

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUBLIS 3D
(PUZZLE BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA
PADA SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN**

SKRIPSI

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

Oleh

SEPHIA ARIZKA
NPM. 1902090078



**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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sephia Arizka
NPM : 1902090078
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pubal 3D (Puzzel Balok 3D) dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrt A'yun.

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 23 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

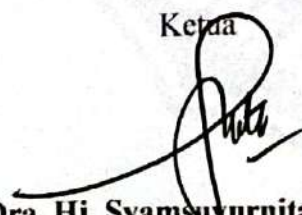
Nama Lengkap : Sephia Arizka
NPM : 1902090078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bubal 3D (*Puzzle Balok 3D*)
Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrtu A'yun.

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Mellyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: fkip@umusu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sephia Arizka
NPM : 1902090078
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D) dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
5 Sept	Bimbingan Skripsi bab 1 - 5	H
11 Sept	Revisi sesuai arahan	H
14 Sept	Revisi sesuai catatan	H
15 Sept	Perbaiki Abstrak	H
16 Sept	Acc Ujian Skripsi dengan memperbaiki abstrak	H
18 Sep	Acc ujian skripsi	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, September 2023
Dosen Pembimbing

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sephia Arizka
NPM : 1902090078
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pubal 3D (Puzzle Balok 3D) dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrtta A'yun.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pubal 3D (Puzzle Balok 3D) dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrtta A'yun." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
D9DAKX517449933

Sephia Arizka
NPM. 1902090078

ABSTRAK

Sephia Arizka, NPM: 1902090078. Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL (*Puzzle Balok 3D*) dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrrta A'yun

Kurangnya menerapkan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang membawa siswa belajar sambil bermain akan membuat anak lebih paham untuk menguasai materi dan juga dengan mudah untuk mengingat materi pembelajaran yang dibahas, apalagi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis 3D akan membuat siswa semakin penasaran sehingga timbul rasa semangat dalam dirinya akan pembelajaran yang diberikan. Dengan tujuan agar siswa dapat tertarik, berkonsentrasi atau terfokus pada gambar dan mampu menggunakan daya pikir untuk dapat memecahkan suatu teka-teki atau masalah dengan koordinasi mata dan tanganya sehingga kognitif siswa dapat berkembang baik dengan media yang menarik. penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu pengembangan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode yang digunakan adalah metode *borg and gall* yang dimana ada 10 tahapan namun diperkecil menjadi 6 tahapan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran tematik. Yang menjadi populasi adalah seluruh Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrrta A'yun, Yang berjumlah satu kelas dengan jumlah keseluruhan 40 siswa, siswa laki-laki terdiri dari 15 orang dan siswa perempuan 25 orang. Setelah melakukan pengembangan media sesuai dengan metode penelitian R&D yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan, dan kevalidan produk atau media yang dikembangkan yaitu media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 SD Swasta Qurrrta ayun. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain diperoleh 98,3%, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah 95,7%, dan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa adalah 98,3%. Dari hasil kepraktisan oleh guru adalah 82,6% dan kepraktisan oleh siswa adalah 60,3% penilaian tes soal dalam proses pembelajaran IPA mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 25 siswa atau setara dengan 87,6% telah mengalami peningkatan, dimana pada media sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Maka dari hasil yang diperoleh media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa terhadap materi yang diberikan guru. Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) valid untuk digunakan pada proses pembelajaran IPA dan tingkat kepraktisan media juga sangat baik untuk menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran di kelas 3 SD Swasta Qurrrta A'yun.

Kata Kunci : Media, Pubal 3D,Pembelajaran Ipa

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang di rasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D) Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun*“. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, terutama sekali kepada Ayahanda Suwanto dan Ibunda Sujati yang telah memberikan semangat dan tidak pernah henti-hentinya berdoa untuk keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Prof. Dr. Muhammad Arifin, S.H, M.Hum.** selaku Wakil Rektor 1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.,** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.
9. **Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. Teman-teman Seperjuangan Angkatan 2019 Kelas B Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aminnn
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, September 2023

SEPHIA ARIZKA

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Puzzle.....	9
a. Pengertian Puzzle	9
b. Manfaat Puzzle.....	10
c. Kelebihan dan Kekurangan Puzzle.....	12
2. Permainan Balok	13

a. Pengertian Permainan Balok	13
b. Manfaat Permainan Balok	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Balok	15
3. Media 3D (Tiga Demensi)	15
a. Pengertian Media 3D	15
b. Manfaat Media 3D	16
c. Kelebihan dan Kekurangan Media 3D	16
4. PUBAL 3D (<i>Puzzle Balok 3D</i>)	17
a. Pengertian PUBAL 3D (<i>Puzzle Balok 3D</i>)	17
b. Manfaat PUBAL 3D (<i>Puzzle Balok 3D</i>)	18
c. Kelebihan dan Kekurangan PUBAL 3D (<i>Puzzle Balok 3D</i>)	18
d. Spesifik Produk	19
5. Materi IPA	20
6. Karakteristik Siswa	22
B. Kerangka Konseptual	24
C. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel	28
C. Desain Penelitian	29
1. Potensi dan Masalah	31

2. Pengumpulan Data.....	31
3. Desain Produk	31
4. Validasi Desain.....	31
a. Uji Validasi Desain.....	32
b. Uji Validasi Materi.....	32
c. Uji Validasi Bahasa	32
5. Revisi Produk.....	33
6. Uji Coba Pemakaian	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
1. Instrumen Validasi Ahli Desain	34
2. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	35
3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	36
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	37
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	38
6. Tes	39
E. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Desain, Materi dan Bahasa	40
2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru Dan Siswa.....	42
3. Analisis Hasil Lembar Penilaian Tes Soal.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Potensi dan Masalah	45
2. Pengumpulan Data.....	46

3. Desain Produk	46
a. Membuat Draft	46
b. Memilih Gambar	46
c. Desain	46
4. Validasi Desain.....	47
a. Data Validasi Ahli Desain	48
b. Data Validasi Ahli Materi.....	48
c. Data Validasi Ahli Bahasa	49
5. Revisi Produk	49
6. Uji Coba Pemakaian	49
a. Data Hasil Penilaian Angket Respon Guru.....	50
b. Data Hasil Penilaian Angket Respon Siswa	50
c. Data Hasil Penilaian Tes Soal.....	50
B. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	37
Tabel 3.5 Angket Respon Guru	38
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa.....	38
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal.....	39
Tabel 3.8 Kategori Skala Likert	41
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	41
Tabel 3.10 Kategori Skala Likert.....	42
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Desain.....	43
Tabel 3.12 Aktivitas Belajar Siswa.....	44
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa	50
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Tes Soal.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Contoh Desain Produk.....	20
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 3.1 Tahap Desain Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Pengembangan Skala Kecil.....	30
Gambar 4.1 Pemilihan Gambar Yang Berkaitan Dengan Ciri-ciri Makhluk Hidup	47
Gambar 4.2 Desain Gambar	47
Gambar 4.3 Bagan Angket Respon Siswa.....	51
Gambar 4.4 Bagan Nilai Siswa	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	59
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	66
Lampiran 3 Wawancara	76
Lampiran 4 Angket Validasi Desain	78
Lampiran 6 Angket Validasi Materi	83
Lampiran 8 Angket Validasi Bahasa	88
Lampiran 10 Angket Respon Guru.....	93
Lampiran 12 Angket Respon Siswa.....	96
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Siswa	104
Lampiran 17 Soal IPA.....	107
Lampiran 21 Hasil Penilaian Tes Siswa	111
Lampiran 22 Permohonan Perubahan Judul Skripsi.....	113
Lampiran 23 Permohonan Izin Riset	114
Lampiran 24 Balasan Riset	115
Lampiran 25 Lembar Pengesahan Proposal	116
Lampiran 26 Lembar Pengesahan Hasil Proposal.....	117
Lampiran 27 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	118
Lampiran 28 Turnitin	119
Lampiran 29 Daftar Riwayat Hidup	120
Lampiran 30 Dokumentasi	121

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Iswahyudi, (2013:35) menyatakan pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mendampingi siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap. Pembelajaran adalah suatu proses sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar baik di kelas maupun diluar kelas untuk menguasai kompetensi yang ditentukan. Pendidik sebagai komponen proses belajar mengajar merupakan motivator terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Karena proses belajar mengajar merupakan suatu proses transfer ilmu pengetahuan dan nilai-nilai, maka seharusnya setiap pendidik sebagai subjek yang bekecimpung dalam pendidikan untuk mengusahakan agar proses pembelajaran dengan semestinya pada akhirnya akan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Aqib, (2013:34) menyatakan proses belajar mengajar adalah upaya sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yaitu saling berinteraksi dan berkaitan tersebut menghasilkan suatu proses pembelajaran yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari kemampuan

atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks belajar mengajar.

Surayya, (2012) menyatakan media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Ketersediaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi perkembangan kognitif siswa, pemberian media pembelajaran dapat melatih siswa untuk aktif ketika belajar baik itu memberikan tanggapan cara menyelesaikan masalah, menyebutkan yang ia lihat, menceritakan kembali, dapat membedakan, mengelompokkan memahami, menggunakan penalaran serta komunikasi yang baik. Menurut guru kelas, siswa dapat sepenuhnya tertarik dalam proses pembelajaran jika ada hal atau sesuatu yang menarik perhatiannya. Ketersediaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa masih belum memadai. Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dasar pada diri siswa. pada dasarnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa.

Kesulitan-kesulitan guru mengajar adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan terutama pada siswa sekolah dasar. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa siswa SD Swasta Qurrtta A'yun pada tanggal 5 Januari 2023, kendala yang didapat didalam kelas pasti ada seperti kemampuan siswa dalam berfikir, guru juga membuat media pembelajaran

nyata seperti pada mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang guru menggunakan media-media yang ada disekitar seperti meja,kursi,pintu,lemari dll. Dilihat juga dengan karakter siswa guru kelas 3 berbeda-beda ada siswa yang mempunyai kepribadian santun, aktif dan ada juga anak yang sulit diatur. Didalam proses pembelajaran yang disukai siswa kelas 3 yaitu pembelajaran berkelompok apalagi guru membuat media pembelajaran yang menarik dengan membuat praktek.

Media pembelajaran memiliki dampak dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik perhatian peserta didiktanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Sebagai seorang guru, harus mampu membuat sesuatu dari apapun menjadi sebuah bahan yang bisa dijadikan sebagai media.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Februari 2023 diperoleh permasalahan yang terjadi di SD Swasta Qurrt A'yun, yaitu pada link youtube <https://youtu.be/MOW24hz79gU> guru kurang menerapkan media pembelajaran, apalagi pada dasarnya anak sekolah dasar itu gemar belajar sambil bermain. Dengan adanya media pembelajaran yang membawa siswa belajar sambil bermain akan membuat anak lebih paham untuk menguasai materi dan jugadengan mudah untuk mengingat materi pembelajaran yang dibahas, apalagi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis 3D akan membuat siswa semakin penasaran sehingga timbul rasa semangat dalam dirinya akan

pembelajaran yang diberikan. Maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian penulis bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sederhana, media tersebut adalah PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) sangat penting dalam proses pembelajaran guru dapat menarik perhatian siswa. Disini penulis bermaksud untuk menarik perhatian anak melalui media gambar berbentuk *puzzle* dengan memodifikasi *puzzle* menjadi *puzzle balok 3 dimensi* untuk menarik perhatian atau fokus siswa serta perbedaan tiap warna pada potongan *puzzle balok*, dan menumbuhkan rasa penasaran pada dirisiswa. Dengan tujuan agar siswadapat tertarik, berkonsentrasi atau terfokus pada gambar dan mampu menggunakan daya fikir untuk dapat memecahkan suatu teka teki atau masalah dengan koordinasi mata dan tanganya sehingga kognitif siswa dapat berkembang baik dengan media yang menarik.

Pembelajaran yang aktif ditandai dengan keterlibatan siswa secara optimal sehingga dapat mengembangkan potensi yang milikinya. Hal ini sesuai dengan pembelajaran dikatakan aktif dapat dilihat dari keterlibatan siswa secara aktif baik secara fisik maupun secara mental dalam hal mengemukakan penalaran (alasan), menkomunikasikan ide/gagasan, mengemukakan bentuk representasi yang tepat dan mengemukakan semua itu untuk memecahkan masalah. Guru hendaknya dapat mendorong siswa untuk melakukan pembelajaran dengan penemuannya sendiri. Pembelajaran dengan penemuan merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis (Kurniawan et al., 2016).

Berdasarkan masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media permainan *puzzle balok 3D* dalam upaya mengembangkan pembelajaran. *Puzzle Balok 3D* ini dikembangkan gambar, warna, ukuran, potongan dan cara penyusunan yang jika hanya sekedar melihat kecocokan pada bentuk potongan *puzzle balok* saja tidak akan menjadi puzzel dengan gambar yang utuh. Dengan demikian, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrtta A’yun”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan point penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran karena belum menggunakan media *Puzzle Balok 3D*
2. Guru belum pernah menggunakan media *Puzzle Balok 3D*
3. Kegiatan Penggunaan *Puzzle Balok 3D* dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan di SD Swasta Qurrtta A’yun.
4. Guru menggunakan model pembelajaran yang monoton dan mudah ditebak siswa.
5. Kurangnya waktu jam pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran
6. Guru harus mampu membuat media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pada dasarnya pembatasan masalah merupakan paparan alasan yang rasional untuk memilih suatu masalah dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi. Alasan yang rasional untuk memilih masalah tersebut hendaknya berdasarkan pada urgensi masalah tersebut untuk dipecahkan.

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai : “Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup Sub Tema 1 Ciri- Ciri Makhluk Hidup Pada Pembelajaran IPA SD Swasta Qurra A'yun “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu:

1. Apakah pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang dikembangkan memenuhi kriteria valid?
2. Apakah pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 SD swasta qurata 'ayun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan

penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai. Tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang berkriteria valid
2. Untuk mengetahui pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang berkriteria praktis
3. Untuk mengetahui pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam pembelajaran IPA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat suatu penelitian merupakan implikasi dari temuan penelitian tersebut. Manfaat langsung dari peneliti yang mencakup manfaat teori dan atau manfaat praktis berupa aplikasi temuan dalam bidang tertentu.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis 3D.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Swasta Qurrtta A'yun.

d. Bagi Penulis

Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan model pembelajaran dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Puzzle* adalah “tekateki” *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru..

Yulanti Reny (2013:45) menyatakan permainan *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca dan nalar, melatih keasabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan dan, manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang berbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak, biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnya” atau (permainan bongkar pasang).

Yudha (2014:90) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

Musthofa (2014:34) bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga gambar utuh dan lengkap. *Puzzle* merupakan mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif melalui *game puzzle*. Anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan dapat meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Suciaty (2013:89) menyatakan manfaat dari permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle* anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Selain itu permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan siswa dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana.

b. Manfaat *Puzzle*

Tilong (2016:79) mengemukakan bahwa ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan *puzzle* bagi anak, diantaranya:

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir anak dan membuat anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi guna menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.
- b. Lewat permainan *puzzle*, anak juga bisa melatih koordinasi tangan dan matanya untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* serta menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Meningkatkan fungsi kognitif anak. Dalam konteks ini, perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Terlebih *puzzle* mempunyai bentuk gambar yang lucu dengan warna-warni yang sangat menarik.
- d. Sehingga anak akan lebih tertarik karena pada dasarnya setiap anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Ketika bermain *puzzle*, anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda pada objek. Hal ini akan membantu anak belajar untuk meletakkan segala sesuatu secara bersamaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih.
- e. *Puzzle* dalam bentuk gambar manusia akan melatih nalar anak. Anak akan menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan lain sebagainya sesuai logika. Misalnya, jika sudah menaruh bagian hidung, berarti mulut ada dibagian bawahnya.
- f. Dengan bermain *puzzle* anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungannya. Anak menjadi lebih kreasi, kritis, dan kreatif. Di sini akan terbangun kecerdasan spatialvisual dan intrapersonal.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan puzzle yakni meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih kordinasi mata dan tangan untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*, meningkatkan keterampilan kognitif anak, melatih nalar anak, dan menjadikan anak peka terhadap lingkungannya.

c. Kelebihan Dan Kekurangan *Puzzle*

Ayu (2014:80) mengemukakan kelebihan dan kekurangan permainan *puzzle* sebagai berikut:

1 . Kelebihan *Puzzle*:

- a. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu.
- b. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa kedalam kelas.
- c. Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa.

2. Kekurangan *Puzzle*:

- a. Membutuhkan waktu lebih banyak.
- b. Menuntut kreativitas siswa.
- c. Kelas menjadi kurang terkendali .
- d. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- e. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
- f. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kekurangan permainan *puzzle* adalah membutuhkan waktu yang banyak untuk

menghubungkan kepingan-kepingan *puzzle*, kelas menjadi ribut apabila siswa tidak menemukan pasangan dari *puzzle* tersebut, dan membutuhkan tingkat kefokusannya yang tinggi.

2. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Chambel (2015:44) yang membahas mengenai permainan balok yang dapat melatih otot besar karena mengembangkan pelatihan koordinasi mata dan juga tangan yang dapat membuat anak tersebut latihan keterampilan motorik yang lembut, juga dapat mengajak anak dalam memecahkan sebuah permasalahan, permainan ini juga melatih keterampilan sosial emosional anak untuk bebas melakukan tindakan berimajinasi terhadap balok-balok yang ada dihadapannya, maka dari itu banyak hal baru yang dapat dilihat oleh anak tersebut dalam menerapkan kreatifitas anak.

Mulyadi (2014:44) dengan bermain balok yang merupakan aktivitas konstruktif, yang mana anak dapat menciptakan sesuatu dengan memakai balok-balok yang ada dihadapannya.

Fadillah (2017) dengan bermain balok dari potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran. Cara memainkannya anak menyusun balok-balok tersebut sesuai dengan imajinasi yang ada pada diri anak.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan diatas maka disimpulkan bahwa permainan balok merupakan alat bermain yang dapat membangun kreatifitas anak dalam membangun kontruksi dalam berbagai bentuk

dan beraneka macam warna-warna.

b. Manfaat Permainan Balok

Fadlillah, (2017:46-47) menyatakan manfaat permainan balok bagi anak merupakan melatih tumbuh kembang anak dalam menstimulasi sistem motorik halus, anak dapat berimajinasi, dapat berkreaitifitas tanpa batas, melatih konsentrasi yang lebih kuat, dan mengenal berbagai warna-warna serta mengenal macam-macam bentuk geometri.

Adapun manfaat dalam melakukan permainan balok adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengenalkan anak pada jenis bentuk bangun ruang yang biasa mereka lihat setiap harinya.
- b. Dapat mendorong anak dalam mengkreaitifitas sebuah bangunan dari sebuah bentuk kotak berdasarkan imajinasi dan kreatifitas yang mereka miliki tanpa batasan.
- c. Dengan bermain permainan balok dapat melatih mengurangi ketegangan terhadap emosi yang ada pada diri anak
- d. Dapat mengembangkan ketrampilan sosial emosional anak pada saat bermain dengan orang lain dengan menerapkan komunikasi, bekerja sama dalam tim, saling menghargai dan mampu menerima orang lain sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap orang lain.
- e. Dapat melakukan perkembangan psikomotorik pada kegiatan bermain yang termasuk aktif karena dapat menguras energi fisik yang dapat membuat anak-anak merasa baik dan senang sehingga anak-anak dapat merasakan kegembiraan

f. Dapat melatih kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi dengan cara mampu melatih pengolahan kalimat dan emosi pada anak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Balok

Azhar (2013:45) kelebihan dan kekurangan dalam permainan balok yaitu

1. Kelebihan Permainan Balok:

- a. Alat permainannya tahan lama/awet
- b. Mudah didapat
- c. Dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak
- d. Dapat mengembangkan daya pikir dan kreatifitas anak
- e. Dapat melatih perkembangan sosial emosional anak

2. Kekurangan Permainan Balok:

- a. Berbahan keras. Biasanya balok dibuat dari kayu
- b. Biaya mahal karena jenisnya terlalu banyak
- c. Berbahaya karena berbahan keras.

3. Media 3D (Tiga Dimensi)

a. Pengertian Media 3D

Azhar (2012) menyatakan bahwa media tiga dimensi adalah proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Munir, (2012) menyatakan bahwa media tiga dimensi adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi penyampaian pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah

proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Jonkenedi., (2017:152) menyatakan bahwa media tiga dimensi dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang bisa dibawa benda asli, tiruan atau miniaturnya ke dalam kelas agar proses pembelajaran semakin aktif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi akan menjadikan proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang berwujud benda asli baik hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke peneriman sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

b. Manfaat Media 3D

Oktavia Dwi, (2012:153) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media tiga dimensi memiliki manfaat yaitu :

1. Mempermudah siswa dalam belajar
2. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa
3. Dapat memberikan pengalaman belajar siswa secara langsung
4. Meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar

c. Kelebihan dan Kekurangan Media 3D

Sudjana N. (2012:12) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan media 3 dimensi adalah :

a. Kelebihan Media 3D:

1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin bagi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau tugas-tugas simulasi dan mengurangi transfer dalam belajar.
2. Dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa
3. Penyajian secara langsung tidak verbalisme
4. Dapat menunjukkan objek secara utuh
5. Dapat menunjukkan struktur secara utuh dan jelas

b. Kekurangan Media 3D:

1. Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
2. Penyajiannya memerlukan ruang yang besar
3. Perawatannya rumit.

4. PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*)

a. Pengertian PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*)

Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) merupakan media pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam mengasah otak, anak dapat merangkai potongan-potongan gambar dan menggabungkannya menjadi suatu gambar yang berisikan pelajaran. Dalam media ini anak dapat bermain sambil belajar.

Puzzle Balok 3D adalah media pembelajaran berjenis alat permainan edukatif yang bentuknya persegi panjang, dengan kepingan-kepingan bergambar 3 dimensi. Media yang di kembangkan mengacu pada tema pertumbuhan hewan. *Puzzle Balok 3D* ini terinspirasi dari *puzzle* pada umumnya, namun *Puzzle Balok*

3D ini dikembangkan dengan menampilkan gambar berbentuk 3 dimensi agar lebih menarik perhatian anak. *Puzzle Balok 3D* ini disajikan materi pembelajaran mengenai materi ciri-ciri makhluk hidup yang nantinya siswa akan dilatih untuk kreatif dalam memilih potongan-potongan gambar sesuai materi.

b. Manfaat *Puzzle Balok 3D*

Dengan media *Puzzle Balok 3D* siswa dapat belajar secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar dengan media *Puzzle Balok 3D* siswa mencoba memecahkan masalah dengan kreatifitas siswa. Karena media ini merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *Puzzle Balok 3D* lambat laun mental siswa akan terbiasa tekun, tenang dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle Balok 3D*

a. Kelebihan *Puzzle Balok 3D*:

1. Media menarik dan efektif digunakan untuk satu kelas
2. Warna gambar yang menarik
3. Berbentuk 3 dimensi
4. Kejelasan gambar yang sesuai materi pembelajaran

b. Kekurangan *Puzzle Balok 3D*:

1. Siswa kesulitan menyusun potongan *puzzle*
2. Pembuatan media yang cukup lama dan rumit
3. Membutuhkan biaya yang relatif besar dan membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam pembuatan, ditambah lagi ukuran harus seimbang.

d. Spesifik Produk

Pada tahap desain dilakukan kegiatan evaluasi bersama dosen pembimbing dan tukang kayu. Pembimbing memberikan masukan terkait model dari *puzzle* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik materi perkebangan. Sedangkan kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan tukang kayu lebih kepada teknik pembuatan pola dan peletakan kayu-kayu pengait yang diumpamakan sendiri. Ketiga tahap *development* (pengembangan), merupakan tahap dimulai dengan membuat produk secara riil. tahap pengembangan dilakukan melalui beberapa langkah, diantaranya:

- 1) Bahan terbuat dari kayu
- 2) Ukuran panjang 15 cm x lebar 22,5 cm
- 3) Terdapat dua gambar berbeda pada bagian depan dan bagian belakang.
- 4) Menggunakan teknologi cetak yang berkualitas membuat pola gambar yang cerah dan tidak mudah pudar.
- 5) Proses pemotongan kayu membuat potongan *puzzle* menjadi halus dan aman untuk melindungi anak peserta didik.
- 6) Terdapat gambar yang bisa dilepas pasang pada bagian alas *puzzle balok 3D*, memungkinkan *puzzle balok 3D* yang digunakan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
- 7) Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- 8) *Puzzle Balok 3D* terinspirasi seperti bongkar pasang puzzle, dimana anak mencocokkan serta memasang potongan-potongan papan yang sesuai pada bentuknya, dengan perpaduan warna dan gambar yang harus di rangkai.

9) *Puzzle Balok 3D* dapat digunakan anak belajar, seperti:

a. Anak dapat belajar mengenal hewan yang ada.

b. Anak dapat mengetahui ciri-ciri makhluk hidup. Anak dapat belajar mengenal macam warna dari perpaduan gambar pada *puzzle balok 3D*



Gambar 2. 1 Ilustrasi Contoh Desain Produk

5. Materi IPA

Makhluk hidup terdiri dari manusia, hewan, dan tumbuhan. Setiap makhluk hidup memiliki ciri-ciri. Adapun ciri-ciri makhluk hidup antara lain:

1. Membutuhkan makanan
2. Dapat bergerak
3. Dapat bernapas
4. Menyesuaikan Diri Pada Lingkungan (Adaptasi)
5. Dapat berkembang biak

Ciri-ciri Makhluk Hidup

Makhluk hidup terbagi menjadi tiga macam. Yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Semua makhluk hidup mempunyai ciri-ciri khusus. Makhluk hidup adalah segala yang bernapas. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan..

Mereka juga bergerak, Menyesuaikan Diri Pada Lingkungan (Adaptasi) dan berkembang biak.

1. Makhluk hidup membutuhkan makanan

Setiap makhluk hidup pasti membutuhkan makanan. Makanan dari luar tubuh yang masuk ke dalam tubuh akan diolah dan diproses di dalam tubuh. Pengolahan tersebut akan menghasilkan zat-zat yang nantinya akan digunakan oleh tubuh. Setelah itu akan dihasilkan sebuah energi atau tenaga supaya tubuh bisa bekerja secara semestinya.

Nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh meliputi makanan dan air. Air juga memiliki peran penting dalam perolehan nutrisi. Air akan digunakan tubuh untuk zat pelarut di dalam tubuh. Bagi manusia dan hewan, mereka tidak bisa menghasilkan makanan sendiri melalui tubuh. Akan tetapi, berbeda dengan tumbuhan. Tumbuhan bisa menghasilkan makanan melalui tubuhnya sendiri.

2. Makhluk hidup dapat bergerak

Bergerak adalah bukan berarti berpindah-pindah tempat, atau melakukan mobilitas. Hewan dan manusia memiliki sistem gerak. Seperti otot, sendi, dan tulang yang bisa digunakan untuk bergerak. Hewan dan manusia menggunakannya untuk bergerak seperti berjalan dan berlari. Berbeda dengan tumbuhan, tumbuhan bergerak atas reaksi terhadap lingkungan.

3. Makhluk hidup bernapas

Bernapas adalah proses menghirup dan mengeluarkan. Seluruh makhluk hidup pasti bernapas, karena itu adalah salah satu cara untuk bertahan hidup. Meskipun tidak semua makhluk hidup bernapas dengan cara yang sama. Proses

pernapasan pada hewan terjadi berbeda-beda. Tergantung jenis hewan dan jenis lingkungan tempat tinggalnya. Contohnya seperti mamalia yang bernapas menggunakan hidung dan paru-paru. Berbeda lagi dengan ikan, ikan bernapas menggunakan insang yang terletak di bagian sisi kiri dan kanan pada kepala ikan.

4. Menyesuaikan Diri Pada Lingkungan (Adaptasi)

Setiap makhluk hidup harus bisa beradaptasi terhadap lingkungannya. Adaptasi adalah proses penyesuaian diri. Proses ini diperlukan untuk menjaga keseimbangan sekaligus bertahan hidup. Ketika makhluk hidup tidak bisa beradaptasi dengan lingkungannya, ia harus berpindah tempat. Berpindah ke tempat lain untuk beradaptasi. Jika makhluk hidup tersebut tidak berpindah tempat tetapi tidak dapat beradaptasi juga, maka ia akan mati.

5. Makhluk Hidup Berkembang biak

Cara berkembang biak pada setiap makhluk hidup berbeda. Manusia berkembang biak hanya secara beranak. Akan tetapi, hewan berkembang biak melalui beberapa cara. Cara-cara tersebut antara lain beranak, bertelur, membelah diri, beranak dan bertelur dan lain-lain. Pada manusia, proses reproduksi berawal dari pembuahan sel telur dan berlanjut mengalami proses fertilisasi. Umumnya proses reproduksi pada hewan sama dengan proses yang terjadi pada manusia.

6. Karakteristik Siswa SD

Mumtaz (2013:78) menyatakan bahwa karakteristik siswa didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap

mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial

Hamzah. B. Uno (2017:35) menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan. Anak didik adalah unsur penting dalam kegiatan interaksi edukatif karena sebagai pokok persoalan dalam semua aktifitas pembelajaran.

Scerenko (2014:45) menyatakan bahwa karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Delapan Belas Nilai Pendidikan Karakter tersebut di antaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakter siswa adalah suatu sifat atau watak yang ditanamkan oleh pihak sekolah melalui pendidikan karakter yang meliputi rasa hormat dan santun, kemandirian dan tanggung jawab, kesadaran berwarganegara, keadilan dan kejujuran, rasa peduli serta mandiri.

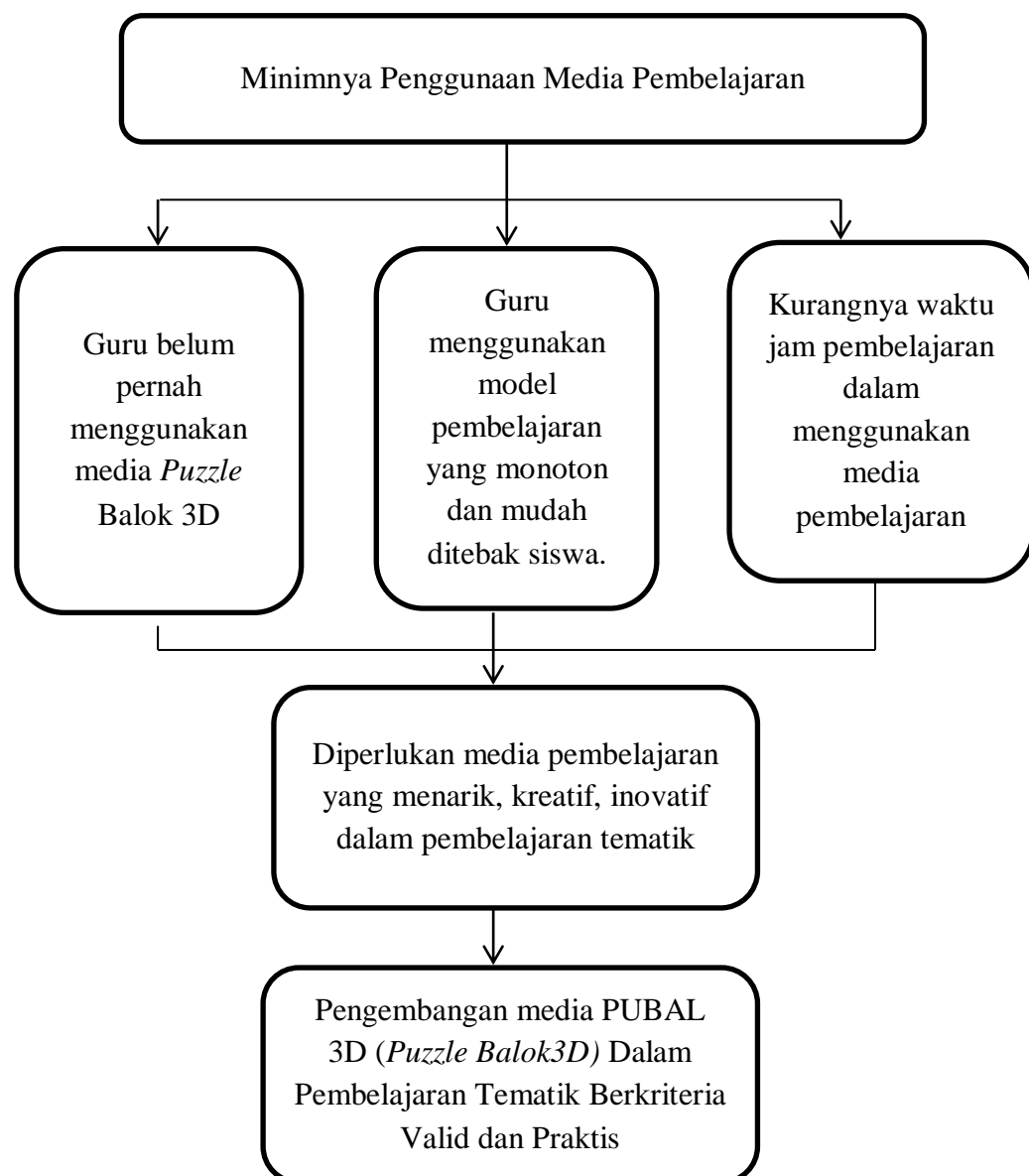
B. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian isi materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran SD. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dan mengatasi pasif pada anak sehingga anak akan lebih aktif belajar. dalam proses pembelajaran seharusnya menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran. Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan media yang tersedia disekolah. Pembelajaran yang masih digunakan oleh guru yaitu dengan metode bernyanyi, tanya jawab dan penugasan sesuai buku panduan yang tersedia. Media yang digunakan hanya buku LKS, buku cerita, buku gambar,plastisin, bongkar pasang, miniatur hewan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembagkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *puzzle balok 3D* sebagai upaya meningkatkan kognitif anak. *Puzzle Balok 3D* merupakan media yang digunakan untuk merangsang daya berpikir atau kognitif anak.

Puzzle Balok 3D berbeda dengan *puzzle* pada umumnya, biasanya *puzzle* hanya menekankan pada kecocokan bentuk pada potongan *puzzle*, warna pada gambar yang mudah pudar, ukuran *puzzle* yang kecil. Sedangkan *puzzle* yang dikembangkan ini menekankan pada daya ingat anak mengenai gambar 3 dimensi yang ada pada *puzzle*, yang jika hanya sekedar melihat kecocokan pada bentuk potongan *puzzle* saja tidak akan menjadi *puzzle* bergambar yang sempurna, hal ini dikarenakan bentuk potongan *puzzle* yang seluruhnya sama sehingga anak di

tuntut untuk berpikir kreatif dalam mencocokkan bentuk dan gambar *puzzle balok 3D* ini. Gambar 3 dimensi ini sangat awet karena tidak pudar, kotor, dan sobek karena bahan yang digunakan pada gambar 3 dimensi ini terbuat dari plastik bergaris yang dapat menimbulkan efek gambar dan warna yang lebih terlihat terang dan hidup.

Pengembangan Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*)



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian di atas maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas tiga jenis hipotesis. Ketiga hipotesis tersebut diantaranya :

- 1) Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan untuk digunakan.
- 2) Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan untuk digunakan.
- 3) Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) digunakan dalam meningkatkan pembelajaran IPA.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun yang beralamat di Jl. Gn. Martimbang No. 9, Lalang, Kec. Rambutan, Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai dengan Juli 2023.

Berikut adalah tabel rencana pelaksanaan penelitian :

Tabel 3.1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep
1	Observasi Awal	■								
2	Penyusunan Proposal		■							
3	Bimbingan Proposal		■							
4	Acc Proposal			■						
5	Seminar Proposal				■					
6	Revisi Proposal					■	■			
7	Pelaksanaan Penelitian						■	■		
8	Pengolaan data, Analisis, Penyusunan Laporan							■	■	■
9	Hasil Akhir dan Kesimpulan								■	■
10	Sidang Skripsi								■	■

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Pada saat merumuskan masalah seseorang peneliti sudah harus mengkaji populasi penelitiannya, apakah masalah itu meliputi seluruh manusia, benda, peristiwa atau hanya terbatas pada kelompok yang lebih khusus lagi. Penelitian ilmiah boleh dikatakan hampir selalu dilakukan sebagian saja. Ini tidak mutlak sebab tergantung pada kemampuan si peneliti. Bila si peneliti mampu memiliki seluruh populasi yang ditentukan baik sekali, sebab besar kemungkinan hasilnya akan mendekati kebenaran. Tetapi apakah bila objek penelitian itu terasa terlalu berat untuk diteliti maka ada kalanya populasi itu perlu dibatasi.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrt A'yun . Yang berjumlah satu kelas dengan jumlah keseluruhan 40 siswa, siswa laki-laki terdiri dari 15 orang dan siswa perempuan 25 orang.

2. Sampel

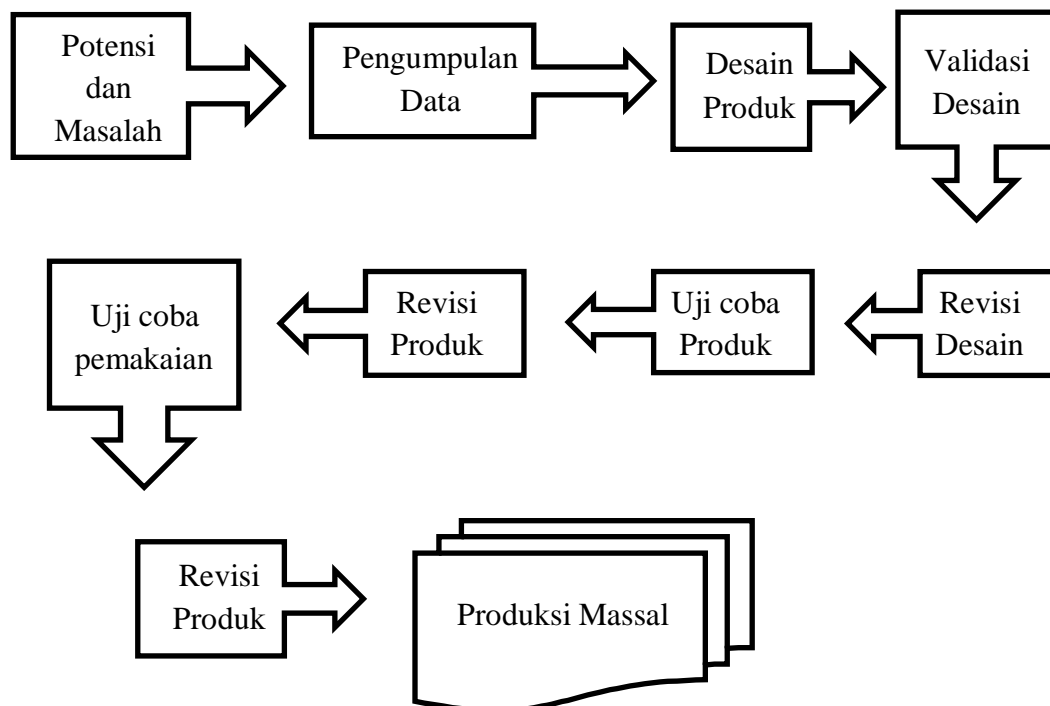
Menurut Sugiono (2016:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil sebagian dari populasi.

Teknik Sampling yang digunakan yaitu *Total Sampling* jenis sampling ini dilakukan dengan seluruh siswa kelas 3 SD Swasta Qurrt A'yun dengan pernyataan diatas maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Swasta Qurrt A'yun. Dimana dengan jumlah siswa 40 orang. Siswa laki-laki berjumlah 15 orang dan siswa perempuan berjumlah 25 orang.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang disampaikan oleh *Borg and Gall* dalam Sugiyono, (2019:35). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh *Borg and Gall* disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran tematik

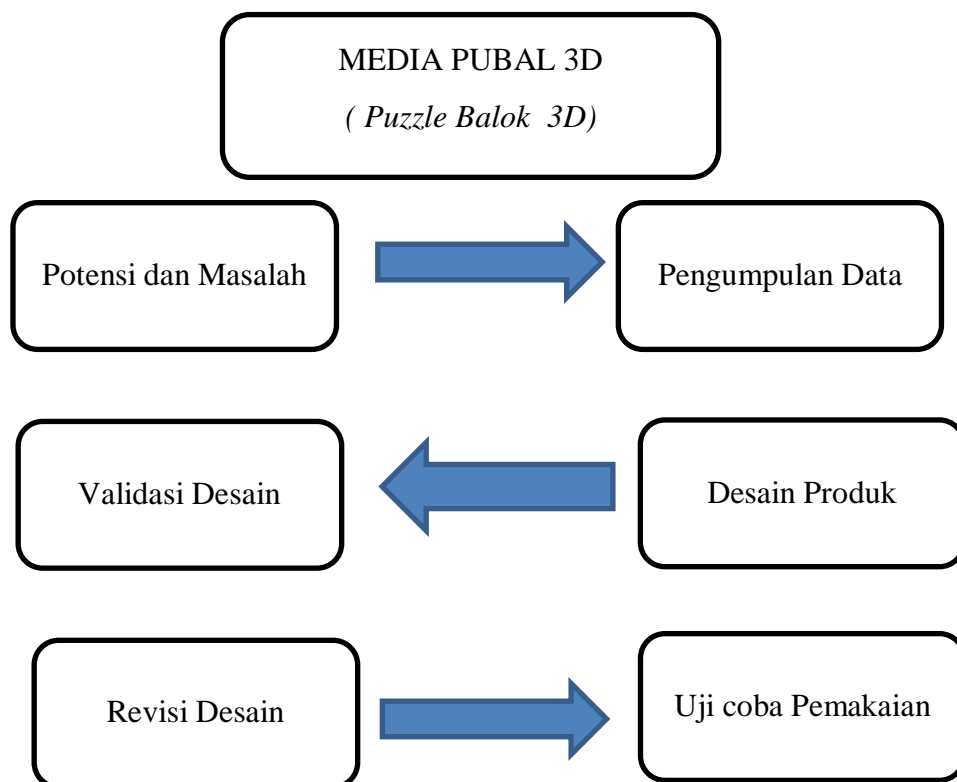
Sugiyono (2019:37) mengatakan bahwa terdapat 10 tahapan. Adapun tahapan tersebut sebagai berikut dibawah ini :



Gambar 3.1 Tahapan Desain Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran tematik. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk dan 10) Produksi masal.

Akan tetapi pada penelitian hanya sampai pada 6 langkah yaitu revisi produk, karena pada taraf pendidikan S1 langkah tersebut sudah layak digunakan dan juga pertimbangan dari waktu yang cukup lama.



Gambar 3.2 Pengembangan Skala Kecil

1. Potensi dan Masalah

Pada awal kegiatan sebelum melakukan pengembangan Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran IPA di sekolah. Peneliti melihat bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas, guru menjelaskan materi yang terlihat monoton sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik rendah, sehingga peserta didik memperoleh nilai hasil belajar yang tidak memuaskan.

2. Pengumpulan Data

Terkait dengan potensi dan masalah di atas, langkah selanjutnya mengumpulkan data. Peneliti perlu dikumpulkan berbagai informasi yang bisa digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah itu. Peneliti akan meneliti untuk menghasilkan sebuah produk berbasis 3D. Dalam hal ini peneliti terlebih dahulu melaksanakan pengumpulan data seperti validasi ahli desain, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi angket kepada guru, dan validasi angket kepada siswa.

3. Desain Produk

Rancangan ketika membuat desain produk awal yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dilaksanakan dengan cara mencari di jurnal, ataupun buku. Selanjutnya dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari buku. Serta membuat materi menggunakan Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran tematik.

4. Validasi Desain

Validasi desain dalam penelitian ini dapat digunakan dengan cara mendatangkan beberapa pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai sebuah

produk yang hendak dirancang. Oleh karena itu dalam hal ini jelas setelah Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) selesai dirancang, lalu peneliti melakukan penelitian sebagai cara untuk memvalidasikan media tersebut apakah valid atau tidaknya media tersebut untuk digunakan, yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi yaitu :

a. Uji Validasi Desain

Uji ahli desain media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yaitu ahli desain yang dibutuhkan untuk meringkas komponen-komponen Media. Ahli ini mengetahui standard yang diterapkan ketika pembuatan media pada pembelajaran Tematik agar dapat mengetahui kevalidan. Uji ahli desain media ini dilakukan oleh salah satu orang, yaitu Dosen Karina Wanda, S.Pd., M.Pd. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

b. Uji Validasi Materi

Uji ahli materi ini bertujuan agar bisa menguji kevalidan dari sisi materi juga kevalidan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*). Uji ahli materi ini yaitu orang yang mengerti dalam mata pelajaran tematik yang terdiri atas satu orang yaitu Guru SD Swasta Qurra A'yun Sari Ramadhani, S.Pd.

c. Uji Validasi Bahasa

Uji validasi bahasa ini bertujuan agar bisa menguji kevalidan dari sisi bahasa juga kevalidan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*). Uji ahli bahasa ini yaitu orang yang mengerti dalam tata bahasa yang baik dan benar yang terdiri atas satu orang yaitu Dosen Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasikan oleh materi, dan ahli desain media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) maka dapat diketahui kelemahan dari media yaitu pada bagian gambar dan kombinasi desain warna. Apabila perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru sangat besar dan mendasar. Akan tetapi perubahan ini tidak terlalu besar maka produk baru ini siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji coba pemakaian

Produk yang telah selesai dikerjakan selanjutnya di uji cobakan ketika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dikelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun yang beralamat di Jl. Gn. Martimbang No. 9, Lalang, Kec. Rambutan, Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara. Untuk uji coba produk dilakukan dengan seluruh siswa kelas 3 terdiri dari 40 orang peserta didik namun dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 8 peserta didik. Uji coba ini dimaksudkan agar mendapatkan informasi apakah media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dapat menarik sebagai media yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan Lembar Angket Validasi dan Lembar Angket Praktis.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi yang meliputi: 1) Lembar angket untuk ahli desain, 2) Lembar angket untuk ahli materi, 3) Lembar angket untuk ahli bahasa. Lembar Angket Praktis yang meliputi: Lembar Respon Guru dan Lembar Respon Siswa yang pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh ahli materi Sub Tema 1 Ciri- Ciri Makhluk Hidup. Lembar angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Lembar angket ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan oleh ahli bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2, tabel 3.3, tabel 3.4 dibawah ini :

1. Instrumen Validasi Ahli Desain

Instrumen validasi ahli desain media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang disampaikan dalam media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain

Aspek	Komponen	Indikator Komponen	No Butir
Kelayakan Gambar	Ukuran Media	Ukuran fisik media	1
	Desain gambar media	Tata letak gambar	2
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca		3	
Pemilihan Warna yang digunakan menarik		4	
	Desain Media	Konsistensi tata letak	5
		Unsur tata letak gambar	6,7
		Unsur tata letak lengkap	8,9
		Tata letak mempercepat pemahaman	10
		Pemilihan gambar yang menarik	11
		Pemilihan warna yang menarik	12
		Ukuran yang seimbang	13
		Huruf yang digunakan sesuai ukuran	14,15

Sumber : Zulfa, (2021 : 58) Pendidikan Pengembangan

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), Untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada pembelajaran tematik yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Kualitas Isi	Kesesuaian materi dengan indikator Media PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D)	1
		Materi yang didalam berbasis media 3D yang dijelaskan berdasarkan materi pelajaran.	2
		Kesesuaian simulasi gambar.	3
		Kesesuaian evaluasi dengan materi pertumbuhan hewan	4
		Media dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah dipahami.	5
		Keakuratan konsep dan devinisi.	6
2	Keakuratan materi dan soal	Keakuratan materi pada pelajaran menggunakan media PUBAL 3D (<i>Puzzle Balok 3D</i>)	7
		Keakuratan soal-soal yang dikerjakan melalui media pembelajaran PUBAL 3D.	8
		Evaluasi soal dengan materi dan berbasis 3D.	9
3	Kemuktahiran Materi dan soal	Penyajian evaluasi mudah dipahami dan sesuai dengan materi.	10,11
		Penggunaan soal-soal mencakup penerapan materi memberikan pengalaman belajar.	12,13

Sumber : Zulfa, (2021 : 56) Pendidikan Pengembangan

3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli desain media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang disampaikan dalam media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) valid atau tidak. Adapun kisi-kisi intrumen validasi untuk ahli media dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi –Kisi Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	2
		Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	3
2.	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3.	Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi peserta didik	5
		Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	6
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	7
		Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	8
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	9
		Ketepatan ejaan yang digunakan	10
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	11
		Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	12

Sumber: Zahra, (2020) Pendidikan Pengembangan

4. Instrumen Validasi Untuk Respon Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kepraktis media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) di SD Swasta Qurrtta A'yun. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari Media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon guru dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. 5 Angket respon guru

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2
	Kemenarikan gambar	3
	Kesesuaian gambar dengan materi	4
Penyajian Materi	Penyajian materi	5
	Kejelasan kalimat	6,7
	Kejelasan Istilah	8,9
	Kesesuaian contoh dengan materi	10,11
Manfaat	Kemudahan Belajar	12,13
	Ketertarikan menggunakan media	14
	Peningkatan kreativitas siswa	15

Sumber : Zulfa, (2021 : 56) Pendidikan Pengembangan

5. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini diberikan kepada peserta didik pada saat uji coba produk. Instrumen respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktis media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*), serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi intrumen praktis untuk respon peserta didik dapat dilihat sebagai berikut ini:

Tabel 3.6 Angket respon siswa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Tampilan Media PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D).	Tampilan media PUBAL menarik	1,2,3
	Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	4,5,6
	Tata tulisan bersifat jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	7,8
Penyajian Materi	Materi diuraikan dengan jelas	9,10
	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator.	11,12
Penggunaan Media PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D).	Media digunakan secara mandiri dengan melihat petunjuk yang ada.	13,14
	Materi mudah dipahami peserta didik.	15

Sumber : Zulfa, (2021 : 60) Pendidikan Pengembangan

6. Tes

Menurut Zainal Arifin (2016: 118) tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Soal

KD	Indikator	No Soal
Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup	1, 3
	Menyebutkan yang bukan ciri-ciri makhluk hidup	2, 7, 9
	Menyebutkan kebutuhan hewan	4
Menggolongkan makhluk hidup secara sederhana	Menggolongkan hewan secara sederhana	6
	Menyebutkan hewan-hewan berdasarkan penggolongannya	5, 10

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan rumus-rumus atau aturan yang ada. Sugiyono, (2013:207) mengatakan bahwa analisis data penelitian merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden dan kemudian membulatkan data dari seluruh responden terkumpul yaitu dengan mengumpulkan data berdasarkan variabel dan jenis responden dan kemudian membulatkan data dari seluruh responden dan menyajikan data yang diteliti dan melakukan data dari angket hasil validasi media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta hasil angket berdasarkan penilaian guru dan penilaian siswa dan analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Desain, Materi dan Bahasa

Analisis hasil validasi desain, materi, dan bahasa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket. Angket yang digunakan dalam melihat kelayakan media menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik. *Skala likert* memiliki rentang 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan telah layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3. 8 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan *skala likert* dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

Dimana:

P = presentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

N = Jumlah Skor Maksimum

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Lis Ernawati, (2017:207) sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat tidak Valid

Jika hasil menunjukkan presentase kurang dari 60%, maka PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang telah dikembangkan dinyatakan tidak valid dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan

presentase lebih dari 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru Dan Siswa

Analisis hasil penilaian guru dan siswa dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar angket penilaian guru dan penilaian siswa terhadap media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada saat uji coba produk pada skala kecil.

Analisis hasil angket penilaian guru dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang digunakan praktis dalam proses pembelajaran disekolah dasar. Skala pengukuran yang digunakan pada analisis angket penilaian guru dan penilaian siswa yaitu dengan menggunakan *skala likert*. Skala pengukuran *skala likert* tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. *Skala likert* memiliki rentang 1-5 dengan nilai terbesar yakni 5.

Tabel 3. 10 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

Dimana:

P = presentase skor

Σx = jumlah jawaban yang diberikan

N = Jumlah Skor Maksimum

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Lis Ernawati, (2017:207) sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Desain

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan Desain
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-21%	Sangat tidak Praktis

Jika hasil menunjukkan presentase kurang dari 60%, maka PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) yang telah dikembangkan dinyatakan tidak Praktis dan perlu dilakukan perbaikan, agar dapat digunakan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan presentase lebih dari 60% maka produk tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Analisis Hasil Lembar Tes Soal Pembelajaran IPA

Analisis hasil penilaian diperoleh dari lembar nilai saat proses pembelajaran tanpa menggunakan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dan proses pembelajaran dengan menggunakan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*). Analisis Penilaian Pembelajaran IPA Pada Siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa besar nilai siswa selama kegiatan pembelajaran dengan tidak

menggunakan media dan dengan menggunakan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*). Analisis dilakukan dengan lembar pengamatan dengan menggunakan rumus-rumus melalui presentase. Adapun perhitungan presentase Penilaian Pembelajaran IPA Pada Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran setelah diterapkan media pembelajaran sebagai berikut :

Presentase klasikal aktivitas siswa menurut Yonny (Susilo & Reffice et.al.,2021).

$$\sum \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria presentase aktivitas belajar siswa dalam saat kegiatan pembelajaran seperti pada tabel 3.11 berikut ini :

Tabel 3.12 Kriteria Presentase Aktivitas Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
75% -100%	Sangat Tinggi
50% -74,99%	Tinggi
25% -49,99%	Sedang
0% -24,99%	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan *Puzzle Balok 3D* Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup Sub Tema 1 Ciri- Ciri MakhluK Hidup Pada Pembelajaran IPA SD Swasta QurrtA A'yun. Potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan dikelas bahwa kurangnya media pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan, selain itu belum ada menggunakan Media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara terhadap guru SD Swasta QurrtA A'yun Ibu Sari Ramadhani, S.Pd bahwa dikelas3 guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di tanggal 8 Februari 2023 kesekolah SD Swasta QurrtA A'yun. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa disekolah tersebut kurangnya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran

Puzzle Balok 3D belum digunakan oleh guru dan siswa tersebut dan guru masih menggunakan buku pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah berikut ini:

a. Membuat draft

Pembuatan draft dilakukan dengan menentukan teks informasi penjelas dan mengorganisir gambar dan materi sehingga tampilannya tidak berlebihan dan terlihat sederhana. Aspek penting dalam pembuatannya adalah keterpaduan gambar dan isi materi serta keterpaduan warna pada tampilan dengan background yang ada. Pembuatan draft ini dilakukan untuk mempermudah dalam pelaksanaan desain dan proses perancangan.

b. Memilih Gambar

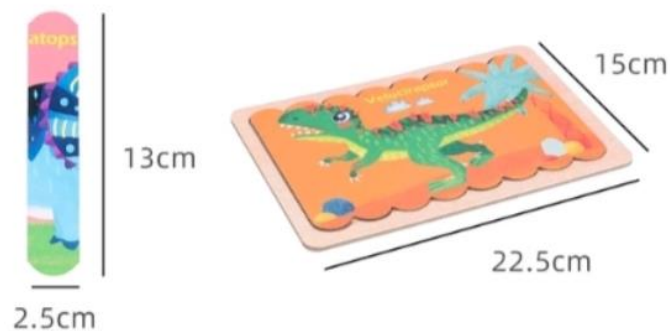
Pada pemilihan gambar harus disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan materi. Karena materi tentang Ciri-ciri makhluk hidup. Semesta dimana siswa masih jarang melihat gambar tentang hewan seperti burung, tikus, ikan mas, dan hewan lainnya.



**Gambar 4.1 Pemilihan gambar yang berk
Ciri-ciri Makhluk Hidup**

c. Desain

Setelah selesai draft dibuat, lalu menyelesaikan rancangan media, dalam melakukan kegiatan desain hal-hal yang perlu diperhatikan adalah membuat desain media sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.



Gambar 4.2 Desain Gambar

4. Validasi Desain

Sebelum melakukan uji coba terhadap siswa, media pembelajaran harus divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa terlebih dahulu untuk memperbaiki kekurangan pada media yang akan ditampilkan. Untuk validasi desain terdiri dari validasi media yaitu dosen FKIP UMSU ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.** Untuk validasi materi yaitu guru SD Swasta Qurrtta A'yun ibu

Sari Ramadhani, S.Pd. Dan untuk validasi bahasa yaitu dosen FKIP UMSU bapak **Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.** Dengan menyertakan angket penilaian pada setiap ahli.

a. Data Validasi Ahli Desain

Validasi desain yang dilakukan oleh ahli desain ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.** yakni dosen FKIP UMSU. Dari hasil validasi desain yang diberikan kepada ahli desain menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 98,3% kategori valid/tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan desain ini tidak ada revisi pada gambar. Hasil validasi ahli desain yang diberikan kepada ahli desain dapat dilihat lebih lengkap pada lampiran ke 5 halaman 81.

b. Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi ibu **Sari Ramadhani, S.Pd.** yakni guru SD Swasta Qurrtta A'yun. Dari hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 95,7% kategori sangat valid/tidak perlu revisi. Hasil validasi materi yang diberikan kepada ahli materi dapat dilihat lebih lengkap pada lampiran ke 7 halaman 86.

c. Data Validasi Bahasa

Tahap selanjutnya sebelum media disebarkan kepada siswa, hal lain yang perlu dilakukan adalah dengan menentukan validnya bahasa yang akan dicantumkan dalam media, Adapun dalam hal ini media akan divalidator oleh bapak **Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.** Dari hasil validasi bahasa yang diberikan kepada ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan valid dengan presentase nilai 98,3% kategori sangat valid/tidak ada revisi. Dengan demikian validasi bahasa ini tidak ada revisi bahasa. Hasil dari validasi bahasa dapat dilihat lebih lengkap pada lampiran ke 9 halaman 92.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi maka langkah selanjutnya adalah perbaikan dari media pembelajaran. perbaikan ini dilakukan dengan melengkapi kekurangan dan memperhatikan masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari ahli materi dan bahasa tidak meberikan revisi untuk isi yang diserahkan dalam bentuk angket.

6. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya ujicoba dengan respon guru dan respon siswa. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan guru dan siswa sebanyak 40 siswa yang ada di kelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun diketahui bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase nilai kategori sangat praktis tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah

berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon guru dan respon siswa, apakah media praktis digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

a. Data Hasil Penilaian Respon Guru

Hasil penilaian respon guru dari ibu **Indri Dinia, S.Pd.** yakni guru SD Swasta Qurrtta A'yun . Dari hasil penilaian respon guru yang diberikan menunjukkan bahwa media puzzle balok 3D yakni 82,6% dikategorikan sangat praktis. Hasil penilaian respon guru menjelaskan bahwa media puzzle balok 3D dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahanan konsep siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sangat berpengaruh terhadap siswa dengan menggunakan media puzzle balok 3D materi ciri-ciri makhluk hidup. Hasil penilaian respon guru dapat dilihat lebih lengkap lampiran 11 halaman 95.

b. Data Hasil Penilaian Angket Respon siswa

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Angket Respon siswa

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan Desain	Jumlah Angket	Jumlah siswa
81%-100%	Sangat Praktis	66-70	6
61%-80%	Praktis	61-65	12
41%-60%	Cukup Praktis	56-60	15
21%-40%	Tidak Praktis	50-55	6
0-20%	Sangat Tidak Praktis	45-49	1

c. Data Hasil Penilaian Tes Soal Pembelajaran IPA

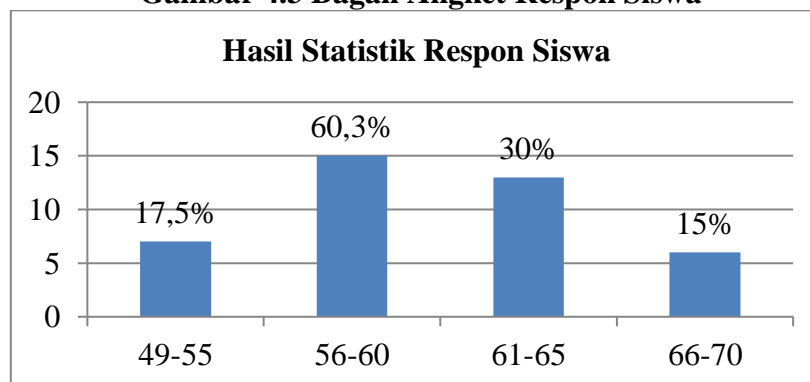
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Tes Soal Pembelajaran IPA

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa
75%-100%	Sangat Tinggi	80-100	25
50%-74,99%	Tinggi	50-70	8
25%-49,99%	Sedang	20-40	5
0%-24,99%	Rendah	0-10	2

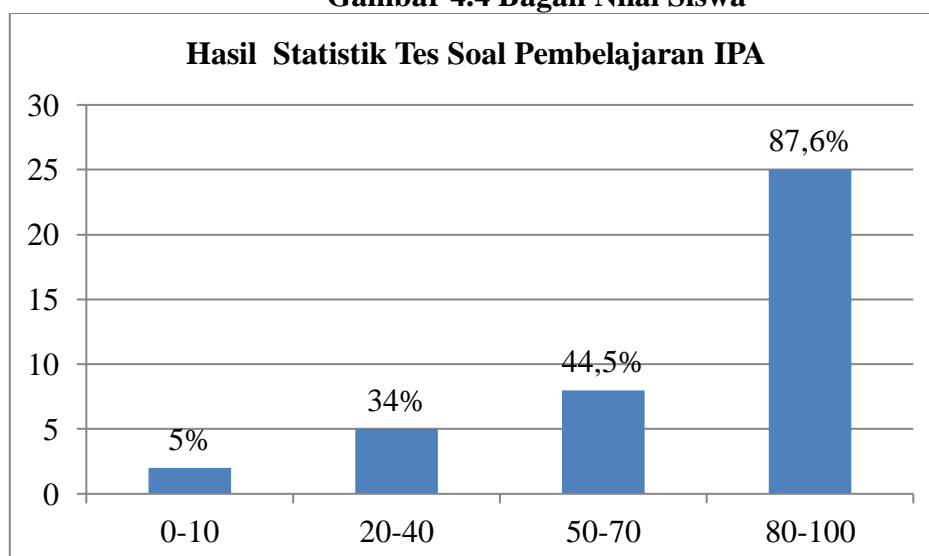
Berdasarkan perolehan hasil table diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah angket terendah mendapatkan jumlah angket 49-55 sebanyak 7 siswa dan jumlah angket tertinggi mendapatkan jumlah angket 66-70 sebanyak 6 siswa. Jumlah angket diatas merupakan jumlah angket yang didapat siswa setelah melakukan pengembangan media *puzzle balok 3D*. Selain menggunakan jumlah angket juga menyajikan nilai hasil belajar terendah mendapatkan nilai 0-10 sebanyak 2 siswa dan tertinggi mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 25 siswa.

dalam bentuk bagan yakni sebagai berikut:

Gambar 4.3 Bagan Angket Respon Siswa



Gambar 4.4 Bagan Nilai Siswa



Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata jumlah angket 60,3% dimana jumlah angket tersebut merupakan hasil dari jumlah siswa setelah perlakuan. Dimana pada hasil tersebut menjelaskan bahwa 7 siswa atau setara dengan 17,5% mendapatkan jumlah angket terendah yaitu 49-55 dan 6 siswa setara dengan 15% mendapatkan jumlah angket tertinggi. Selain menggunakan jumlah angket juga menyajikan nilai hasil belajar terendah mendapatkan nilai 0-10 sebanyak 2 siswa atau setara dengan 5% dan tertinggi mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 25 siswa atau setara dengan 87,6%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *puzzle balok 3D* dalam pembelajaran IPA di kelas 3 SD Swata Quratta A'yun dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle balok 3D* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran IPA di kelas 3 SD Swata Quratta A'yun. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan angket yang digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan media *puzzle balok 3D* dan penilaian tes soal dalam proses pembelajaran IPA di kelas 3 SD Swata Quratta A'yun.

B. Pembahasan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi enam langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan ujicoba produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai enam langkah penelitian dan pengembangan ini dikarenakan sampai pada tahap 6 sudah dapat menjawab

hasil penelitian.

1. Berdasarkan hasil validasi ahli desain diketahui bahwa media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian 67 dengan presentase 95,7% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.
2. Hasil praktis menunjukkan pada penilaian angket guru bahwa media yang ditampilkan praktis dengan presentase nilai 82,6% kategori sangat praktis. Pada penilaian angket respon siswa mendapatkan presentase nilai 60,3% kategori cukup praktis.
3. Penilaian tes soal dalam proses pembelajaran IPA mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 25 siswa atau setara dengan 87,6%. Pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar, tidak hanya dari hasil validasi ahli media dan kepraktisan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat dibuktikan dari hasil penilaian tes soal siswa.

BABV

PENUTUP

B. Kesimpulan

Dengan dikembangkannya media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) menggunakan metode Penelitian *resech and developmend* (R&D) pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa kelas 3 SD Swasta Qurrt A'yun terlihat dari hasil penelitian berikut:

1. Berdasarkan hasil validasi ahli desain diketahui bahwa media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian 67 dengan presentase 95,7% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.
2. Hasil praktis menunjukkan pada penilaian angket guru bahwa media yang ditampilkan praktis dengan presentase nilai 82,6% kategori sangat praktis. Pada penilaian angket respon siswa mendapatkan presentase nilai 60,3% kategori cukup praktis.
3. Penilaian tes soal dalam proses pembelajaran IPA mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 25 siswa atau setara dengan 87,6%. Pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk layak digunakan sebagai materi dalam proses belajar mengajar, tidak hanya dari hasil validasi ahli media dan kepraktisan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok*

3D) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat dibuktikan dari hasil penilaian tes soal siswa.

C. Saran

Berdasarkan Penelitian dan pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada kelas 3 SD Swasta Qurra A'yun, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah :

1. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan media yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif lagi dalam belajar.
2. Pengembangan media yang masih sederhana, diharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.
3. Kepada siswa disarankan agar lebih giat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar agar mendapat hasil atau nilai yang baik terlebih tinggi.
4. Setelah pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*), akan ada lagi media-media pembelajaran yang lain untuk mengembangkan pendidikan dan merubah suasana kelas agar tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Abil Hasan Asy Syadili, Adzimatnur Muslihasari. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. 2021. 7. Hal. 2058 - 2066.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Ari Krisnawati. *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. 2013. 1. Hal.2.
- Ayu, Shinta., 2014. Segudang Game Edukatif Mengajar. Yogyakarta: Diva Press
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahar, Risnawati. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Jurnal Publikasi Pendidikan. 2019. 9. Hal. 80.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Efinda Sari *1, Sumarno2, Anggun Dwi Setya Putri3. *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 2019. 3. Hal. 154.
- Hamzah, Ali & Muhlissarini., 2014. Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hilda Karli. *Penerapan Pembelajaran Tematik Di SD*. 2019. Jurnal Pendidikan. Hal. 3-9.
- Saleh Ismail, Dkk. 2021. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi (MIKIR)*. Jurnal Basicedu. 5. Hal 6387.
- Melyani. 2022. Pengembangan E-MODUL Serli Berbasis Android Materi Magnet Bagi Siswa SD. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme. 3. Hal 227.
- Mutia. *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 2021. Jurnal Pendidikan 3. Hal. 117-118.
- Mustofa, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana, S. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nevi Septianti & Rara Afiani. *Pentingnya memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2*. 2020. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 2. Hal. 10-11.
- Ni Made Intan Asri Devi. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*. 2020. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Hal.417-428.
- Nur Fitria. *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang*. Skripsi. 2020.45-67.

- Nurul Ain & Maris Kurniawati. *Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 2016. Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. Hal.45.
- Oktavia Dwi. (2012). Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pgsd Universitas Negeri Surabaya, 1(1).
- Prasetia Indra. *Metodologi Penelitian*. 2018. Jakarta
- Tilong, Adi D., 2016. 49 Aktivitas Pendokrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak. Yogyakarta: Laksana
- Triana Ciptaningrum. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Animals 3D Wood Dalam Materi Organ Gerak Hewan Kelas V SD*. 2018. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hal.1040-1050.
- Widiana, Rendra,Dkk. *Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. 2019. 2. Jurnal Pendidikan. Hal.45.
- Yusmiati. *Efektifitas Permainan Puzzle Dan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD MBAH CERIA MEDAN Pada Masa Pndemi Covid 19*. Tesis. 2021.Hal 45.
- Zulfa Alliya. 2021. *Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN SDN 025281 Binjai Utara Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Hal 34.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

SILABUS KELAS III

Tema 1 : PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP

Subtema 1 : CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Semester : 1

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai	1.1.1 Meyakini arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila”	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan menceritakan sikap bersyukur • Menceritakan kebiasaan baik sebelum dan sesudah makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang cara memenangkan sebuah perlombaan dan sikap yang harus dilakukan. 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet) • Lingkungan

	<p>anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.</p>	<p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.</p> <p>3.1.1 Mengetahui makna simbol sila-sila Pancasila dengan benar.</p> <p>3.1.2 Memahami arti penting bersyukur kepada Tuhan sebagai salah satu makna dari simbol sila Pancasila yang pertama</p> <p>4.1.1 Menyajikan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila dengan benar.</p> <p>4.1.2 Menceritakan pengalaman bersyukur kepada</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang pengalaman mempraktikkan sikap bersyukur. • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Menulis dan menceritakan pengalaman sikap bersyukur. • Mengidentifikasi kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. • Menceritakan kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Menuliskan sikap bersyukur yang pernah dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola irama sederhana pada lagu. 		
--	---	--	--	--	---	--	--

		Tuhan YME dengan benar.			<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri makhluk hidup. • Nama dan lambang bilangan 1.000-10.000. 		
Bahasa Indonesia	<p>3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan</p>	<p>3.4.1 Memahami ciri- ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi ciri- ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Membuat kesimpulan tentang ciri- ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan menjawab pertanyaan sesuai teks tentang ciri-ciri makhluk hidup. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. • Menulis ciri-ciri makhluk hidup. • Membaca dan mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. • Membuat kalimat berdasarkan kosa kata yang diberikan. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Urutan bilangan • Bersyukur • Gerak kombinasi jalan dan lari. • Membilang loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Nilai tempat • Mengidentifikasi cara bersyukur. • Mengidentifikasi kebiasaan baik sebelum dan sesudah makan. • Penjumlahan 		

	mahluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.			<p>gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan hubungan antar kedua gambar. • Menceritakan hasil perbandingan. • Mengidentifikasi kegiatan pada setiap gambar berseri. • Membuat cerita berdasarkan gambar berseri. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. • Menuliskan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar dan sikap yang harus dilakukan. 	<p>susun ke bawah.</p> <p>Keterampilan Praktik/ Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lagu Cicak-Cicak di Dinding. • Menulis Ciri-ciri makhluk hidup. • Mempraktikkan gerakan kombinasi jalan dan lari. • Menceritakan hasil perbandingan. • Menyanyi lagu Anak Ayam. 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha,	3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan jalan makhluk hidup.	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan dan berlari • Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan berbagai macam cara berjalan dan berlari. 			

	<p>dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.1.2. Mengetahui prosedur berbagai gerakan jalan.</p> <p>1.1.1. Mempraktikkan prosedur berbagai gerakan jalan dengan benar.</p> <p>4.1.2 Berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan berjalan dan berlari</p>	<p>manfaat berolahraga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak kombinasi jalan dan lari. • Bermain kuda-kudaan. • Berdiskusi manfaat berolahraga melalui kegiatan bermain kuda-kudaan. • Berdiskusi pentingnya menjaga kesehatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Mempraktikkan gerak kombinasi melalui permainan kuda-kudaan. • Menceritakan pengalaman bersyukur. • Membuat cerita dari gambar berseri. • Menyelesaikan soal cerita. • Membuat soal cerita penjumlahan 		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat..</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis nama dan lambang bilangan. • Mengurutkan bilangan • Berlatih membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Berlatih mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 			

		4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan benar.		<p>10.000.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih menentukan nilai tempat bilangan. • Berlatih menyelesaikan soal penjumlahan dengan cara susun ke bawah. • Berlatih menyelesaikan soal cerita penjumlahan. • Menyelesaikan soal penjumlahan. • Berlatih membuat soal cerita. 			
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.1 Memperagakan pola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan pola irama sederhana pada lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lagu yang memiliki pola irama sederhana. • Membaca pola irama sederhana pada lagu. • Menyanyikan lagu Anak Ayam. • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk 			

		irama sederhana. 4.2.1 Membuat pola sederhana dengan percaya diri.		hidup yang ada pada lagu Anak Ayam. • Mengidentifikasi pola irama sederhana pada lagu.			
--	--	---	--	---	--	--	--

Tebing Tinggi, Juli 2023

Guru Kelas III



Sari Ramadhani, S.Pd

Peneliti



Sephia Arizka

Mengetahui,
Kepala SD Swasta Qurrata A'yun



JULIANA, S.Pd

Lampiran 2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

PERTEMUAN 1

Satuan Pendidikan : Sd Swasta Qurrtta A'yun

Kelas : 3 (Tiga)

Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup

Sub Tema 1 : Ciri-Ciri Mahluk Hidup

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya. Mahluk ciptaan tuhan dan kegiatannya serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak 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 sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

A. Kompetensi Dasar

MATERI	Kompetensi Dasar	INDIKATOR
IPA	Mengidentifikasi Ciri-ciri mahluk hidup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan ciri-ciri an mahluk hidup dengan benda m 2. Menyimpulkan 5 Ciri-ciri mahluk hidup dan benda mati

SBDP	Menyanyikan lagu wajib, lagu daerah dan lagu anak dengan atau tanpa iringan sederhana	Menyanyikan melodi lagu anak
------	---	------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan gambar makhluk hidup disekitarnya, siswa dapat membedakan ciri-ciri dari antara makhluk hidup dengan benda mati dengan benar
2. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup
3. Melalui pemberian contoh, siswa dapat menyanyikan melodi lagu anak

D. Metode Pembelajaran

1. Pengamatan
2. Kerja Kelompok

E. Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa 2. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Memotivasi siswa dengan mengajak bernyanyi bersama lagu “ si kodok “ 4. Mengenali pengetahuan awal <ul style="list-style-type: none"> - Anak mencoba memperhatikan apa yang ibu bawa, (Guru memperlihatkan gambar hewan) <p>“ Apa bedanya gambar kedua katak ini ?. coba yang bisa acungkan tangan !</p>	20 Menit

	<p>“ Dari mana kamu tahu kalau yang ini asli dan ini mainan ?”</p> <p>-Siswa diminta untuk mencatat jawaban masing-masing pada buku catatan masing-masing</p> <p>5. Mengeksplorasi masalah pokok</p> <p>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan media pembelajaran, yaitu media PUBAL 3D (Puzzle Balok) 3D. 2. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran, guru menjelaskan tentang ciri-ciri makhluk hidup. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa 4. Setiap kelompok mendapatkan potongan gambar tentang ciri-ciri makhluk hidup 5. Siswa membaca petunjuk 6. Siswa diberi penjelasan singkat tentang masing-masing komponen ciri-ciri makhluk hidup. Bergerak, tumbuh, makan, dan bernapas. 7. Siswa mengerjakan dengan menyusun potongan potongan gambar untuk disatukan <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi tugas siswa dengan berkelompok yaitu menyusun potongan-potongan Puzzle menjadi salah satu bentuk hewan 2. Siswa melakukan dengan kreatif. 3. Masing-,masing siswa mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas' 	25 Menit

	<p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi konfirmasi oleh guru apabila konsep yang diperoleh siswa masih salah misalnya saat siswa belum mengetahui materi 2. Guru memberikan penguatan terhadap hasil kelompok yang sudah benar 3. Guru memberikan pemantapan dengan membimbing siswa untuk membandingkan jawaban mereka pada awal pengetahuan mereka. 	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi 3. Siswa mengerjakan tes akhir 4. Siswa menerima tindak lanjut berupa tugas terstruktur tentang ciri makhluk hidup 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup. 	5 Menit

F. Media Pembelajaran

1. Gambar hewan
2. Media PUBAL 3D (Puzzle Balok) 3D
3. Lirik lagu “ si kodok “ dan lagu “ ciri-ciri makhluk Hidup

G. Sumber Belajar

1. Lingkungan Sekitar
2. Buku Tematik Kelas 3

H. Penilaian

- a. Penilaian sikap : non tes

Tebing Tinggi, Juli 2023

Guru Kelas III



Sari Ramadhani, S.Pd

Peneliti



Sephia Arizka

Mengetahui,
Kepala SD Swasta Qurrata A'yun




JULIANA, S.Pd

PERTEMUAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sd Swasta Qurrtta A'yun
 Kelas : 3 (Tiga)
 Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup
 Sub Tema 1 : Ciri-Ciri Mahluk Hidup

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya. Mahluk ciptaan tuhan dan kegiatannya serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak 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 sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

A. Kompetensi Dasar

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pelaksanaan Kompetensi
3.1 Membandingkan Ciri-ciri mahluk hidup	3.1.3 Membandingkan ciri-ciri hewan 3.1.4 mengkategorikan ciri-ciri hewan
4.1 Menyajikan karya tentang ciri-ciri hewan dan tumbuhan	4.1.1 Menuliskan ciri-ciri mahluk hidup serta manfaatnya melalui peta

	<p>pikiran</p> <p>4.1.2 Menyajikan gambar dan ciri-ciri makhluk hidup dan manfaatnya melalui peta pikiran</p>
--	---

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pelaksanaan Kompetensi
3.1 Menyimpulkan Informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang didengar dan dibaca	<p>3.1.1 Menemukan ide pokok dan menyajikan dalam bentuk diagram</p> <p>3.4.2 Menyimpulkan ide pokok dari focus paragraph yang ditemukan</p>
4.4 Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan dan wawancara yang diperkuat oleh bukti	<p>4.4.1. Menulis kesimpulan ide pokok dari beberapa focus paragraph dengan bantuan diagram</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan kesimpulan ide pokok dari beberapa focus paragraph secara lisan dan tulis</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui gambar, siswa mampu membandingkan ciri-ciri makhluk hidup. Seperti bernapas
2. Setelah menyusun gambar-gambar siswa dapat ciri-ciri makhluk hidup serta manfaatnya dengan tepat
3. Setelah melihat media pembelajaran siswa mampu menuliskan ciri-ciri makhluk hidup serta manfaatnya melalui peta pikiran dengan tepat.
4. Setelah berdiskusi siswa dapat menyajikan gambar dan ciri-ciri makhluk hidup serta manfaatnya melalui peta pikiran dengan tepat
5. Setelah mendengar teks tentang hewan siswa dapat menemukan ide pokok dan menyajikannya dalam bentuk diagram dengan tepat

6. Setelah menemukan ide pokok siswa dapat menyimpulkan pesan dari teks tentang hewan dengan tepat
7. Setelah menuliskan ide pokok siswa dapat menyajikan simpulan secara lisan dan tulis ide pokok dari beberapa focus paragraph dengan tepat.

D. Penguatan Pendidikan Karakter

1. Gotong royong
2. Peduli

E. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia Ide pokok teks bacaan
2. IPA ciri-ciri makhluk hidup

F. Media Pembelajaran

1. Media PUBAL 3D (Puzzle Balok) 3D
2. Buku Tematik kelas 3 Tema 1 pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup Sub Tema 1 ciri-ciri makhluk hidup

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar , dan mengecek kehadiran siswa 2. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Siswa menyanyikan lagu wajib nasional “Tanah Airku” 4. Siswa melaksanakan ice breaking dengan tepuk semangat dan tepuk focus 5. Guru melaksanakan apersepsi : <ol style="list-style-type: none"> 1. apakah kalian memiliki hewan 	15 Menit

	<p>peliharaan?</p> <p>2. Apakah kalian merwatnya dengan baik?</p> <p>3. Bagaimana ciri-ciri hewan tersebut ?</p> <p>4. Guru menginformasikan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <p>1. Guru menunjukkan media pembelajaran, yaitu media PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D).</p> <p>2. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran, guru menjelaskan tentang ciri-ciri mahluk hidup, seperti bernapas, makanan dll.</p> <p>3. Setelah itu, semua siswa mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>4. Guru menunjukkan contoh-contoh hewan</p> <p>Ayo cari tahu</p> <p>a. Siswa membuat kelompok. Tiap kelompok siswa membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diberikan guru.</p> <p>Ayo berlatih</p> <p>1. Guru memberi tugas siswa dengan berkelompok yaitu menyusun potongan-potongan Puzzle menjadi salah satu bentuk hewan</p> <p>2. Siswa melakukan dengan kreatif.</p> <p>3. Masing-,masing siswa mempresentasikan hasil kerjanya didepan</p>	30 Menit

	kelas	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. masing-masing Siswa mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan diakhir pembelajaran. 3. Siswa diajak oleh guru untuk melakukan ice breking dengan“tepuk apresiasi “ sebagai apresiasi siswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik 4. Mengakhiri dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilaksanakan hari ini yang disampaikan oleh siswa 5. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan pada siswa 6. Sebagai penutup guru mengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah dilaksanakan 7. Kelas ditutup dengan doa bersama 	20 Menit

H. Penilaian

- a. Penilaian sikap : non tes
- b. Tes tertulis

Tebing Tinggi, Juli 2023

Guru Kelas III

Sari Ramadhani, S.Pd

Peneliti

 Sephia Arizka

Mengetahui,
 Kepala SD Swasta Qurrata A'yun


 JULIANA, S.Pd

Lampiran 3 Wawancara Kepada Guru

Saya: Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu bu

Wali kelas: Wa'alaikumsalam warahmatullahi wabarakatu

Saya: Maaf bu mengganggu waktunya sebentar, Saya dari Mahasiswa UMSU melakukan penelitian proposal skripsi saya dikelas 3. Apakah saya boleh bertanya sedikit tentang permasalahan dikelas, karakter siswa, dan pembelajaran didalam kelas?

Wali kelas: Ooo tidak mengganggu, Boleh silakan kalau mau bertanya.

Saya: Baik bu terimakasih, Bagaimana cara belajar saat didalam kelas?

Wali kelas: Ada beberapa siswa yang fokus dalam pembelajaran, ada juga siswa yang suka belajar sambil bermain dan ada juga siswa yang suka bertanya dalam pembelajaran.

Saya: Bagaimana cara mengajar ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas?

Wali kelas: Biasanya saya menggunakan metode tanya jawab kepada siswa

Saya: Apakah ada metode atau model pembelajaran yang ibu gunakan saat pembelajaran berlangsung?

Wakil kelas: Ada seperti yang saya bilang tadi saya menggunakan metode tanya jawab, ceramah, praktik dan lain sebagainya.

Saya: Apakah ada masalah atau kendala didalam kelas?

Wali kelas: Iya sama-sama Wali kelas: Pastinya ada. Seperti contoh ada beberapa siswa yang tidak mau menulis, ada juga siswa yang tidak mau belajar karena bosan, dan berbagai macam tingkah laku siswa.

Saya: Bagaimana cara mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas?

Wali kelas: Biasanya cara yang saya gunakan adalah dengan memanggil siswa tersebut secara mandiri lalu saya ajarkan dianya sampai siswa tersebut bisa menulis. Atau saya memanggil orang tuanya secara pribadi lalu saya tanya kepada siswa tersebut tidak mau menulis. Sehingga saya bisa lebih paham dan mengerti antara siswa dan orang tua.

Saya: Bagaimana karakter siswa didalam bu?

Wali kelas: Ada berbagai macam karakter seperti contoh ada yang saling membantu antar teman, ada yang suka jail sesama temannya, ada yang sopan kepada gurunya.

Saya: Apakah ada media yang ibu digunakan saat pembelajaran?

Wali kelas: Ada media yang saya gunakan, Biasanya saya dengan media gambar seperti bilangan pecahan, siklus air, peta, dan lainnya. Dan saya juga menggunakan media dalam bentuk video.

Saya: . Baik bu terimakasih atas waktunya dan jawaban ibu

Link Youtube : <https://youtu.be/MOW24hz79gU>

Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Angket Lembar Validasi Ahli Desain

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUBAL 3D (PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri Makhluk Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian :

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal “ Cukup Baik “

d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Ukuran Desai Media	1. Keseuaian ukuran desain media					
2	Desain Sampul	1. Penampilan unsur tata letak pada gambar					
		2. Warna unsur tata letak memperjelas fungsi					
		3. Tidak menggunakan banyak kombinasi huruf					
		4. Tampilan menarik					
		5. Menarik Perhatian siswa					
3	Desain isi media	1. Konsistensi tata letak					

		2. Spasi antara teks sesuai					
		3. Dilengkapi keterangan gambar					
		4. Penempatan hiasan terlihat menarik.					
		5. Spasi baris susunan teks normal.					
		6. Petunjuk menggunakan media mudah dipahami					

B. KRITIK DAN SARAN

- 1.
- 2.
- 3.

Medan,

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Angket Lembar Validasi Ahli Desain

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUAL 3D (PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri Makhluk Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian :

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal " Cukup Baik "

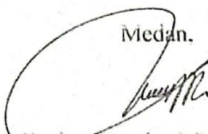
d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Ukuran Desai Media	1. Keseuaian ukuran desain media	✓				
2	Desain Sampul	1. Penampilan unsur tata letak pada gambar	✓				
		2. Warna unsur tata letak memperjelas fungsi	✓				
		3. Tidak menggunakan banyak kombinasi huruf	✓				
		4. Tampilan menarik	✓				

		5. Menarik Perhatian siswa	✓				
3	Desain isi media	1. Konsistensi tata letak	✓				
		2. Spasi antara teks sesuai	✓				
		3. Dilengkapi keterangan gambar	✓				
		4. Pencampatan hiasan terlihat menarik.	✓				
		5. Spasi baris susunan teks normal.	✓				
		6. Petunjuk menggunakan media mudah dipahami		✓			

B. KRITIK DAN SARAN

1. Layak digunakan Tanpa Revisi
- 2.
- 3.

Medan.

 Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan : P=BesarPresentase

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ =Jumlahskorjawabantertinggi (nilaiharapan)

$$P = \frac{59}{60} \times 100 \%$$

P=98,3% Dikategorikan Sangat Valid

Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat tidak Valid

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket Lembar Validasi Ahli Materi

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUBAL 3D (PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri Makhhluk Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Sari Ramadhani, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis ($\sqrt{\quad}$) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup Baik "
- Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan struktur desain (Judul, petunjuk belajar, dan langkah-langkah menggunakan media.					
2	Keakuratan Materi	2. Kelengkapan materi pembelajaran					
		3. Keluasan materi					
		4. Kedalaman materi					
		5. Keakuratan konsep dan definisi					
		5. Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda					
		6. Keakuratan data dan fakta					

3	Kemuktahiran Materi	1. Keakuratan contoh desain					
		2. Keakuratan gambar					
		3. Keakuratan istilah-istilah					
		4. Gambar sesuai materi					
4	Mendorong keingintahuan	1. Kemampuan merangsang tingkat berfikir peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran					
		2. Mendorong rasa ingin tahu					
		3. Menciptakan kemampuan bertanya					

Medan,

Sari Ramadhani, S.Pd.

Lampiran Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket Lembar Validasi Ahli Materi

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUBAL 3D
(PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA
SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri Makhluk Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Sari Ramadhani, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.
Keterangan Pilihan :
SB : Sangat Baik
B : Baik
CB : Cukup Baik
KB : Kurang Baik
SK : Sangat Kurang
- Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup Baik "
- Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1	Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan stuktur desain (Judul, petunjuk belajar, dan langkah-langkah menggunakan media.	\checkmark				
2	Keakuratan Materi	2. Kelengkapan materi pembelajaran	\checkmark				
		3. Keluasan materi	\checkmark				
		4. Kedalaman materi	\checkmark				
		5. Keakuratan konsep dan definisi	\checkmark				

		6. Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	✓				
		7. Keakuratan data dan fakta	✓				
3	Kemuktahiran Materi	8. Keakuratan contoh desain	✓				
		9. Keakuratan gambar	✓				
		10. Keakuratan istilah-istilah		✓			
		11. gambar sesuai materi	✓				
4	Mendorong keingintahuan	12. Kemampuan merangsang tingkat berfikir peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran	✓				
		13. Mendorong rasa ingin tahu	✓				
		14. Menciptakan kemampuan bertanya	✓				

Tebing Tinggi



Sari Ramadhani S.Pd

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan : P=BesarPresentase

 $\sum X$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata) $\sum Xi$ =Jumlahskorjawabantertinggi (nilaiharapan)

$$P = \frac{67}{70} \times 100 \%$$

P=95,7% Dikategorikan Sangat Valid

Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat tidak Valid

Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa
Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUBAL 3D
 (PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA
 SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri MakhluK Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal “ Cukup Baik “
- d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1.	Lugas	1. Pemberian informasi tambahan terkait sumber gambar dalam menyajikan unsur					
		2. Dalam penyajiannya tidak mengandung makna- makna ganda (ambigu).					
		3. Ketepatan pengambilan kata dalam gambar					
2.	Komunikatif	1. Bahasa yang digunakan komunikatif.					
3.	Dialogis dan interaktif	1. Bahan ajar dilengkapi dengan penjelasan teori, pembuatan alat peraga, contoh soal, latihan soal, pembahasan.					

		2. Bahan ajar diberi warna yang menarik					
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	1. Gambar yang digunakan jelas dan letak gambar sesuai serta diberi penamaan gambar yang jelas.					
		2. Bahan ajar diberi warna yang menarik					
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Penulisan kata-kata asing (penggunaan Bahasa asing) sudah sesuai dengan EYED					
		2. Bahan ajar berisi daftar isi yang sesuai					
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	1. Ukuran balok bahan ajar yang digunakan sesuai					
		2. Letak gambar pada teks sudah sesuai					

Medan,

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUAL 3D (PUZZEL BALOK 3D) DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS 3 SD SWASTA QURRTA A'YUN

Materi: Ciri- Ciri Makhluk Hidup

Penyusun: Sephia Arizka

Nama Dosen: Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
 b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal " Cukup Baik "
- d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
1.	Lugas	1. Pemberian informasi tambahan terkait sumber gambar dalam menyajikan unsur	✓				
		2. Dalam penyajiannya tidak mengandung makna- makna ganda (ambigu).	✓				

		3. Ketepatan pengambilan kata dalam gambar	✓				
2.	Komunikatif	1. Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓				
3.	Dialogis dan interaktif	1. Bahan ajar dilengkapi dengan penjelasan teori, pembuatan alat peraga, contoh soal, latihan soal, pembahasan.	✓				
		2. Bahan ajar diberi warna yang menarik		✓			
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	1. Gambar yang digunakan jelas dan letak gambar sesuai serta diberi penamaan gambar yang jelas.	✓				
		2. Bahan ajar diberi warna yang menarik	✓				
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Penulisan kata-kata asing (penggunaan Bahasa asing) sudah sesuai dengan EYED	✓				
		2. Bahan ajar berisi daftar isi yang sesuai	✓				
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	1. Ukuran balok bahan ajar yang digunakan sesuai	✓				
		2. Letak gambar pada teks sudah sesuai	✓				

Medan,



Amin Basri, S.Pd.i., M.Pd.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan : P=BesarPresentase

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ =Jumlahskorjawabantertinggi (nilaiharapan)

$$P = \frac{59}{60} \times 100 \%$$

P=98,3% Dikategorikan Sangat Valid

Kriteria Kevalidan Bahasa Pembelajaran

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat tidak Valid

Lampiran 10

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU

Judul Penelitian :

Peneliti :

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari guru tentang pengembangan media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) pada materi IPA Panca Indra.
2. Pendapat, kritik, Saran penilaian yang akan diberikan kepada peneliti akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru untuk memperbaiki penilaian dan pendapatnya pada setiap kriteria memberi tanda cengtang pada kolom dibawah.

No	Kategori	Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan tidak buram					
2	Adanya keterangan setiap gambar yang disajikan					
3	Gambar yang disajikan sesuai materi					
4	Gambar yang disajikan menarik.					
5	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca					
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai					
7	Tulisan yang digunakan mudah dipahami					
8	Materi panca indra cocok menggunakan media PUBAL 3D					
9	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas					
10	Media sesuai dengan materi					
11	Pemilihan warna yang menarik					
12	Pemilihan warna yang cocok membuat siswa tertarik					
13	Siswa lebih kreatif					
14	Siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran					
15	Siswa bersemangat belajar sambil bermain					

Lampiran 11

Hasil Penilaian Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (Puzzle ^{Balok 3D} ~~Puzzle~~ dalam Pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 SD swasta Qurata
 Peneliti : Indri Dina, S.Pd
 Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari guru tentang pengembangan media PUBAL 3D (Puzzle Balok 3D) pada materi IPA Panca Indra.
2. Pendapat, kritik, Saran penilaian yang akan diberikan kepada peneliti akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru untuk memperbaiki penilaian dan pendapatnya pada setiap kriteria memberi tanda cengtang pada kolom dibawah.

No	Kategori	Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan tidak buram		✓			
2	Adanya keterangan setiap gambar yang disajikan		✓			
3	Gambar yang disajikan sesuai materi		✓			
4	Gambar yang disajikan menarik.		✓			
5	Teks atau tulisan pada media mudah dibaca		✓			
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai		✓			
7	Tulisan yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Materi panca indra cocok menggunakan media PUBAL 3D		✓			
9	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas	✓				
10	Media sesuai dengan materi		✓			
11	Pemilihan warna yang menarik		✓			
12	Pemilihan warna yang cocok membuat siswa tertarik		✓			
13	Siswa lebih kreatif		✓			
14	Siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran		✓			
15	Siswa bersemangat belajar sambil bermain	✓				

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan : P=BesarPresentase

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ =Jumlahskorjawabantertinggi (nilaiharapan)

$$P = \frac{62}{75} \times 100 \%$$

P=82,6% Dikategorikan Sangat Praktis

Kriteria KepraktisanDesain

Skor Dalam Persen (%)	Kategori KepraktisanDesain
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat tidak Praktis

Lampiran 12**LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA**

Nama :

No.Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

- a. Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- c. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d. Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas					
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas					
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri					
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas					
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru					
6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecahan masalah					

7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu					
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham					
10	Saya suka mengerjakan soal karena berbantu media pembelajaran yang menarik					
11	Saya dapat mengerjakan tugas dengan lebih alternatif					
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah					
13	Saya berani mengerjakan soal didepan kelas					
14	Saya dapat menerima pendapat teman					
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru					

Lampiran 13

Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : Aisyah Damayanti
 No.Absen : Dua (2)
 Kelas : (3)

Petunjuk pengisian :

- Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d. Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas	✓				
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas		✓			
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri			✓		
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas				✓	
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru					✓

6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecahan masalah	✓	✓	✓	✓	✓
7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari	✓	✓	✓	✓	✓
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu	✓	✓	✓	✓	✓
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham	✓	✓	✓	✓	✓
10	Saya suka mengerjakan soal karena berbantu media pembelajaran yang menarik	✓	✓	✓	✓	✓
11	Saya dapat mengerjakan tugas dengan lebih alternatif	✓	✓	✓	✓	✓
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah	✓	✓	✓	✓	✓
13	Saya berani mengerjakan soal didepan kelas	✓	✓	✓	✓	✓
14	Saya dapat menerima pendapat teman	✓	✓	✓	✓	✓
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru	✓	✓	✓	✓	✓

total : 49

Lampiran 14

Nama : *Aqilah Ghofa*

No. Absen : *10*

Kelas : *3*

Petunjuk pengisian :

- Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d. Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas	✓				
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas		✓			
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri			✓		
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas				✓	
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru	✓				

6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecahan masalah		✓			
7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari	✓				
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu		✓			
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham		✓			
10	Saya suka mengerjakan soal karena berbantu media pembelajaran yang menarik		✓			
11	Saya dapat mengerjakan tugas dengan lebih alternatif		✓			
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah		✓			
13	Saya berani mengerjakan soal didepan kelas		✓			
14	Saya dapat menerima pendapat teman		✓			
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru		✓			

Total : 60

Lampiran 15

Nama : *Rasyid Abdurahman Sembiring*
 No.Absen : *38*
 Kelas : *3*

Petunjuk pengisian :

- Isilah Nama, kelas dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d. Mintalah penjelasan guru jika belum jelas

e. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Ketika pembelajaran saya senang mengajukan pendapat didepan kelas	✓				
2	Saya sering menyampaikan pendapat didepan kelas	✓				
3	Saya selalu memikirkan penafsiran dari suatu media yang dijelaskan oleh guru dengan pemahaman sendiri	✓				
4	Saya menggunakan cara-cara lama dalam menyelesaikan tugas	✓				
5	Dalam penyelesaian media saya mampu menemukan hal baru	✓				

6	Saya dapat menggunakan konsep yang satu dengan yang lain dalam pemecahan masalah	✓	✓	✓	✓	✓
7	Saya dapat menyebutkan contoh yang berkaitan pada media pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari	✓	✓	✓		
8	Sebelum pembelajaran dimulai saya membaca buku terlebih dahulu	✓				
9	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika saya kurang paham		✓			
10	Saya suka mengerjakan soal karena berbantu media pembelajaran yang menarik	✓				
11	Saya dapat mengerjakan tugas dengan lebih alternatif		✓			
12	Saya berani menyanggah pendapat guru atau teman meski menurut saya itu salah	✓				
13	Saya berani mengerjakan soal didepan kelas		✓			
14	Saya dapat menerima pendapat teman	✓				
15	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru		✓			

Totol: 70

Lampiran 16

Hasil Penilaian Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Subjek Siswa	Aspek Penilaian															ΣN	x_i	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	5	4	3	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80
2	5	4	3	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	64	75	85
3	5	4	3	4	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	68	75	91
4	3	4	2	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	62	75	83
5	4	5	2	4	5	3	5	4	4	3	5	4	5	4	3	59	75	79
6	5	5	3	3	5	5	5	3	5	3	4	2	5	3	5	61	75	81
7	5	4	3	2	1	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	60	75	80
8	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	62	75	83
9	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	70	75	93
10	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	66	75	88
11	5	3	3	1	3	2	3	5	5	3	4	5	3	5	3	53	75	71
12	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	2	4	5	5	4	55	75	73
13	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	66	75	88
14	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	3	63	75	84

15	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	56	75	75
16	4	5	3	5	5	4	5	5	4	2	5	1	5	4	5	62	75	83
17	5	4	3	3	4	5	4	3	5	4	3	5	4	5	3	60	75	80
18	2	4	5	4	3	2	5	2	5	4	3	2	3	5	5	54	75	72
19	5	3	5	5	3	4	3	1	3	5	3	3	3	5	4	55	75	73
20	4	5	3	5	5	4	3	5	4	3	3	3	3	4	5	59	75	79
21	5	3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	1	54	75	72
22	1	4	3	4	5	2	3	5	4	5	5	3	4	3	5	56	75	75
23	5	4	3	4	4	4	3	1	5	5	5	4	1	4	5	59	75	79
24	5	4	3	2	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	63	75	84
25	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	52	75	69
26	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	75	80
27	4	4	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	65	75	87
28	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	66	75	88
29	5	4	3	1	4	4	3	5	4	4	3	1	4	5	5	55	75	73
30	4	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	65	75	87
31	5	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	5	3	5	5	59	75	79
32	5	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	3	4	5	3	65	75	88
33	5	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	2	1	57	75	76

34	5	4	3	2	1	5	5	4	3	3	5	5	5	5	4	59	75	79
35	5	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	2	1	57	75	76
36	5	4	3	2	1	5	4	5	4	5	5	5	4	2	5	59	75	79
37	5	4	3	2	1	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	62	75	83
38	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	4	5	66	75	88
39	5	4	3	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	64	75	85
40	5	3	4	5	5	4	3	3	5	3	3	5	3	5	4	60	75	80
Jumlah	182	163	133	139	164	172	167	160	160	164	168	195	160	173	160	2.412	3.000	3.220

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{2.412}{75} \times 100 \%$$

P = 60,3 % Dikategorikan Cukup Praktis

Kriteria Kepraktisan Desain

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan Desain
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat tidak Praktis

Lampiran 17

Soal IPA

1. Ciri-ciri makhluk hidup adalah
 - a. **Berkembang biak**
 - b. Menghadap keatas
 - c. Diam di tempat
 - d. Berwarna kuning

2. Berikut ini yang bukan makhluk hidup adalah
 - a. Ikan
 - b. Bunga mawar
 - c. **Batu kali**
 - d. Manusia

3. Burung merpati bisa terbang sampai tinggi. Hal itu menunjukkan ciri-ciri bahwa makhluk hidup dapat
 - a. Melayang
 - b. Terbang
 - c. Di langit
 - d. **Bergerak**

4. Ikan bernafas menggunakan
 - a. Paru-paru
 - b. **Insang**
 - c. Trakea
 - d. Hidung

5. Berikut ini hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur adalah
 - a. **Cicak**
 - b. Kelinci
 - c. Beruang
 - d. Sapi

6. Berikut ini adalah hewan-hewan yang hidup di air adalah
 - a. Banteng, kerbau, cumi-cumi
 - b. Lele, hiu, anaconda
 - c. **Lumba-lumba, gurame, paus**
 - d. Beruang kutub, lele, nila

7. Berikut ini adalah hal-hal yang dibutuhkan hewan, kecuali
 - a. Tempat hidup
 - b. **Pakaian**
 - c. Makanan
 - d. Udara

8. Ular dan cacing bergerak menggunakan...
 - a. Kaki
 - b. Sayap
 - c. Sirip
 - d. **Perut**

9. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri, kecuali
 - a. **tahan tidak makan**
 - b. membutuhkan oksigen
 - c. bergerak
 - d. berketurunan

10. Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan, yaitu
 - a. katak
 - b. **tikus**
 - c. kura-kura
 - d. burung

Lampiran 18

Nama : Mutiah Az ZAHRA
Kelas : III

1. Ciri-ciri makhluk hidup adalah

- a. Berkembang biak
- b. Menghadap keatas
- c. Diam di tempat
- d. Berwarna kuning

2. Berikut ini yang bukan makhluk hidup adalah

- a. Ikan
- b. Bunga mawar
- c. Batu kali
- d. Manusia

3. Burung merpati bisa terbang sampai tinggi. Hal itu menunjukkan ciri-ciri bahwa makhluk hidup dapat

- a. Melayang
- b. Terbang
- c. Di langit
- d. Bergerak

4. Ikan bernafas menggunakan

- a. Paru-paru
- b. Insang
- c. Trakea
- d. Hidung

5. Berikut ini hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur adalah

- a. Cicak
- b. Kelinci
- c. Beruang
- d. Sapi

6. Berikut ini adalah hewan-hewan yang hidup di air adalah

- a. Banteng, kerbau, cumi-cumi
- b. Lele, hiu, anaconda
- c. Lumba-lumba, gurame, paus
- d. Beruang kutub, lele, nila

7. Berikut ini adalah hal-hal yang dibutuhkan hewan, kecuali

- a. Tempat hidup
- b. Pakaian
- c. Makanan
- d. Udara

8. Ular dan cacing bergerak menggunakan...

- a. Kaki
- b. Sayap
- c. Sirip
- d. Perut

9. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri, kecuali

- a. tahan tidak makan
- b. membutuhkan oksigen
- c. bergerak
- d. berketurunan

10. Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan, yaitu

- a. katak
- b. tikus
- c. kura-kura
- d. burung

Benar : 1

Lampiran 19

Nama : Ammar Adli Siregar

Kelas : III

1. Ciri-ciri makhluk hidup adalah

- a. Berkembang biak
- b. Menghadap keatas
- c. Diam di tempat
- d. Berwarna kuning

2. Berikut ini yang bukan makhluk hidup adalah

- a. Ikan
- b. Bunga mawar
- c. Batu kali
- d. Manusia

3. Burung merpati bisa terbang sampai tinggi. Hal itu menunjukkan ciri-ciri bahwa makhluk hidup dapat

- a. Melayang
- b. Terbang
- c. Di langit
- d. Bergerak

4. Ikan bernafas menggunakan

- a. Paru-paru
- b. Insang
- c. Trakea
- d. Hidung

5. Berikut ini hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur adalah

- a. Cicak
- b. Kelinci
- c. Beruang
- d. Sapi

6. Berikut ini adalah hewan-hewan yang hidup di air adalah

- a. Banteng, kerbau, cumi-cumi
- b. Lele, hiu, anaconda
- c. Lumba-lumba, gurame, paus
- d. Beruang kutub, lele, nila

7. Berikut ini adalah hal-hal yang dibutuhkan hewan, kecuali

- a. Tempat hidup
- b. Pakaian
- c. Makanan
- d. Udara

8. Ular dan cacing bergerak menggunakan...

- a. Kaki
- b. Sayap
- c. Sirip
- d. Perut

9. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri, kecuali

- a. tahan tidak makan
- b. membutuhkan oksigen
- c. bergerak
- d. berketurunan

10. Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan, yaitu

- a. katak
- b. tikus
- c. kura-kura
- d. burung

Benar : 7

Lampiran 20

Nama : **GIBRAN AL FATHIR**
Kelas : III

1. Ciri-ciri makhluk hidup adalah

- a. Berkembang biak
- b. Menghadap keatas
- c. Diam di tempat
- d. Berwarna kuning

2. Berikut ini yang bukan makhluk hidup adalah

- a. Ikan
- b. Bunga mawar
- c. Batu kali
- d. Manusia

3. Burung merpati bisa terbang sampai tinggi. Hal itu menunjukkan ciri-ciri bahwa makhluk hidup dapat

- a. Melayang
- b. Terbang
- c. Di langit
- d. Bergerak

4. Ikan bernafas menggunakan

- a. Paru-paru
- b. Insang
- c. Trakea
- d. Hidung

5. Berikut ini hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur adalah

- a. Cicak
- b. Kelinci
- c. Beruang
- d. Sapi

6. Berikut ini adalah hewan-hewan yang hidup di air adalah

- a. Banteng, kerbau, cumi-cumi
- b. Lele, hiu, anaconda
- c. Lumba-lumba, gurame, paus
- d. Beruang kutub, lele, nila

7. Berikut ini adalah hal-hal yang dibutuhkan hewan, kecuali

- a. Tempat hidup
- b. Pakaian
- c. Makanan
- d. Udara

8. Ular dan cacing bergerak menggunakan...

- a. Kaki
- b. Sayap
- c. Sirip
- d. Perut

9. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri, kecuali

- a. tahan tidak makan
- b. membutuhkan oksigen
- c. bergerak
- d. berketurunan

10. Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan, yaitu

- a. katak
- b. tikus
- c. kura-kura
- d. burung

Benar : 10

Lampiran 21**HASIL PENILAIAN TES SISWA****1. Satuan Pendidikan : SD Swasta Qurrata A'yun****2. Mata Pelajaran : IPA****3. Kelas / Semester / TP :III A / Ganjil / 2023.2024**

NO	Nama Siswa	PG	SKOR	NILAI
1	Afifah Azzahra Miraza	10	10	100
2	Aisyah Damayanti	9	10	90
3	Al-Khonsa'	4	10	40
4	Alika Mardiana Putri	8	10	80
5	Amira Mukbita Asiya	9	10	90
6	Ammar Adli Siregar	7	10	70
7	Anggun Mei Amanda	8	10	80
8	Anwar ibnu Said	8	10	80
9	Aqila Safa	8	10	80
10	Athena Fatahillah Robancha	3	10	30
11	Azka Alfarizi Barus	3	10	30
12	Cyara Rahmadhani	5	10	50
13	Davira Laquita Clarissa	5	10	50
14	Fathi Nugraha Butar-Butar	7	10	70
15	Ghani Sayyida Emes	8	10	80
16	Gibran Al Fathir	10	10	100
17	Hamdan Zulva	8	10	80
18	Keisha Qanita Kichi	10	10	100
19	Khairi Zulmi Karya	8	10	80
20	Khalifa Dzakiyya Sakhi Yusuf	9	10	90
21	Khalia Tussakhi	9	10	90
22	Kirania Aisyah Anhari	7	10	70
23	M. Pratama	8	10	80
24	Malyka Nazia Sitompul	9	10	90
25	Mhd. Rafa Alfarizki Andiwan	4	10	40
26	Mirza Afkar	9	10	90
27	Muhammad Nafis Arrafif	10	10	100
28	Mutiah Az Zahra	1	10	10
29	Nurul Fadillah	9	10	90
30	Radinka Arjuna Mirza	7	10	70
31	Rafif Zayan Pranaja	1	10	10

32	Rajwa Alya Syakhira	9	10	90
33	Rasyid Abdurrahman Sembiring	8	10	80
34	Risya Salsabillah	10	10	100
35	Risky Alfath Siregar	5	10	50
36	Shaka Adiyatma	3	10	30
37	Syakilha Ledy	9	10	90
38	Syilka Aqila Saufa	8	10	80
39	Zivana Azkia Husna Purba	6	10	60
40	Zulaikha Arafah	8	10	80

Lampiran 22



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sephia Arizka
 NPM : 1902090078
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam
 Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrata A'yum**

Menjadi:

**Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam
 Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrata A'yum**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing

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

Hormat Pemohon

Sephia Arizka

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Lampira 23



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2617 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 23 Dzulhijjah 1444 H
 Lamp : --- 12 Juli 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Qurrata A'yum
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Sephia Arizka**
 N P M : 1902090078
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL (*Puzzle Balok 3D*)
 Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrata A'yum

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 24

Balasan Riset



**YAYASAN LAPINAIM TEBING TINGGI
SD SWASTA QURRATA A'YUN
KOTA TEBING TINGGI**

NOMOR AHU – 000548.AH.01.04. TAHUN 2020

Email : qurrataayun50@gmail.com

Alamat : Jl. Gunung Martimbang I Lk II Kelurahan Lalang Kec. Rambutan Kota
Tebing Tinggi

Tebing Tinggi, 26 Juli 2023

Nomor : 422.649/B/SD-QA/YLN/07/2023
Lampiran :
Perihal : Balasan Surat Permohonan Izin Riset

Kepada Yth,
Ketua Prodi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Dengan Hormat. Menindak lanjuti Surat Permohonan Izin Riset, dengan surat ini kami bersedia memberi kesempatan kepada Mahasiswa berikut ini

No	Nama	NPM	Jurusan
1.	Sephia Arizka	1902090078	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Kepala SD Swasta Qurrata A'yun

M. LIANA, S.Pd

Lampiran 25



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: fkip@umtsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Sephia Arizka
 NPM : 1902090078
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurrata A'yun


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.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 26



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sephia Arizka
 NPM : 1902090078
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SD Swasta Qurrata A'yum

Pada hari Kamis, tanggal 13 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

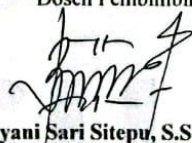
Medan, Juni 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 27



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Sephia Arizka
 NPM : 1902090078
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Pubal 3D (Puzzle Balok 3D) dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 3 SD Swasta Qurra A'yun

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02 Feb 2023	ACC Judul	
22 Feb 2023	Draf Bab 1-3 (Revisi latar belakang)	
3 Feb 2023	Revisi Bab 1-3	
14 Maret 2023	Revisi Bab 1-3	
18 Maret 2023	Revisi	
3 April 2023	ACC Seminar Proposal (Lengkap Media)	

Medan, Februari 2023

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

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

Lampiran 28

Sephia Arizka : Pengembangan Media Pembelajaran PUBAL
3D (Puzzel Balok 3D) Dalam Pembelajaran Tematik Pada
Siswa Kelas 3 SD Swastanisasi Qurrtā Ayun

ORIGINALITY REPORT

18%	17%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Universiti Teknologi Petronas Student Paper	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
7	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%

repository.uinsu.ac.id

Lampiran 29**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

NAMA : SEPHIA ARIZKA
NPM : 1902090078
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : TEBING TINGGI, 03 Januari 2001
Alamat : Jl. Bilal, Persiakan, Kec. Padang Hulu, Tebing Tinggi
No HP : 085795707457
Email : sephiaarizka292@gmail.com

Pendidikan Formal

1. TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL Lulus Tahun 2007
2. SD NEGERI 164518 TEBING TINGGI, Lulus Tahun 2013
3. SMP NEGERI 3 TEBING TINGGI, Lulus Tahun 2016
4. SMA NEGERI 2 TEBING TINGGI, Lulus Tahun 2019
5. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA MEDAN, Lulus Tahun 2023

Lampiran 30

DOKUMENTASI



