle* dari ahli bahasa keseluruhan mencapai 75%. Apabila disesuaikan dengan kriteria impreterasi kelayakan bahasa maka hasil validasi media *sliding puzzle* yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa termasuk dalam kriteria “Layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 98.

3) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian yang dilakukan untuk melihat layak atau tidak layaknya materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *sliding puzzle*. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *sliding puzzle* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan perbaikan media *sliding puzzle*. Validasi ahli materi divalidasi oleh guru kelas III yakni Ibu Siti Nurhaliza. S.Pd guru SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara yang dilakukan pada tanggal 04 April 2023.

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran *sliding puzzle* beserta angket ahli materi yang terdiri dari 4 aspek yakni penilaian aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian, dan kualitas pembelajaran. Proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan menampilkan media yang telah dibuat kemudian memberikan lembar angket penilaian kepada ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi ahli materi terhadap media *sliding puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator | Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|-------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|--------------------|
| Siti Nurhaliza. S.Pd | 52 | 80% | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi |

Berdasarkan rakapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat dikethui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 52 Sehingga persentase keseluruhan mencapai 80%. Apabila disesuaikan dengan kriteria impreterpasi kelayakan materi maka hasil validasi media *sliding puzzle* oleh validator. termasuk kedalam kriteria “Sangat Valid” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 93. kelayakan media sliding puzzle dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.6 interpretasi tingkat kelayakan

| Aspek validasi | Persentase yang diperoleh | Interpretasi |
|-----------------------|----------------------------------|---------------------|
| Media | 81% | Sangat Layak |
| Bahasa | 75% | Layak |
| Materi | 80% | Sangat Layak |

Media yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi tidak ada revisi produk dari aspek validasi media persentase yang diperoleh 81% dengan interperptasi Sangat Layak, kemudian aspek ahli Bahasa memiliki persentase 75% dengan interperptasi Layak. Dan aspek ahli Materi persentase diperoleh sebanyak 80% dengan interperptasi Sangat Layak.

c Revisi Produk

Produk media *sliding puzzle* yang telah selesai divalidasi oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi selanjutnya direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh ketiga validator tersebut. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada media *sliding puzzle* agar media yang telah dikembangkan dapat layak digunakan, serta sebagai rangkaian dalam penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan, adapun hasil revisi produk media *sliding puzzle* ialah sebagai berikut:

1 Revisi Ahli Media

Berdasarkan pendapat atau validator ahli media tidak ada revisi, dikarenakan nilai yang diperoleh dari gambar dan potongan-potongan *sliding puzzle* telah memadai dan memenuhi syarat kelayakan media. Dengan demikian media *sliding puzzle* tidak dilakukan revisi kembali.

2 Revisi Ahli Bahasa

Berdasarkan pendapat ahli bahasa media *sliding puzzle* sudah memenuhi syarat dengan kriteria sangat layak dengan keterangan tidak revisi.

3 Revisi Ahli Materi

Berdasarkan pendapat ahli materi media *sliding puzzle* sudah baik dengan sesuai materi yang terdapat pada buku siswa dan buku guru kelas III SD/MI Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca. Dan

penyajianya sudah baik dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran dengan memenuhi syarat kelayakan dengan keterangan tidak revisi.

4 Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan. Tahap ini media *sliding puzzle* di uji coba pada kelompok kecil, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan Layak oleh ketiga validator dan layak untuk diuji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan media *sliding puzzle* berdasarkan uji coba kelompok kecil, penilaian dari angket guru dan siswa dari pembelajaran saat menggunakan media *sliding puzzle*. Adapun kegiatan dilakukan pada tahap implementasi sebagai berikut:

a Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang telah divalidasi oleh validator selanjutnya di uji cobakan di kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Tujuan pada ujicoba kelompok kecil yakni untuk mengetahui respon ketertarikan siswa terhadap media *sliding puzzle*. Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 05-April-2023 dengan melibatkan siswa kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara untuk mendapatkan kepraktisan media *sliding puzzle*.

Analisis data ujicoba kelompok kecil diperoleh dari instrument angket kepraktisan media untuk penilaian peserta didik, juga diberikan

kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai produk media *sliding puzzle* yang telah digunakan dalam pembelajaran apabila terdapat pengoreksian terhadap media tersebut. Untuk rakapitulasi penilaian hasil uji coba kelompok kecil terhadap media *sliding puzzle* di Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

Responder siswa pada media *sliding puzzle* mengatakan bahwa media *sliding puzzle* sangatlah menarik sebagai media pembelajaran. Hal ini bearti media *sliding puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik sebagai media pembelajaran dengan materi yang terdapat pada buku siswa dan buku guru kelas III SD/MI. Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok kecil terhadap media *sliding puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Ujicoba Kelompok Kecil pada siswa

| Siswa | Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|-------|------------|------------|----------------|--------------------|
| 19 | 1.208 | 97,8% | Sangat Praktis | Tidak Perlu Revisi |

Berdasarka rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil oleh 19 siswa kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara diketahui jumlah skor yang diperoleh 1.208 dengan persentase diperoleh sebesar 97,8% Selain itu telah melakukan uji coba kelompok kecil peneliti melakukan Tanya jawab kepada peserta didik mengenai tanggapan mereka kepada produk yang diuji cobakan ini.

Jika disesuaikan dengan kriteria interpretasi kepraktisan media *sliding puzzle* maka hasil penilaian pada saat uji coba kelompok kecil di kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang deras, Kabupaten Batu Bara termasuk kedalam kriteria imterpretasi “sangat peraktis” dan keterangan tidak perlu di revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 109.

b Penilaian Media Oleh Guru

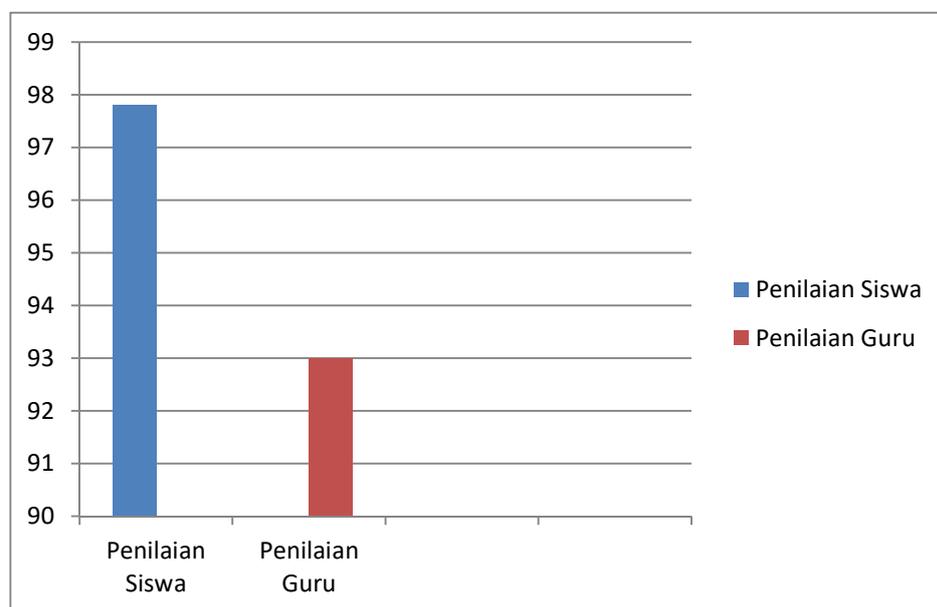
Media *sliding puzzle* yang telah melewati tahap uji coba kelompok kecil selanjutnya diberikan kepada guru kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Tujuan dari penilaian guru kelas III (wali kelas) untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media *sliding puzzle* dalam proses belajar mengajar. Penilaian guru kelas III terhadap media *sliding puzzle* digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan media *sliding puzzle*. Rekapitulasi Hasil penilaian guru terhadap media *sliding puzzle* dapat dililhat pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Ujicoba Kelompok Kecil oleh guru

| Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|------------|------------|----------------|--------------------|
| 93 | 93% | Sangat Praktis | Tidak Perlu Revisi |

Analisis data penilaian guru kelas III terhadap media *sliding puzzle* diperoleh dari instrumen angket keperaktisan guna memberikan kritik dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian guru kelas III terhadap media *sliding puzzle* dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh 93 dengan persentase 93% termasuk kedalam kriteria “sangat praktis” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian guru dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 103.

Grafik tingkat keperaktisan media *sliding puzzle* berdasarkan penilaian guru kelas III dan penilaian siswa dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Batang Tingkat Keperaktisan Media *Sliding Puzzle* Untuk Penilaian Guru Dan Penilaian Siswa.

Berdasarkan gambar grafik 4.3 di atas maka hasil persentase tingkat kepraktisan media *sliding puzzle* untuk penilaian siswa diperoleh hasil persentase sebesar 97,8% dan tingkat kepraktisan media *sliding puzzle* untuk penilaian guru diperoleh sebesar 93%. Artinya media *sliding puzzle* termasuk kedalam kriteria “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca.

B Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *sliding puzzle* yakni pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca dengan kriteria Valid dan Praktis, pengembangan media ini dibuat atas dasar pada kebutuhan guru dan siswa di SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. penggunaan media dapat menjelaskan materi pembelajaran yang dapat mempercepat proses dan hasil belajar siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menjadi salah satu alternatif untuk menilbulkan motivasi belajar siswa. Dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru dengan memungkinkan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing.

Dengan adanya media *sliding puzzle* dapat menyesuaikan karakter siswa yang ada di sekolah dasar negeri 010232 pangkalan dodek, kecamatan medang deras, kabupaten batu bara. Media *sliding puzzle* yang dikembangkan haruslah memiliki kesesuaian dengan cara berpikir siswa karena penggun media *sliding puzzle* dapat

menarik minat siswa untuk belajar, dan selain itu media *sliding puzzle* yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kemampuan guru jika terlalu canggih media yang digunakan takutnya guru tidak mampu menggunakan media pembelajaran tersebut, akan tetapi media *sliding puzzle* bisa dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran karena pengguankannya yang tidak terlalu ribet dan susah dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran secara optimal.

Pengembangan dan penlitian ini menggunakan model (*Research and Development*) R & D melalui desain ADDIE. Robert Maribe Brach dalam (Sugiyono, 2015:38) terdapat lima tahap dalam model ADDIE (*Analisis, Desagn, Development, Implementation, Evaluation*) prosedur dan tahap tersebut akan penulis korelasikan dengan kegiatan penelitian dan pengembangan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pengembangan media *sliding puzzle* dimulai dari tahap *analysis* (Analsis), dimana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan cara observasi secara langsung saat pembelajaran di mulai di dalam ruang kelas. Dan analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancara secara langsung dengan wali kelas 3 dan siswa yang akan mengguankan media *sliding puzzle* disekolah dasar negeri 010232 pangkalan dodek, kecamatan medan, deras, kabupaten batubara. Berdasarkan analysis tersebut diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya media dalam pembelajaran salah satunya yakni media *sliding puzzle*.

Pada tahap *design* (desain) terdiri dari tahap perencanaan desain produk dan menyusun instrumen penilaian produk. Pada tahap perencanaan desain produk dimulai dengan menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dibuku siswa dan guru pada siswa kelas III SD/MI tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca, setelah materi pembelajaran disusun selanjutnya membuat rancangan desain produk media *sliding puzzle* dengan menggunakan media canva dalam membuat ilustrasi gambar tentang keadaan cuaca, selanjutnya membuat instrument penilaian produk media *sliding puzzle* yakni berupa angket yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebagai penilaian kelayakan media dan angket yang ditunjukkan untuk penggunaan media yakni guru dan siswa untuk penilaian kepraktisan media *sliding puzzle*.

pada tahap *development* (pengembangan) yang dimana masih berupa konseptual dan akan diujutkan menjadi produk yang diimplementasikan. Pada tahap ini terdiri dari tahap pembuatan produk, validasi, dan revisi produk. Dalam pembuatan desain produk yang telah dirancang kemudian dilakukan percetakan produk, dan semua kompon yang telah disiapkan di awal lalu dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh, media pembelajaran *sliding puzzle* yang telah selesai selanjutnya divalidasi yang dilakukan oleh dosen sebagai validator ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. data validasi media di peroleh peneliti dari desain produk media *sliding puzzle* dari validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Dalam pembuatan media *sliding puzzle* peneliti tidak ada revisi dari masing-masing validator. Setelah itu peneliti memperoleh persentase skor validasi yang diberikan oleh ahli materi sebesar 81% dengan kereteria "Sangat Layak",

presentase skor validasi oleh ahli Bahasa sebesar 75% dengan kerreteria “Layak”, dan validasi yang diberikan oleh ahli materi sebesar 80% dengan kerreteria “Sangat Layak”. Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa media sliding puzzle termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cauca pada siswa kelas III sekolah dasar.

Tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan media *sliding puzzle* berdasarlkan uji coba kelpok kecil, penilaian guru dan siswa saat menggunakan media *sliding puzzle*. Media sliding puzzle yang tekah dinyatakan Layak selanjutnya diuji cobakan di kelas III SDN 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 19 siswa, persentase skokr yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil sebesar 97,8% dengan kerreteria :Sangat Praktis”. Persentese skor yang diberikan oleh penilaian guru sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasrkan nilai presentase yang diperoleh dari penilaian praktis media sliding puzzle yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media sliding puzzle termasuk pada kriteria “Sangat Praktis” untuk dipergunakan dalam pembelajaran di dalam ruang kelas III SD N 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media sliding puzzle telah memenuhi kreiteria “Layak” dan “Sangat Praktis”, media sliding puzzle

memiliki beberapa keuntungan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mengenai keadaan cuaca, selain itu media sliding puzzle memiliki bentuk yang bisa digeser dan bisa dipergunakan beberapa kali karena tinggal mengantikan ilustrasi di bagian kota-kota media sliding puzzle, dan media sliding puzzle ini di produksi dari bahan yang bekas yang tidak di pakai kemudian disulap menjadi media yang bisa digunakan untuk bahan ajar bagi guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil peneliti diuraikan diatas pada bab IV pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini telah menghasilkan media *sliding puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Hal ini beari rumusan masalah penelitian ini telah dijawab, yakni sebagai berikut :

1. Media *sliding puzzle* pada pembelajaran tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca dinyatakan “**Layak**” pada uji coba validasi dengnan presentase (81% untuk penelitian ahli media, 75% untuk penilaian ahli bahasa, dan 80% penilaian ahli materi). Hal ini menunjukkan bahwa media *sliding puzzle* dalam pembelajaran yang dikembangkan peneliti telah memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan penyajian dan kelayakan efek illusterasi media *sliding puzzle* terhadap pembelajaran dan kesesuaian dengan perkembangan siswa.
2. Media *sliding puzzle* pada tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca dinyatakan “**Sangat Praktis**” pada uji kepraktisan media *sliding puzzle* dengnan presentase 97,8% penilaian siswa dan 93% penilaian guru). Hal ini menunjukkan bahwa media *sliding puzzle* dalam pembelajaran yang peneliti kembangkan telah memenuhi aspek kemudaan dalam menggunakan media *sliding puzzle*, efisiensi waktu,

sesuai dengan materi, memiliki daya tarik, mudah di aplikasikan oleh siswa, dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri, dan kemenarikan tampilan media *sliding puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi pengajar, hendaknya memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik supaya semakin berkembang.
2. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk menambahkan inovasi dan ide-ide kreatif terhadap media *sliding puzzle* agar menjadi lebih sempurna.
3. Media *sliding puzzle* untuk siswa kelas III SD/MI ini tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Maka dari itu dalam penggunaan media *sliding puzzle* harus dengan petunjuk yang jelas supaya pembelajaran dapat tercapai. Diharapkan peneliti ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran Zainul Abidin*. 9–20.
- Alifah, D., Mais, A., & Ariyanto, D. (2019). *Pengaruh media kombinasi*. 5(2), 27–32. <https://doi.org/10.31537/speed.v5i2.632>
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Ikraith-Humaniora*, Vol 6(No 2), 126–135.
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*.
- Amrullah, M. R., Ambarita, A., & Siswanto. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sd. *עלון הגוטע*, 66, 37–39. https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun thikers sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar: kajian hipotetik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analysis of Critical Thinking Skills of Elementary School Students in Learning Mathematics Curriculum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70.
- Enha, Hikmatul Nisa (2015). Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep. *Journal Online*, 1–82.
- Fath, A. M. Al. (2015). *Penerapan Metode Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Materi Lingkungan Kelas V SD Negeri Kacangan I Kecamatan Sumberlawang. VI*, 1–11.
- Firmadani, F. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi*. 93–97.
- Hamdani, M. . (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hasnul Fikri, Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*

Berbasis Multimedia Interaktif.

- Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *Riskesdas 2018*, 3, 1–12.
- Honest Ummi Kaltsum. (2017). *Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*. 19–24.
- Huda, N. (2018). *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran | Thoha Firdaus*.
- Husna1, N., Sar, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–71.
- Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. 1(1), 54–67.
- Karo-karo, Isran Rasyid dan Rohani (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran Oleh*: 91–96.
- Kusumawati, Y., & Ariguntar, P. (2018). Buku Guru Tema 5 Cuaca. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud*. (Issue).
- Mohamad, D., & Jamil, R. M. (2012). A Preference Analysis Model for Selecting Tourist Destinations based on Motivational Factors: A Case Study in Kedah, Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 65(ICIBSoS), 20–25. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.085>
- Nurwita, S. (2019). *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang*. 3, 803–810.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4355>
- Resti Susanti , Imam Suyanto, T. (2016). *Penerapan Scramble Dengan Picture Puzzle Dalam Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sdn Tunjungseto Tahun Ajaran 2015/2016*. 1–7.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teor, Praktik dan Penilaian* (K. P. Utama (ed.)). PT RajaGrafindo Persada.

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development* (M. S. sofia Yustiyani Suryandari, S, E. (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, Drs.H.Rostina., M. P. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (I. K. dan D. Nurjamal (ed.)). Alfabeta.
- Suryana, Y., & Pratama, F. Y. (2018). Manajemen Implementasi Kurikulum 2013 Di Madrasah. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 3(1), 89–98. <https://doi.org/10.15575/isema.v3i1.3287>
- Susanti, R. (2021). *Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning*. 7(1), 57–67.
- Sutaryono, & Santosa, C. I. (2019). Pengembangan Media Magic Puzzle Berbasis Visual Auditory Kinesthetic. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 910–917. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/330/219>
- Yani, E. C., Susilo, B., Coastera, F. F., & Rekursif, J. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Edugame Slider Puzzle Keanekaragaman Budaya Bengkulu Dengan Menggunakan Linear Congruent*. *Lcm*, 257–269.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

| | |
|-------------------|--------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek |
| Kelas/Semester | : III/Genap |
| Tema 5 | : Cuaca |
| Sub Tema 1 | : Keadaan Cuaca |
| Muatan Terpadu | : SBDP, Bahasa Indonesia, Matematika |
| Pembelajaran ke | : 1 |
| Alokasi Waktu | : 1 Hari |

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, satuan, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan berinteraksi kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

SBDP

| Kompetensi Dasar | |
|------------------|---|
| 3.2 | Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu |
| 4.2 | Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu |

Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar | |
|------------------|--|
| 3.3 | Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. |
| 4.3 | Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. |

Matematika

| Kompetensi Dasar | |
|------------------|--|
| 3.4 | Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret |
| 4.4 | Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.
2. Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif.
3. Dengan kegiatan yang mengeksplorasi lingkungan, siswa dapat mengidentifikasikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret dengan tepat.
4. Dengan kegiatan mengamati benda, siswa dapat menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda konkret.
5. Dengan menyanyikan sebuah lagu, siswa dapat menentukan tinggi rendahnya bunyi dalam lagu.

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : Sainifik

Metode pembelajaran : simulasi media sliding puzzle, diskusi Tanya jawab, penugasan dan ceramah.

E. SUMBER, MEDIA, DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Buku siswa dan buku guru
- Media pembelajaran Sliding Puzzle
- Potongan sliding puzzle untuk contoh pecahan.
- Teks dan tangga nada lagu “Ambilkan Bulan Bu” ciptaan S.Y. Mahmud

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|--|---------------|
| Kegiatan Pembuka | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan sama, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah satu seorang siswa 3. Siswa menyanyikan lagu indonesia raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan 4. Mintaklah siswa untuk memeriksakan kerapian diri dan kebersihan kelas. 5. Mengakaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajarui dalam kehidupan sehari-hari. | 15 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Ayo membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca bacaan tentang keadaan cuaca di buku siswa • Guru bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan cuaca. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melihat atau mengamati gambar keadan cuaca yang utuh di media <i>sliding puzzle</i> • Guru dan siswa mengamati gambar yang ada di dalam media <i>sliding puzzle</i> mengenai keadaan cuaca. • Siswa berdiskusi dan mencari jawaban yang tepat mengenai gambar keadaan cuaca yang ada. <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati cuaca apa | 140 Menit |

| | | |
|------------------|--|----------|
| | <p>yang dominan terjadi selama 5 hari ini? Apakah hujan, mendung, cerah, berawan dan lain-lain.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikenalkan dengan media sliding puzzle. Yang didalamnya ada terdapat potongan-potongan gambar atau symbol cuaca. • Siswa diminta untuk menyusun gambar potongan sliding puzzle menjadi gambar yang utuh dengan menggunakan waktu kurang lebih 20 menit. • Siswa berlatih menulis bilangan pecahan sederhana sesuai dengan jumlah potongan gambar sliding puzzle. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikenalkan dengan lagu ambilkan bulan bu • Siswa mengidentifikasi kondisi cuaca yang ada pada teks lagu. • Siswa mengamati guru menyanyikan lagu ambilkan bulan bu • Siswa mencermati tinggi rendah irama pada lagu • Siswa diminta tampil menyanyikan lagu ambilkan bulan bu di depan kelas bersama kelompoknya. <p>Kerja sama dengan orang tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang tua bersama siswa memperhatikan perkiraan cuaca • Berdiskusi mengenai keadaan cuaca di daerahnya masing-masing pada hari itu. | |
| Kegiatan Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktifitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. | 15 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>3. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin dan tanggungjawab.</p> <p>4. Siswa melakukan operasi untuk menjaga kebersihan kelas sesuai jadwal yang piket pada hari ini.</p> <p>5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p> | |
|--|---|--|

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Disetujui
Guru Kelas III SD Negeri 010232
Pangkalan Dodek,



SITI NURHALIZA, S.Pd

Medan, 2023

Membuat
Mahasiswa



FAISAL

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 010232
UPangkalan Dodek,
SD NEGERI 010232
PANGKALAN DODEK
KEC. MEDANG BELUKAN
KABUPATEN BATANG KAWAN

BERLIN SITORUS, S.Pd
Nip. 19650806 198712 1 002

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

| | |
|-------------------|------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek |
| Kelas/Semester | : III/Genap |
| Tema 5 | : Cuaca |
| Sub Tema 1 | : Keadaan Cuaca |
| Muatan Terpadu | : PKN, Bahasa Indonesia, PJOK |
| Pembelajaran ke | : 2 |
| Alokasi Waktu | : 1 Hari |

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, satuan, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan berinteraksi kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PPKN

| Kompetensi Dasar | |
|------------------|---|
| 1.4 | Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugrah tuhan yang maha esa. |
| 2.4 | Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. |
| 3.4 | Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar |
| 4.4 | Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar. |

Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar | |
|------------------|---|
| 3.3 | Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap |

| | |
|-----|---|
| | kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. |
| 4.3 | Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. |

PJOK

| Kompetensi Dasar | |
|-------------------------|--|
| 3.5 | Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumbuh, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai. |
| 4.5 | Mempraktekkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumbuh, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakkan, putaran, ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktifitas senam lantai. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan diskusi bersama, siswa mampu memberikan contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan baik.
2. Dengan kegiatan bertukar informasi, siswa dapat membuat daftar sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan tepat.
3. Dengan kegiatan mencari kata, siswa dapat menemukan kata mengenai keadaan cuaca dengan tepat.
4. Dengan kegiatan menceritakan kembali isi bacaan, siswa dapat menentukan pokok-pokok informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.
5. Dengan kegiatan bertanya jawab, siswa dapat menjelaskan kombinasi gerakan bertumbuh dan keseimbangan dengan benar
6. Dengan kegiatan berolahraga, siswa dapat mempraktekkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar.

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : Sainifik

Metode pembelajaran : media *sliding puzzle*, diskusi Tanya jawab, penugasan dan ceramh.

E. SUMBER, MEDIA, DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Buku siswa dan buku guru
- Media pembelajaran Sliding Puzzle

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|--|---------------|
| Kegiatan Pembuka | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan sama, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah satu seorang siswa 3. Siswa menyanyikan lagu indonesia raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan 4. Guru memberikan ice breking tepuk pramuka (untuk meningkatkan semangat belajar siswa) 5. Mintaklah siswa untuk memeriksakan kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Mengakaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa 7. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajarui dalam kehidupan sehari-hari. | 15 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Ayo Beraktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya jawab bersama siswa mengenai hal-hal lain yang dapat menghangatkan tubuh saat cuaca merasa dingin. • Kegiatan Tanya jawab dapat dilakukan dengan sistem quiz misalnya permainan snowball <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok kecil untuk jalan diskusi, setelah itu setiap perwakilan kelompok | 140 Menit |

| | | |
|------------------|--|----------|
| | <p>membawak jalan diskusi mereka mengenai daerah mereka berasal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebagai penguat guru menambahkan tentang keragaman suku masing-masing siswa, berikan pengayaan bahwa keberagaman memperkaya bangsa kita. <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan berpasangan dengan teman sebangkunya, lalu mereka membuat dialok percakapan tentang keadaan cuaca <p>Ayo Berbicara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap pasangan diberikan kesempatan untuk mempraktekkan percakapan mereka di depan kelas. • Siswa maju kedepan kelas untuk memperagakan percakapan mereka di depan kelas dengan berani dan percaya diri. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa disuruh untuk baris sesuai kelompok yang diberikan. • Siswa menyusun media <i>sliding puzzle</i> dengan gambar yang sudah diacak untuk mempersatukan gambar menjadi gambar yang utuh. • Siswa bergantian menyusun gambar dengan memberikan waktu satu orang 10 detik untuk mengubah atau mengeser setiap potongan <i>sliding puzzle</i>. • Dan waktu untuk kelompok 20 menit selama 20 menit kelompok harus menyelesaikan gambar yang di media <i>sliding puzzle</i>. | |
| Kegiatan Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktifitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 3. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin dan tanggungjawab. | 15 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | 4. Siswa melakukan operasi untuk menjaga kebersihan kelas sesuai jadwal yang piket pada hari ini. | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | menjaga kebersihan kelas sesuai jadwal yang piket pada hari ini. 5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. | |
|--|---|--|

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Disetujui
Guru Kelas III SD Negeri 010232
Pangkalan Dodek,



SITI NURHALIZA, S.Pd

Medan, 2023

Membuat
Mahasiswa



FAISAL

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 010232
Pangkalan Dodek,
SD NEGERI 010232
PANGKALAN DODEK
Kec. MEDANG BERES
Kabupaten BANGKALAN
Jawa Timur



BERLIN SITORUS, S.Pd
Nip.19650806 198712 1 002

Lampiran 2

HASIL WAWACARA DENGAN GURU KELAS 3 SD NEGERI 010232

| No. | Daftar Pertanyaan | Jawaban pertanyaan |
|-----|---|--|
| 1 | Berapa lama ibu mengajar di SD Negeri 010212 khususnya di kelas 3? | Mengajar di SDN 010232 kurang lebih 4 tahun |
| 2 | Berapa jumlah siswa yang ada di kelas 3 saat ini? | Siswa dikelas 3 berjumlah 43 orang, siswi perempuan 20 dan siswa laki-laki 23 orang. |
| 3 | Bagaimana cara ibu menyampikan materi pembelajaran kepada siswa? | Cara yang saya lakukan yaitu menyampikan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari menggunakan buku guru dan buku siswa, terkadang menggunakan media pembelajaran dan contoh-contoh kehidupan sehari-hari. |
| 4 | Bagaimana hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1? | Hasil belajar siswa lebih 50% siswa mampu memahami pembelajaran tematik |
| 5 | Buku pada yang ibu pergubakan dalam proses pembelajaran? | Buku tematik guru dan buku tematik siswa. |
| 6 | Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran? | Respon siswa saat proses pembelajaran baik, ketika guru menjelaskan siswa memperhatikan namun ada beberapa siswa yang merasa bosan jika dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dan siswa menjadi kurang aktif. |
| 7 | Apakah ibu pernah menggunakan media <i>Sliding Puzzle</i> dalam proses pembelajaran ? | Tidak pernah. |

Lampiran 3

VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN SLIDING PUZZLE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN

Validator Materi : Surya Wisada Dachi S.Pd., M.Pd
 Instansi/Jawatan : UMSU/ Dosen
 Materi : Tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca
 Kelas : III
 Semester : II
 Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca, Kelas III, Semester II. Penilaian, Kritik, saran dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “√” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS dan STS) sesuai dengan penilaian bapak.

Keterangan :

| | | | |
|-----|---|---------------------|---------------|
| SS | = | Sangat Setuju | Diberi skor 5 |
| S | = | Setuju | Diberi skor 4 |
| RG | = | Ragu – Ragu | Diberi skor 3 |
| TS | = | Tidak Setuju | Diberi skor 2 |
| STS | = | Sangat Tidak Setuju | Diberi skor 1 |

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Skala Validasi | | | | |
|----|--|---|----------------|--------|--------|---|--------|
| | | | S T S | T S | R G | S | S S |
| 1 | Desain | Keamanan menggunakan <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | | | | ✓ |
| | | Ketahanan <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | | | ✓ | |
| | | Kesesuaian bentuk <i>Sliding Puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas. | | | | | ✓ |
| 2 | Pemilihan Warna | Kombinasi warna yang digunakan dalam <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | | | | ✓ |
| 3 | Grafis | Tampilan gambar harus memberikan kesan positif sehingga menarik minat siswa untuk belajar. | | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran | | | | ✓ | |
| 4 | penggunaan | Kemudahan dalam pengoperasian <i>Sliding Puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | | | | ✓ |
| | | Kemudahan pemahaman siswa dalam mengoperasikan <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik. | | | | | ✓ |
| | | Penyajian <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik harus sesuai dengan dengan pemahaman siswa | | | | | ✓ |
| | | <i>Sliding puzzle</i> dapat digunakan dalam sebagai alternatif pembelajaran | | | | | ✓ |
| 5 | <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajara tematik | <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik sebagai stimulus pada siswa | | | | | ✓ |
| | | <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik harus manarik peserhatian siswa | | | | | ✓ |
| | | Penyajian media <i>sliding puzzle</i> dalam pembelajaran harus mendukung siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran | | | | | ✓ |
| | | <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan berpikir kreatif, kritis siswa kelas 3. | | | | | ✓ |

Evaluasi kebenaran isi media:

Bagaian yang tidak sesuai

.....
 Tidak akurat banian yang sesuai
 karena susunasi sudah cukup baik dengan
 kampekansi dasar (yang) kebalak pada buku gah.

Alasan :

.....

Kritik dan Saran untuk perbaiki media *sliding puzzle*:

.....
 media yang dibuat kokoh dan kuat

Kesimpulan :

.....

Beri tanda ✓

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
 Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 Tidak layak digunakan dilapangan

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MEDIA

| No | Aspek | Kriteria | Skor | Tingkat Kelayakan | Keterangan |
|----|-----------------|---|------|-------------------|--------------|
| 1 | Desain | Kemampuan menggunakan <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Ketahanan <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian bentuk <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas. | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 2 | Pemilihan warna | Kombinasi warna yang digunakan dalam <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 3 | Grafis | Tampilan gambar harus memberikan kesan positif sehingga menarik minat siswa untuk belajar | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| 4 | Penggunaan | Kemudahan dalam pengoperasian <i>sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | | Sangat Layak | Tidak Revisi |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|--------------|
| | | Kemudahan pemahaman siswa dalam mengoperasikan sliding puzzle pada pembelajaran tematik | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Penyajian sliding puzzle pada pembelajaran tematik harus sesuai dengan pemahaman siswa | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Sliding puzzle dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 5 | <i>Sliding puzzle</i> pada pembelajaran tematik | Sliding puzzle pada pembelajaran tematik sebagai stimulus pada siswa | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| | | Sliding puzzle pada pembelajaran tematik harus menarik perhatian siswa | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| | | Penyajian media sliding puzzle dalam pembelajaran harus mendukung siswa untuk terlihat dalam proses pembelajaran. | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| | | Sliding puzzle dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan berpikir kreatif, siswa kelas3 | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{71} \times 100\%$$

$$= 81\%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli media di atas secara keseluruhan mencapai 81%, jika di cocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat layak” dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 4

**VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN *SLIDING PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK MENINGKATAN BERPIKIR KREATIF SISWA
SEKOLAH DASAR**

| | | |
|------------------|---|--|
| Validator Materi | : | Siti Nurhaliza S.Pd |
| Instansi/Jawatan | : | SD Negeri 010232 Pangkalan Dodek/ Guru kelas III |
| Materi | : | Tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca |
| Kelas | : | III |
| Semester | : | II |
| Hari/Tanggal | : | |

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca, Kelas III, Semester II. Penialian, Kritik, saran dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “√” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS dan STS) sesuai dengan penilaian bapak.

Keterangan :

| | | | |
|-----|---|---------------------|---------------|
| SS | = | Sangat Setuju | Diberi skor 5 |
| S | = | Setuju | Diberi skor 4 |
| RG | = | Ragu – Ragu | Diberi skor 3 |
| TS | = | Tidak Setuju | Diberi skor 2 |
| STS | = | Sangat Tidak Setuju | Diberi skor 1 |

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Materi

| No. | Pertanyaan | Skala Validasi | | | | |
|----------------------------|--|----------------|----|----|---|----|
| | | STS | TS | RG | S | SS |
| Tujuan Pembelajaran | | | | | | |
| 1 | Kompetensi dasar disampaikan secara jelas dalam Media <i>Sliding pizzle</i> ini. | | | | | ✓ |
| 2 | Tujuan disampaikan secara jelas dalam media <i>sliding puzzle</i> . | | | | ✓ | |
| Materi pembelajaran | | | | | | |
| 3 | Materi dalam media <i>sliding puzzle</i> sesuai dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | |
| 4 | Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat. | | | | ✓ | |
| 5 | Konsep materi yang dibahas dalam <i>sliding puzzle</i> ini benar | | | ✓ | | |
| 6 | Keseluruhan materi yang disajikan dalam <i>sliding puzzle</i> ini lengkap | | | ✓ | | |
| Penyajian | | | | | | |
| 7 | Meteri disampaikan secara jelas | | | | | ✓ |
| 8 | Materi disampaikan secara runtun | | | | ✓ | |
| 9 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan ,ateri yang disajikan | | | | ✓ | |
| Kualitas | | | | | | |
| 10 | Materi yang diberikan dapat menimpulkan rasa ingin tahu siswa | | | | ✓ | |
| 11 | Materi yang diberikan dapat mendukung siswa berpikir kreatif | | | | ✓ | |
| 12 | Media <i>sliding puzzle</i> dapat mendukung siswa belajar secara mandiri | | | | ✓ | |
| 13 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan motovasi dan minat belajar siswa. | | | | ✓ | |

Saran dan komentar untuk perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Beri tanda ✓

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
 Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 Tidak layak digunakan dilapangan

Medan, 05 - 04-2023


 ...SITI NURHALIZA s.pd.

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MATERI

| No | Kriteria | Skor | Tingkat Kalayakan | Keterangan |
|----------------------------|---|------|-------------------|--------------|
| Tujuan Pembelajaran | | | | |
| 1 | Kompetensi dasar disampaikan secara jelas dalam media <i>sliding puzzle</i> ini | 5 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 2 | Tujuan disampaikan secara jelas dalam media <i>sliding puzzle</i> | 4 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| Materi pembelajaran | | | | |
| 3 | Materi dalam media <i>sliding puzzle</i> sesuai dengan kompetensi dasar | 4 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| 4 | Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat | 4 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| 5 | Konsep materi yang dibahas dalam <i>sliding puzzle</i> ini benar | 3 | Layak | Tidak Revisi |
| 6 | Keseluruhan materi yang disajikan dalam <i>sliding puzzle</i> ini lengkap. | 3 | Layak | Tidak Revisi |
| Penyajian | | | | |
| 7 | Materi disampaikan secara jelas | 5 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| 8 | Materi disampaikan secara runtun | 4 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| 9 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan | 4 | Sangat layak | Tidak Revisi |
| Kualitas | | | | |
| 10 | Materi yang diberikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa | 4 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 11 | Materi yang diberikan dapat mendukung siswa berpikir kreatif | 4 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 12 | Media <i>sliding puzzle</i> dapat mendukung siswa belajar secara mandiri | 4 | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 13 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi dan minat | 4 | Sangat Layak | Tidak Revisi |

| | | | | |
|--|---------------|--|--|--|
| | belajar siswa | | | |
|--|---------------|--|--|--|

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{65} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli meteri di atas secara keseluruhan mencapai 80%, jika di cocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “sangat layak” dengan keterangan tidak revisi

Lampiran 5

VALIDASI AHLI BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN SLIDING PUZZLE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KOASA KATA SISWA SEKOALH DASAR

| | | |
|------------------|---|---------------------------------------|
| Validator Materi | : | Dr. Charles Butarbutar. M.Pd |
| Instansi/Jawatan | : | UMSU/ Dosen |
| Materi | : | Tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca |
| Kelas | : | III |
| Semester | : | II |
| Hari/Tanggal | : | |

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran yang interaktif pada tema 5 Cuaca, Subtema 1 Keadaan Cuaca, Kelas III, Semester II. Penialian, Kritik, saran dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon bapak untuk memberi tanda “√” pada pilihan yang diberikan (SS, S, RG, TS dan STS) sesuai dengan penilaian bapak.

Keterangan :

| | | | |
|-----|---|---------------------|---------------|
| SS | = | Sangat Setuju | Diberi skor 5 |
| S | = | Setuju | Diberi skor 4 |
| RG | = | Ragu – Ragu | Diberi skor 3 |
| TS | = | Tidak Setuju | Diberi skor 2 |
| STS | = | Sangat Tidak Setuju | Diberi skor 1 |

Saya juga mengharapkan komentar dan saran dari bapak pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|-----|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| 1 | Isi materi yang terkandung dalam media sliding puzzle ini sesuai dengan kurikulum | | | | | ✓ |
| 2 | Media pembelajaran ini memiliki bagian gambar yang menarik | | | | | ✓ |
| 3 | Alur media sliding puzzle berbentuk kotak dan digeser untuk menyatukan gambar yang telah diacak. | | | | ✓ | |
| 4 | Konsep materi berupa gambar dengan tema cuaca | | | | | ✓ |
| 5 | Siswa mendeskripsikan gambar tentang keadaan cuaca | | | | | ✓ |
| 6 | Umpan balik setelah mendeskripsikan gambar siswa dapat menjadi tau tentang keadaan cuaca. | | | | | ✓ |
| 7 | Media yang digunakan berupa barang konkrit | | | | ✓ | |

KUALITAS INSTRUKSIONAL

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|-----|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| 8 | Media pembelajaran sliding Puzzle dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran keadaan cuaca | | | | ✓ | |
| 9 | Sliding Puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 10 | Sliding puzzle ini dapat membuat siswa lebih aktif | | | | | ✓ |
| 11 | Sliding Puzzle ini dapat meningkatkan motivasi siswa | | | | ✓ | |
| 12 | Ilustrasi gambar di media slising puzzle di pecah menjadi potongan-potongan persegi. | | | | | ✓ |
| 13 | Gambar yang digunakan terlihat jelas. | | | | ✓ | |
| 14 | Media sliding puzzle ini dapat mempermudah siswa dalam memahami | | | | | ✓ |

Beri tanda ✓

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- Tidak layak digunakan dilapangan

Medan, 21-03-2023



.....

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI BAHASA

| No | Pertanyaan | Sk4or | Tingkat kelayakan | Keterangan |
|---|---|-------|-------------------|--------------|
| Lugas 4 | | | | |
| 1 | kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| 2 | Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| 3 | Sesuai dengan kamus besar bahasa indonesia | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| Komunikasi | | | | |
| 4 | Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik | 3 | Layak | Tidak Revisi |
| Dialogis dan komunikasi | | | | |
| 5 | Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| 6 | Siswa mampu memberi jawaban secara mandiri | 4 | Layak | Tidak Revisi |
| Kesesuaian dengan perkembangan siswa | | | | |
| 7 | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa | 3 | Layak | Tidak Revisi |
| 8 | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik. | 4 | Layak | Tidak Revisi |

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh ahli bahasa di atas secara keseluruhan mencapai 75%, jika di cocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor mencapai kedalam kategori “layak” dengan keterngan tidak revisi.

Lampiran 6

ANGKAET EVALUASI GURU

| | | |
|----------------|---|-----------------------------------|
| Mata Pelajaran | : | Tematik |
| Judul Media | ; | Media Pembelajaran Sliding Puzzle |
| Sasaran | : | Kelas III sekolah dasar |
| Penyusun | : | |
| Tema | : | 5 Cuaca |
| Subtema | : | 1 Keadaan Cuaca |
| Hari Tanggal | : | |

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan media pembelajaran Sliding Puzzle pada tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca.
2. pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena itu, kami mohon bapak/ibu dapat memberikan “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat bapak/ibu.

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Cukup (C) | 3 |
| Baik (B) | 4 |
| Sangat baik (SB) | 5 |

(Prof.Dr.Sugiyono, 2015)

3. Kami juga berharap bapak/ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesedian bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

KUALITAS ISI DAN TUJUAN

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|-----|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| 1 | Isi materi yang terkandung dalam media sliding puzzle ini sesuai dengan kurikulum | | | | | ✓ |
| 2 | Media pembelajaran ini memiliki bagian gambar yang menarik | | | | | ✓ |
| 3 | Alur media sliding puzzle berbentuk kotak dan digeser untuk menyatukan gambar yang telah diacak. | | | | ✓ | |
| 4 | Konsep materi berupa gambar dengan tema cuaca | | | | | ✓ |
| 5 | Siswa mendiskripsikan gambar tentang keadaan cuaca | | | | | ✓ |
| 6 | Umpan balik setelah mendiskripsikan gambar siswa dapat menjadi tau tentang keadaan cuaca. | | | | | ✓ |
| 7 | Media yang digunakan berupa barang konkrit | | | | ✓ | |

KUALITAS INSTRUKSIONAL

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|-----|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| 8 | Media pembelajaran sliding Puzzle dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran keadaan cuaca | | | | ✓ | |
| 9 | Sliding Puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 10 | Sliding puzzle ini dapat membuat siswa lebih aktif | | | | | ✓ |
| 11 | Sliding Puzzle ini dapat meningkatkan motivasi siswa | | | | ✓ | |
| 12 | Ilustrasi gambar di media slising puzzle di pecah menjadi potongan-potongan persegi. | | | | | ✓ |
| 13 | Gambar yang digunakan terlihat jelas. | | | | ✓ | |
| 14 | Media sliding puzzle ini dapat mempermudah siswa dalam memahami | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|--|
| materi keadaan cuaca. | | | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|--|

KUALITAS TEKNIS

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|-----|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| 15 | Tampilan pembelajaran menggunakan media kongret | | | | | ✓ |
| 16 | Petunjuk dalam penggunaan media sliding puzzle ini jelas | | | | | ✓ |
| 17 | Komposisi gambar dan warna dalam media sliding puzzle menari. | | | | | ✓ |
| 18 | Warna background pendukung media sliding puzzle sesuai dan menarik. | | | | ✓ | |
| 19 | Kualitas gambar yang ada dalam media sliding puzzle ini bagus | | | | | ✓ |
| 20 | Dokumentasi menggunakan media sliding puzzle pada siswa kelas III sekolah dasar. | | | | ✓ | |

Komentar dan saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, 05-04-2023
Guru kelas III Sekolah dasar

.....
SITI NURHALIZA S.Pd.

Rekapitulasi Hasil Keperawatan Media *Sliding Puzzle* Untuk Penilaian Guru

| No | Kriteria | Skor | Tingkat kepraktisan | Keterangan |
|--------------------------------|---|------|---------------------|--------------|
| Kualitas isi dan tujuan | | | | |
| 1 | Isi materi yang terkandung dalam media sliding puzzle ini sesuai dengan kurikulum | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 2 | Media pembelajaran ini memiliki bagian gambar yang menarik | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 3 | Alur media sliding puzzle berbentuk kotak dan digeser untuk menyatukan gambar yang telah diacak | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 4 | Konsep materi berupa gambar dengan tema cuaca | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 5 | Siswa mendiskripsikan gambar tentang keadaan cuaca | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 6 | Umpan balik setelah mendiskripsikan gambar siswa dapat menjadi tau tentang keadaan cuaca | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 7 | Media yang digunakan berupa barang konkrit | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| Kualitas Instruksional | | | | |
| 8 | Media pembelajaran sliding puzzle dapat mengarahkan siswa kedalam pembelajaran keadaan cuaca | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 9 | Sliding puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 10 | Sliding puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 11 | Sliding puzzle ini dapat membuat siswa lebih aktif | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 12 | Sliding puzzle ini | 5 | Sangat | Tidak Revisi |

| | | | | |
|------------------------|--|---|-----------------|--------------|
| | meningkatkan motivasi siswa | | Peraktis | |
| 13 | Gambar yang digunakan terlihat jelas | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 14 | Media sliding puzzle ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keadaan cuaca | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| Kualitas Teknis | | | | |
| 15 | Tampilan pembelajaran menggunakan media konret | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 16 | Petunjuk dalam penggunaan media sliding puzzle ini jelas | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 17 | Kombinasi gambar dan warna dalam media sliding puzzle menarik | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 18 | Warna background pendukung media sliding puzzle sesuai dan menarik | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 19 | Kualitas gambar yang ada dalam media sliding puzzle ini bagus | 5 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |
| 20 | Dokumentasi menggunakan media sliding puzzle pada kelas III sekolah dasar. | 4 | Sangat Peraktis | Tidak Revisi |

Keterangan :

P = Angka Presentase data angket

F = jumlah skor yang di peroleh

N = jumlah skor maksimum

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{93}{100} \times 100\%$$

= 93%

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan guru dalam kepraktisan media di atas secara keseluruhan mencapai 93%, jika di cocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan maka skor mencapai kedalam kategori “Sangat Praktis” dengan keterangan tidak revisi.

ANGKET UNTUK SISWA

| | | |
|----------------|---|-----------------------------------|
| Mata Pelajaran | : | Tematik |
| Judul Media | ; | Media Pembelajaran Sliding Puzzle |
| Sasaran | : | Kelas III sekolah dasar |
| Penyusun | : | |
| Tema | : | 5 Cuaca |
| Subtema | : | 1 Keadaan Cuaca |
| Hari Tanggal | : | |

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran tematik tema 5 Cuaca subtema 1 Keadaan Cuaca dengan menggunakan media sliding puzzle. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran sliding puzzle. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran sliding puzzle dalam pembelajaran tematik yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|--------------------------------|---|--------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas isi dan tujuan | | | | | | |
| 1 | Media <i>Sliding Puzzle</i> memiliki tampilan yang menarik | | | | | |
| 2 | Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media <i>Sliding Puzzle</i> dengan baik. | | | | | |
| 3 | Saya dapat belajar materi keadaan cuaca. | | | | | |
| 4 | Saya dapat mengikuti tahap-tahap pembelajaran yang ada dalam media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | | |
| 5 | Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | | |

| Kualitas Instruksional | | | | | |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|
| 6 | Saya mudah menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | |
| 7 | Saya dapat menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini dengan sendiri. | | | | |
| 8 | Saya mudah memahami materi cuaca dengan menggunakan media <i>sliding puzzle</i> . | | | | |
| 9 | Petunjuk penggunaan media <i>sliding puzzle</i> ini jelas. | | | | |
| 10 | Pembelajaran menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini membuat saya lebih aktif dalam belajar. | | | | |
| Kualitas Teknis | | | | | |
| 11 | Karakter yang digunakan dalam animasi ini sesuai dengan buku tematik guru dan siswa. | | | | |
| 12 | Animasi yang disajikan dalam bentuk gambar | | | | |
| 13 | Kombinasi warna dalam media <i>sliding puzzle</i> ini menarik. | | | | |

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media *sliding puzzle* ini?

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, 2023
Siswa

.....

Lampiran 7

ANGKET UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Tematik
 Judul Media : Media Pembelajaran Sliding Puzzle
 Sasaran : Kelas III sekolah dasar
 Penyusun :
 Tema : 5 Cuaca
 Subtema : 1 Keadaan Cuaca
 Hari Tanggal :

Setelah adik-adik melakukan aktivitas pembelajaran tematik tema 5 Cuaca subtema 1 Keadaan Cuaca dengan menggunakan media sliding puzzle. Adik-adik diminta untuk mengisi angket respon media pembelajaran sliding puzzle. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran sliding puzzle dalam pembelajaran tematik yang digunakan. Berilah penilaian dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia sesuai pilihan adik-adik.

Keterangan :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini, kami ucapkan terima kasih.

| No. | Pertanyaan | Alternatif Pilihan | | | | |
|--------------------------------|---|--------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas isi dan tujuan | | | | | | |
| 1 | Media <i>Sliding Puzzle</i> memiliki tampilan yang menarik | | | | | ✓ |
| 2 | Saya dapat memahami petunjuk penggunaan media <i>Sliding Puzzle</i> dengan baik. | | | | ✓ | |
| 3 | Saya dapat belajar materi keadaan cuaca. | | | | | ✓ |
| 4 | Saya dapat mengikuti tahap-tahap pembelajaran yang ada dalam media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | | ✓ |
| 5 | Saya mudah berinteraksi dengan menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | | ✓ |

| Kualitas Instruksional | | | | | |
|------------------------|--|--|--|---|---|
| 6 | Saya mudah menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini. | | | | ✓ |
| 7 | Saya dapat menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini dengan sendiri. | | | | ✓ |
| 8 | Saya mudah memahami materi cuaca dengan menggunakan media <i>sliding puzzle</i> . | | | | ✓ |
| 9 | Petunjuk penggunaan media <i>sliding puzzle</i> ini jelas. | | | | ✓ |
| 10 | Pembelajaran menggunakan media <i>sliding puzzle</i> ini membuat saya lebih aktif dalam belajar. | | | ✓ | |
| Kualitas Teknis | | | | | |
| 11 | Karakter yang digunakan dalam animasi ini sesuai dengan buku tematik guru dan siswa. | | | | ✓ |
| 12 | Animasi yang disajikan dalam bentuk gambar | | | | ✓ |
| 13 | Kombinasi warna dalam media <i>sliding puzzle</i> ini menarik. | | | | ✓ |

Apa pesan adik-adik setelah menggunakan media *sliding puzzle* ini?

.....

.....

.....

.....

Medan, 2023
Siswa

Ilah
Ilah Fariha

penilaian Siswa

| No | Nama Siswa | Responden | Skor | interpretasi |
|-------------------|-------------------|------------------|--------------|-----------------------|
| 1 | Abizar | R1 | 64 | Sangat Praktis |
| 2 | Putri | R2 | 64 | Sangat Praktis |
| 3 | Maulana | R3 | 64 | Sangat Praktis |
| 4 | Ardi | R4 | 65 | Sangat Praktis |
| 5 | Riski | R5 | 63 | Sangat Praktis |
| 6 | Pania | R6 | 64 | Sangat Praktis |
| 7 | Albic | R7 | 65 | Sangat Praktis |
| 8 | Habibi | R8 | 64 | Sangat Praktis |
| 9 | Muhammad Alfarizi | R9 | 64 | Sangat Praktis |
| 10 | Puan | R10 | 64 | Sangat Praktis |
| 11 | Al- Fatih | R11 | 64 | Sangat Praktis |
| 12 | Alfairis | R12 | 63 | Sangat Praktis |
| 13 | Sultan Al-Fatih | R13 | 59 | Sangat Praktis |
| 14 | Malik | R14 | 63 | Sangat Praktis |
| 15 | Ibnu | R15 | 63 | Sangat Praktis |
| 16 | Raysa Delim Putri | R16 | 64 | Sangat Praktis |
| 17 | Jihan Fairah | R17 | 64 | Sangat Praktis |
| 18 | Sasifa | R18 | 62 | Sangat Praktis |
| 19 | Dana | R19 | 65 | Sangat Praktis |
| Total Skor | | | 1.208 | Sangat Praktis |

Dokumentasi



foto bersama kepala sekolah SDN 0102323
Pangkalan Dodek



foto bersama wali kelas III SD Negeri
010232 Pangkalan Dodek



siswa mulai bermain sambil belajar
dengan menggunakan media
pembelajaran *sliding puzzle*



Foto bersama siswa kelas III SDN
010232 pangkalan dosek



Saya menjelaskan singkat materi
pelajaran tentang tema 5 keadaan cuaca
didalam ruangan kelas



memantau pekerjaan siswa dalam
mengisi pertanyaan yang saya berikan
melalui buku panduan media sliding
puzzle.

Surat balasan izin riset dari SDN 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara



PEMERINTAH KABUPATEN BATU BARA
DINAS PENDIDIKAN
UPT. SD NEGERI 01 PANGKALAN DODEK

Jl. Jend. Ahmad Yani, Pangkalan Dodek, Kec. Medang Deras, Kab. Batu Bara Kode Pos 21658
 NPSN. 10204719 EMAIL. Uptsdn01pangkalanodek@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/025/SD-01/2023

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor 1337 / II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Tanggal 15 Maret 2023 Tentang Permohonan Izin Riset, Maka Kepala Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek Dengan ini menerangkan mahasiswa di bawah :

Nama : **FAISAL**
 NPM : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang : Strata 1 (S1)

Benar Telah Mengadakan Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek Pada Tanggal 09 November 2022 Sampai 5 April 2023 guna melengkapi data pada Penyusunan Skripsi yang berjudul

“Pengembangan Media Sliding Puzzel Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek Kecamatan Medang Deras Kabupaten Batubara”



Pangkalan Dodek, 05 April 2023

Kepala Sekolah,

SD NEGERI 01
 PANGKALAN DODEK
 KEC. MEDANG DERAS
 KABUPATEN BATU BARA

BERLIN SITORUS, S. Pd
 NIP. 19650806 198712 1 002

Surat keterangan



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan tangan Di Bawah Ini:

Nama : Faisal
 NPM : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

1. Penelitian Yang Saya Lakukan Dengan Judul Di Atas Belum Pernah Diteliti Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian Ini Akan Saya Lakukan Sendiri Tanpa Ada Bantuan Dari Pihak Manapun Dengan Kata Lain Penelitian Ini Tidak Saya Tempahkan (Dibuat) Oleh Orang Lain Dan Juga Tidak Tergolong **Plagiat**.
3. Apabila Poin 1 Dan 2 Di Atas Saya Langgar Maka Saya Bersedia Untuk Dilakukan Pembatalan Judul Penelitian Yang Baru Dengan Catatan Mengulang Seminar Kembali.

Demikian Surat Pernyataan Ini Saya Perbuat Tanpa Ada Paksaan Dari Pihak Manapun Juga, Dan Dapat Dipergunakan Sebagaimana Mestinya.

Medan , 13 Maret 2023

Hormat Saya
 Yang membuat pernyataan,

Faisal

Berita acara seminar proposal skripsi



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Sabtu tanggal 11, bulan Maret, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama : Faisal
 NPM : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Panitia Relaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pemohonan persetujuan judul skripsi (form K 1)



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

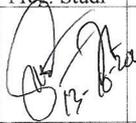
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : FAISAL
 N P M : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,80

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|--|---|--|
|  | Pengembangan Sliding Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara |  |
| | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Tentang Bagian-Bagaian Tumbuhan Menggunakan Metode Ular Tangga Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek | |
| | Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Geser Angka Untuk Meningkatkan Hasil Numerasi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Oktober 2022

Hormat Pemohon,


FAISAL
 1902090141

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Form K 2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faisal
 NPM : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Sliding Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232, Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara."

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

FAISAL
 1902090141

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

pengesahan proyek proposal dan dosen pembimbing (Form K 3)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2451 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Faisal**
 N P M : 1902090141
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Sliding Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasa Negeri 010232 Pangkalan Dodek Kecamatan Medang Deras kabupaten Batu Bara

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
 25 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



pengesahan proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232, Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,

Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd

berita acara bimbingan proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAHSUMATERAUTARA
FAKULTASKEGURUANILMUPENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail:fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : FAISAL
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232, Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara
Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd

| Tanggal | Bimbingan Proposal | Paraf | Keterangan |
|------------------|----------------------|-------|--|
| 11-Oktober-2022 | Pengajuan judul | ff | |
| 14-November-2022 | Draft Bab 1-3 | ff | |
| 19-Januari-2023 | Revisi Bab 1-3. | ff | |
| 6 Februari 2023 | Revisi Bab 1-3 | ff | |
| 16 Feb 2023 | Revisi Bab 1-3 | ff | Lanjutkan membuat Rancangan Penggunaan Media |
| 22 Feb 2023 | ACC Seminar Proposal | ff | Revisi Catatan Keal. |

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, 11 Oktober 2022

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Melyani Sari Sitepu S.Sos., M.Pd

berita acara seminar proposal dosen pembahas



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Senin, 13 Maret 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

| No | Masukan dan Saran |
|----|---|
| 1. | Di batasan masalah angka satunya di hapus. dan ditarkan keas. |
| 2. | Rumusan masalah masukkan kata bahasa dan media. |
| 3. | Buku panduan di perbaiki. |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 13 Maret 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/Pembimbing

Ismail Saleh Masution, S.Pd., M.Pd.

*Coret yang tidak perlu

berita acara seminar proposal dosen pembimbing.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 13 Maret 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Faisal
NPM : 1902090141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Sliding Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232 Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

| No | Masukan dan Saran |
|----|--|
| 1. | Perhatikan tata tulis |
| 2. | Rumusan masalah jangan asal diganti |
| 3. | tujuan penelitian sesuaikan dengan rumusan masalah |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, Maret 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

*Coret yang tidak perlu

Dosen Pembahas/ Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Faisal
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Pangkalan Dodek Baru, Kecamatan Medang Deras,
Kabupaten Batu Bara, 04 April 2000
Tempat Tinggal : Jalan jend ahmad yani LK III
No Wa : 0878-6766-7915
Surel : faisalanakmelayu@gmail.com

Pendidikan formal

SD Negeri 010232 Pangkalan dodek : Tamat Tahun 2013
SMP Negeri 3 Medang Deras : Tamat Tahun 2016
SMA Negeri 1 Medang Deras : Tamat Tahun 2019

Faisal : Pengembangan Media Sliding Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 010232, Pangkalan Dodek, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 20% SIMILARITY INDEX | 19% INTERNET SOURCES | 7% PUBLICATIONS | 8% STUDENT PAPERS |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------|

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | repository.umsu.ac.id Internet Source | 4% |
| 2 | repository.uinsu.ac.id Internet Source | 3% |
| 3 | repository.uin-suska.ac.id Internet Source | 2% |
| 4 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | repository.uinjambi.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | digilib.unimed.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | digilib.uinkhas.ac.id Internet Source | <1% |
| 8 | 123dok.com Internet Source | <1% |