

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERGAMBAR BERBASIS  
*PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS III SD SWASTA ISLAM  
SETIA NURUL AZMI MEDAN**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**SASI KIRANA**

**NPM : 2002090085**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**2024**



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

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. Svamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
2. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, 21 Juni 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Nama Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
13/15 2024	Bimbingan perbaikan Instrumen		
16/15 2024	Bimbingan pemilihan Validator		
03/106 2024	Bimbingan Bab 4-5		
8/106 2024	Bimbingan Abstrak		
11/106 2024	Bimbingan Jampiran		
14/106 2024	Daftar Isi		
21/106 2024	ACC Sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juni 2024  
Dosen Pembimbing

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan" 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



Sasi Kirana  
NPM. 2002090085

## ABSTRAK

### **Sasi Kirana, NPM.2002090085. Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), pada penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika kelas III sd swasta islam setia nurul azmi medan. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui cara pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran matematika, (2) Untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika, (3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil validasi materi terhadap media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* dengan memperoleh nilai 93%, Hasil dari validasi desain memperoleh nilai 93%, pada validasi Bahasa memperoleh nilai 88%. Artinya media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Matematika dengan kategori “Sangat Valid” Hasil dari kepraktisan media, dilihat dari hasil respon guru dengan memperoleh nilai 98%, dan hasil dari respon siswa memperoleh nilai 90%. Artinya *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* pada pembelajaran Matematika dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan layak digunakan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis

**Kata Kunci : Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning*, Model Pengembangan ADDIE**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”, merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Assoc. Prof. Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil

Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** dan Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam Rahmat dan lindungan Allah SWT.
8. Seluruh Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Keluarga besar **SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan** yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yaitu Ayahanda Suparno dan Ibunda Suparni yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya mendukung, serta kasih sayang dan dorongan baik motivasi dengan penuh keikhlasan yang tidak terhingga kepada penulis. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis.
11. Teruntuk kedua kakak kandung saya Eka Noni Hayati S.Pd, dan Dilla Damayanti S.Ak, terimakasih membantu saya dalam penulisan skripsi ini, dan pastinya dukungan dari kalian sangatlah penting buat penulis, serta

selalu sabar terhadap adik kecil kalian ini.

12. Kepada sahabat-sahabatku tercinta diperkuliahan Nada, Anisah, Zahra, Sasa, Nita yang mendengarkan semua keluh-kesah cerita peneliti, memberikan dukungan dan selalu menjadi versi terbaiknya untuk peneliti selama perkuliahan.
13. Terutuk sahabat-sahabatku sewaktu sekolah menengah pertama yaitu Septia, dan Silvani terimakasih karena sudah menemani saya layaknya sahabat sejati dari awal kita ketemu sampai saat ini.
14. Dan terakhir kepada diri saya sendiri, Sasi Kirana terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini, terima kasih karena sudah berupaya semaksimal mungkin dalam perjalanan kehidupan ini, terima kasih karena setiap hari, waktu, menit, detik dapat merayakan dirimu sendiri sampai titik ini. Tetap tersenyum dalam menghadapi persoalan apapun itu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna titik oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun dan menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan titik semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan khususnya penulis sendiri.

Medan, Juli 2024

Penulis

**Sasi Kirana**

**NPM 2002090085**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.2 Kerangka Konseptual.....	40
2.3 Hipotesis Penelitian.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
3.1 Metode Penelitian.....	43
3.2 Tahapan Penelitian.....	46
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	46
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	47
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	53
3.3 Rancangan Produk.....	54
3.3.1 Pengujian Internal.....	54
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	55
3.4 Tahapan Pengembangan.....	56
3.4.1 Pembuatan Produk.....	56
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	59
3.5 Jadwal Penelitian.....	60
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1 Deskripsi Hasil penelitian.....	61
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	61
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	61
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa.....	63
4.1.1.3 Analisis Kurikulum.....	63
4.1.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	65
4.1.2.1 Merancang Media <i>Puzzle</i> .....	65
4.1.2.2 Menyusun Instrumen.....	67
4.1.2.3 Menyusun Silabus dan Rpp.....	67
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	67
4.1.3.1 Validasi Ahli Materi.....	67
4.1.3.2 Validasi Ahli Media.....	69
4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa.....	71

4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	72
4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru.....	73
4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa .....	74
4.2 Pembahasan .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	41
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi.....	72
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	73
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan.....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa .....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru .....	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa .....	52
Tabel 3.6 Tabel Pedoman Pemberian Skor.....	53
Tabel 3.7 Presentasi Kevalidan.....	54
Tabel 3.8 Presentasi Kepraktisan.....	54
Tabel 3.9 Pembuatan Produk <i>Puzzle</i> .....	56
Tabel 3.10 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian.....	60
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	64
Tabel 4.2 Desain Media <i>Puzzle</i> .....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Materi .....	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media .....	70
Tabel 4.6 Revisi Produk Desain Media .....	70
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	71
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Respon Guru.....	73
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Respon Siswa.....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	85
Lampiran 2 Rpp.....	95
Lampiran 3 Bahan Ajar.....	100
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	118
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru.....	122
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru.....	125
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa.....	126
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa.....	130
Lampiran 14 Media <i>Puzzle</i> .....	131
Lampiran 15 Dialog Wawancara.....	134
Lampiran 16 Dokumentasi.....	136
Lampiran 17 K1.....	138
Lampiran 18 K2.....	139
Lampiran 19 K3.....	140
Lampiran 20 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	141
Lampiran 21 Pengesahan Proposal.....	142
Lampiran 22 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	143
Lampiran 23 Surat Keterangan.....	144
Lampiran 24 Berita Acara Seminar Proposal.....	145
Lampiran 25 Permohonan Riset.....	147
Lampiran 26 Surat Balasan.....	148

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah keterlibatan seseorang dalam kepentingan suatu kemakmuran dari bangsa. Bangsa yang unggul akan memprioritaskan pendidikan, karena pendidikan akan mengubah seseorang menjadi berhasil bagi warganya. Namun dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia selalu menghadapi sejumlah tantangan di setiap kesempatan. Cara terbaik untuk mengatasi masalah ini adalah dengan keterlibatan semua pemangku kepentingan dalam sistem pendidikan, termasuk siswa, orang tua, guru, kepala sekolah, dan Masyarakat dilingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, pendidikan bangsa dan Negara (Alfianti et al., 2020).

Salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui Pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, proses pembelajaran memegang peranan penting. Sarana dan prasarana yang mendukung merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar demi menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan materi.

Menurut Fatirul, Achmad. Noor., (2018), bahwa proses pembelajaran dihadapkan pada teori-teori belajar yang memiliki tujuan yang dapat meningkatkan kemajuan belajar bagi peserta didik, yang tentunya berkaitan bagaimana dalam menyajikan informasi/pesan/bahan dengan model, metode, strategi media pembelajaran meningkatkan efektivitas, efisien dan memiliki daya saing bagi peserta didik.

Menurut Rahmawati, I., & Leksono, (2020), Bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, sebab pada hakekatnya media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, maka media terintegrasi dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menunjukkan kepada murid-muridnya bagaimana keberhasilan pembelajaran mereka dalam mengembangkan kemandirian dan pemikiran kreatif mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemandirian dan kemampuan berpikir orisinal adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi Pelajaran sumber daya Pendidikan.

Menurut Hanifah, (2020) PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Selanjutnya menurut Suh, J. M., & Seshaiyer, (2019), PBL didefinisikan sebagai proses

penyelidikan yang menyelesaikan pertanyaan, keingintahuan, keraguan, dan ketidakpastian tentang fenomena kompleks dalam hidup.

Data yang dapat diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 07 November 2023 dari guru kelas III E yaitu Ibu Oktafika Guci Hendri, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa dalam proses mengajar dalam penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru terkadang menggunakan media dan memanfaatkan media yang seadanya saja. Dengan demikian terdapat permasalahan yang peneliti temukan pada tahap observasi awal yaitu pertama, Ketika proses pembelajaran matematika berlangsung guru tidak memakai media pembelajaran sehingga ada beberapa peserta didik cenderung jenuh atau bosan, masih kurang memahami materi pembelajaran.

Kedua, pada saat melakukan sebuah pengamatan terdapatnya Sebagian siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran, oleh karena itu kurangnya berpikir kritis pada siswa. Ketiga, pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa takut akan pertanyaan diberikan oleh guru. Ketiga, pada saat proses pembelajaran guru hanya memakai media cetak yaitu media berupa buku. Keempat sebagian dari siswa asyik bermain bersama temannya ketika proses pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya didalam kelas pada pembelajaran matematika, Matematika merupakan mata pelajaran wajib karena dianggap dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan hidup praktis.

Teresia, (2021) mengemukakan bahwa, matematika menekankan pentingnya pemahaman konsep dalam tiga aspek kognitif numerasi yaitu memahami konsep, pengaplikasian konsep dan penalaran konsep. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran.

Menurut Argawi, A. S., & Pujiastuti, (2021) matematika, yaitu proses dari pengalaman belajar matematika kepada peserta didik melalui rangkaian kegiatan yang disusun secara terencana dan sistematis sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang mata pelajaran matematika yang dipelajari dengan cara terampil, cerdas, dan mampu memahami dengan baik pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya.

Menurut Chandra, (2019) dengan menggunakan media yang konkret dapat membuat anak lebih mudah untuk memahami suatu angka karena seluruh 4anjan seperti melihat, meraba, merasakan, mendengar dapat digunakan secara langsung.

Menurut Fransiska, (2021) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah.

Ketika materi pembelajaran diberikan kepada siswa, media *puzzle* bergambar memfasilitasi pemahaman mereka terhadap maksud guru. Dengan alat bantu visual untuk membantu pemahaman, siswa bereaksi terhadap materi dengan cepat. Karena tugas guru terhubung dengan permainan yang mereka mainkan setiap hari, murid lebih fokus dan menikmati permainan tersebut. Siswa akan merasa tertarik

karena menggunakan grafik bentuk datar yang nyata, yang akan mendorong keterlibatan siswa.

Permainan *puzzle* memiliki bagian-bagian yang harus dibongkar dan dipasang kembali untuk menghasilkan gambar yang utuh. Pembelajaran matematika juga bisa sangat terbantu dengan *puzzle*.

Menurut Trisnani, N., & Utami, (2020), visualisasi dapat didefinisikan sebagai metode untuk mengubah simbol menjadi geometri sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam dengan menggunakan bantuan komputer dalam melakukan prosesnya.

Media pembelajaran harus digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik, selain menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan partisipasi dan Tingkat aktivitas siswa serta meningkatkan hasil pembelajaran. Banyak sekali penggunaan media pembelajaran, salah satunya yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* bergambar adalah jenis benda yang dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, mengembangkan kesabaran, dan menjadi lebih terlibat. Pada pembelajaran matematika, penggunaan media *puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik, mencapai hasil belajar matematika yang lebih baik, dan lebih memperhatikan proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan dengan judul “Pengembangan Media

*Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di sekolah dasar swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *puzzle* bergambar yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Swastas Islam Setia Nurul Azmi Medan.
2. Siswa cenderung bosan karena guru hanya menggunakan media cetak yaitu buku cetak pada saat proses pembelajaran.
3. Siswa kurang fokus untuk dapat memahami materi pembelajaran sehingga kurangnya berpikir kritis pada siswa.
4. Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang akan dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika siswa di kelas III. Penelitian ini mengkaji pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem*

*Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika siswa di kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan di atas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran matematika kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan ?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan hasil media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran matematika kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.
2. Untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem*

*Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika siswa kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika siswa kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

### 1.6 Spesifikasi Produk

Pada produk ini dapat diharapkan adalah untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru serta bagi guru dapat mempermudah pada saat materi pecahan. Produk pembelajaran *Puzzle* yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran *Puzzle* dibuat dari bahan dasar PCV Board dan Karton Tahu serta Triplek.
- 2) Bingkai *Puzzle* memiliki Panjang 32 cm, Lebar 24,5 cm. Pada *puzzle* berwarna putih.
- 3) Tampilan *puzzle* berwarna (bingkai).
- 4) Pada *puzzle* terdiri dari berbeda-beda gambar,
- 5) *Puzzle* di desain dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian *puzzle* tersebut akan diprint dengan menggunakan kertas stiker.
- 6) Gunting kertas stiker tersebut dengan menggunakan gunting, buatlah terlihat rapi.
- 7) Buatlah potongan-potongan *Puzzle* dengan ukuran yang benar dengan menggunakan bahan PCV Board.

- 8) Lalu, potong *Puzzle* tersebut dengan ukuran yang sudah disediakan.
- 9) Potongan *Puzzle* sebanyak 12 potongan.
- 10) Setelah itu, kertas stiker yang sudah diprint tadi, kemudian lepaskan perangkat stiker, lalu lengketkan stiker tersebut yang sudah ada desain *Puzzle* dengan potongan-potongan *Puzzle*.
- 11) Sesuaikan dengan potongana yang sudah adaa.
- 12) Buatlah tampilan bingkai *Puzzle* dengan ukuran Panjang 32 cm, dan lebar 24,5 cm.
- 13) Setelah itu, potong ukuran tersebut dengan menggunakan pisau, dan sesuaikan dengan bahan PCV Board.
- 14) Tambahkan bahan triplek kedalam bingkai belakang *Puzzle* agar lebih kokoh.
- 15) Alaskan bingkai tersebut dengan menggunakan bbahan kalender putih agar terlihat indah.
- 16) Lalu buat, bingkai soal yang ada dibelakang *Puzzle* dengan ukuran Panjang 13 cm dan lebar 8 cm. lalu penyangga 20 cm. gunting kertas stiker tersebut yang sudah ada desain soal dengan menngunakan gunting. Dan sesuaikan panjang soalnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah adalah perantara, penyampai, atau penyaut titik percakapan langsung secara tatap muka dilakukan oleh dua orang di suatu tempat tanpa apa-apa disebut kegiatan komunikasi tanpa media akan tetapi, apabila kegiatan komunikasi dilakukan sambil menggunakan pengeras suara atau letaknya saling berjauhan, mereka tidak lagi bertatap muka tetapi sudah menggunakan media titik media secara umum adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi (Febriana, 2019:151).

Menurut Nasser, (2021), bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut Tasrum, (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu bagi pendidik untuk memaksimalkan proses

pembelajaran serta untuk memvisualisasikan kepada peserta didik materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya, dalam Studi et al., (2023) terdapat beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

#### 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran memiliki peran dalam memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (siswa), sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas tanpa kesulitan verbal dan kesalahpahaman.

#### 2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan baik, siswa tidak hanya terpaku pada aspek artistik semata, tetapi juga dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Hal ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

#### 3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran memberikan makna yang lebih dalam pada pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menambah informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan sesuatu dari materi yang dipelajari.

#### 4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran membantu menyamakan persepsi siswa sehingga mereka memiliki pemahaman yang seragam terhadap Informasi yang disampaikan.

#### 5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang beragam, termasuk pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan yang berbeda, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda titik media pembelajaran dapat diselesaikan untuk melayani setiap siswa secara Individual.Fungsi

Selanjutnya, menurut Arsyad dalam buku Anam et al., (2022:32) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan

waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi anatar guru dan peserta didik. Selain itu dalam fungsi media pembelajaran, adanya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Menurut Satrianawati., (2018:9) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa lebih mudah memahami konsep materi.
- c. Siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam proses belajar karena sifat media mudah di ulang.
- d. Menarik minat belajar siswa

Menurut Suryani, (2018:14-15) manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  - 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar,
  - 2) Memiliki pedoman, arahan, dan urutan pengajaran yang sistematis,

- 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
  - 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain,
  - 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan,
  - 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan,
  - 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan,
  - 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar,
  - 2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri,
  - 3) Memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media,
  - 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran,
  - 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Selanjutnya Menurut Nurfadhillah (2021), berpendapat mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya: dapat mendukung proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, memotivasi siswa untuk

belajar, memperjelas materi, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan tidak menjadi verbalistik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai pendorong atau pendukung dari proses pembelajaran yang akan dapat membuat siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran.

### **2.1.1.3 Kriteria Pemilihan dan Kegunaan Media Pembelajaran**

Menurut Hilman, I., & Dewi, (2021) Kriteria pemilihan media, yaitu :

- 1) Tujuan instruksional yang ingin dicapai,
- 2) Karakteristik siswa,
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam,
- 4) Ketersediaan sumber setempat,
- 5) Apakah media siap pakai, ataukah media rancang,
- 6) Kepraktisan dan ketahanan media,
- 7) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Menurut Murtafiah, W., Sa'dijah, C., Chandra, T. D., & Susiswo, (2019) yaitu: (1) tujuan instruksional, (2) sasaran didik, (3) karakteristik media yang bersangkutan, (4) waktu, (5) biaya, (6) ketersediaan, (7) konteks penggunaan, dan (8) mutu teknis (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Sedangkan, Menurut (Mujiono, M., & Sarah, 2021) mengajukan 5 kriteria pemilihan media yang perlu mendapat perhatian, yaitu (1) kesesuaian (appropriateness), (2) individu kesulitan (level of sophistication), (3) biaya (cost), (4) ketersediaan (availability), dan (5) kualitas teknis.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan kriteria media dapat dilihat dari kesesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh pendidik, seperti halnya materi yang diajarkan, media yang digunakan, serta guru dapat menguasai media yang akan digunakan.

Menurut Salamah, (2017:71) Kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, Interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan 16ndivi ruang, dan waktu.

Menurut Hasan, dkk (2021:48) kegunaan praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh siswa yang berimplikasi kepada meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, serta ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat lebih meminimalisir keberagaman siswa dalam menerima pelajaran karena stimulus yang terdapat pada media pembelajaran akan mengaktifkan indera-indera pada tubuh agar lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat menimbulkan kebiasaan belajar mandiri dalam diri siswa. Hal ini dikarenakan dewasa ini banyak media pembelajaran yang bisa diakses dimana dan kapan saja, sehingga menjadi kemudahan siswa untuk menyempatkan waktunya untuk belajar sembari menunggu sesuatu atau menyempatkan belajar sejenak sebelum melakukan aktivitas lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada dasarnya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilajarkan kepada peserta didik. Dengan adanya kegunaan media pembelajaran, dapat menarik perhatian fokus peserta didik untuk belajar.

#### **2.1.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa penggolongan Media Pembelajaran menurut Gunawa & Ritonga, (2019: 55-57) yaitu:

- 1) Media berbasis Cetak, Media berbasis cetakan paling umum dikenal

adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

- 2) Media Audio, media audio merupakan media yang berhubungan dengan bunyibunyian pada umumnya berupa rekaman sehingga dapat membantu dalam pembelajaran, misalnya untuk melatih keterampilan ekspresi lisan atau pada pembelajaran yang lain. Media ini sangat cocok jika diterapkan dalam pembelajaran kemampuan berbahasa khususnya aspek berbicara.
- 3) Media Visual, Media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indera penglihatan. Jenis media ini berupa gambar, tulisan, maupun objek. Media visual dibagi menjadi dua yaitu : (1) Media Visual yang Diproyeksikan. Media ini sangat sederhana, tidak membutuhkan pesawat atau proyeksi, misalnya gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta kasar, kliping, majalah dinding, dan alam atau model, (2) Media Visual yang Diproyeksikan. Media ini disampaikan melalui pesawat proyektor yang dapat dipantulkan di layar. Ada dua unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam penggunaan media ini yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Termasuk media ini antara lain OHP, transparansi, slide, film bisu, flim strip, dan proyektor.
- 4) Media Audio Visual, media audio visual merupakan suatu media yang

mengandung unsur suara dan gambar yang bergerak. Jika media audio hanya menampilkan suara dan media visual menampilkan gambar, maka media ini merupakan penggabungan dari kedua media tersebut.

Dari pendapat yang telah dikemukakan, menunjukkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran beranekaragam. Seiring adanya perkembangan zaman maka semakin beragam pula jenis-jenis dari media pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan beragam jenis media, dapat menambah wawasan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran dengan banyak jenis media pembelajaran yang telah ada.

## **2.1.2 Media Pembelajaran *Puzzle* Bergambar**

### **2.1.2.1 Pengertian *Puzzle* Bergambar**

Menurut Fransiska, (2021) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* membantu siswa memahami materi 19anjang19n yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah.

Selanjutnya, Menurut Tantikasari B dalam Amalia & Napitupulu, (2022) menyatakan bahwa Media *Puzzle* Gambar digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.

Selanjutnya, menurut Bahar., (2019) *Puzzle* adalah suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* bergambar adalah suatu kegiatan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Dengan menggunakan permainan ini, siswa dapat melatih keterampilan pemecahan masalah dengan mengidentifikasi petunjuk dari bagian-bagian penyusun gambar, seperti warna dan bentuknya, dan kemudian secara tepat memprediksi lokasinya.

### **2.1.2.2 Manfaat *Puzzle* Bergambar**

Manfaat *puzzle* menurut Selvi, dkk (2021), termasuk meningkatkan koordinasi mata-tangan, keterampilan sosial, kemampuan memecahkan masalah, ingatan, dan keterampilan visuospasial. Kegiatan dapat berdampak pada hasil belajar ketika kondisi ini terpenuhi.

Menurut Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, (2019) media permainan *puzzle* juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *puzzle* Bergambar adalah dapat membantu peserta didik, melatih kognitif hingga imajinasi, yang akan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara berpikir kritis.

### **2.1.2.3 Macam-Macam *Puzzle* Bergambar**

Menurut Elib dalam Hidayati, (2018) ,“Kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Adapun beberapa bentuk *puzzle*, yaitu:

- 1) *Puzzle* rakitan (construction *puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi.
- 2) *Puzzle* batang (stick), *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*.
- 3) *Puzzle* lantai, *Puzzle* lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. *Puzzle* lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama. Sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:
  - a) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
  - b) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
  - c) Memperkuat daya ingat.
  - d) Mengenalkan anak pada konsep hubungan.
  - e) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

f) Melatih logika anak. Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

- 1) Melatih kecerdasan anak.
- 2) Melatih anak agar tambah kreatif dalam berkarya.

Menurut Pupun Rahayu Noviati dalam S et al., (2023), ada banyak jenis *Puzzle* seperti puzzle gambar, *Puzzle* tiga dimensi, Gambar dapat dipecah menjadi potongan-potongan homogen atau acak, besar, kecil, atau kombinasi keduanya. *Puzzle* juga dapat terdiri dari potongan-potongan yang harus digabungkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam media puzzle bergambar terdiri dari *Puzzle* rakitan (*construction puzzle*), *Puzzle* batang (*stick*), *Puzzle* adalah sebuah teka-teki atau potongan gambar yang akan melatih imajinasi seseorang dalam memecahkan permasalahan yang ada pada media *puzzle*. *Puzzle* dimainkan dengan bentuk yang sesuai jenisnya, dalam *puzzle* akan merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak.

#### **2.1.2.4 Tujuan Menggunakan Media *Puzzle* Bergambar**

Menurut Tantikasari B dalam Amalia & Napitupulu, (2022) menyatakan bahwa Media *Puzzle* Gambar digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.

Jamil dalam Permana & Alfurqon, (2023) yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah dan meningkatkan kemampuan bekerjasama.

Yudhi Munadi dalam Taqiyah, (2023) menjelaskan tujuan penggunaan media *Puzzle* yaitu sebagai berikut ini:

- 1) Tujuan yang berkaitan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif),
- 2) Tujuan yang berkaitan dengan individu, kepribadian atau sikap (afektif), dan,
- 3) Tujuan yang berkaitan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan.

Berdasarkan uraian diatas. Dapat disimpulkan bahwa tujuan menggunakan media *puzzle* bergambar ialah adanya sebuah bentuk-bentuk potongan gambar yang untuk melatih kemampuan siswa agar dapat memicu atau merangsang daya ingat peserta didik dengan menggunakan media *Puzzle* bergambar.

#### **2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle* Bergambar**

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media *Puzzle* Bergambar yaitu :

1. Kelebihan Media *Puzzle* Bergambar yaitu:
  - a) Pada gambar, gambar bersifat konkret sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses belajar.
  - b) Media ini memiliki gambar yang menarik sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran.
  - c) Siswa dengan mudah menyusun bentuk-bentuk dari setiap potongan *puzzle* karena terdapatnya gambar yang menarik.
  - d) Media *Puzzle* bergambar ini, tidak akan membuat siswa mudah bosan 23anjan melaksanakan proses pembelajaran.
  - e) Media *Puzzle* bergambar ini, dapat melatih kreatifitas atau

keterampilan serta pengetahuan siswa secara berpikir kritis.

f) Terdapatnya berbagai bentuk, warna, dan ukuran.

2. Kelemahan Media *Puzzle* Bergambar yaitu:

a) Adanya siswa yang masih kesulitan dalam hal menyusun gambar.

b) Dalam pembuatannya, butuh ketelitian serta kesabaran yang baik.

#### **2.1.2.6 Langkah-langkah Media Pembelajaran *Puzzle* Bergambar**

Media pembelajaran puzzle bergambar adalah suatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang bersifat edukasi yang dapat dengan mudah memahami belajar siswa. Media *Puzzle* bergambar ini dapat memotivasi siswa dalam hal belajar dikarenakan bentuk atau potongan-potongan akan membuat siswa dapat menyelesaikan masalah yang terdapat dalam bentuk atau potongan *Puzzle*.

Adapun cara pembuatan media *Puzzle* bergambar antara lain:

- 1) Siapkan bahan utama untuk membuat media *Puzzle* bergambar, seperti *Pcv Board*, Karton Tahu, Triplek, *Styrofoam* serta kayu.
- 2) Desain pola berbentuk *puzzle*,
- 3) Desain *puzzle* dengan menggunakan aplikasi canva, dan buatlah dua buah gambar, satu gambar dengan gambar utuh, disisi lain lagi dengan gambar yang pecahan.
- 4) Disisi lain, cetaklah bentuk *puzzle* berupa kertas foto,
- 5) Bentuklah sebuah desain dengan menggunakan *Pcv Board*, kartas tahu atau triple.
- 6) Pada lapisan depan *Puzzle*, Bentuk pola dari potongan-potongan *puzzle* yang sudah didesain kemudian setiap potongan disertakan gambar

animasi pecahan buahan, dan disisi lainnya, sediahkan bilangan pecahan.

- 7) Lalu, tempelkan hasil cetakan foto dan potongan-potongan dari bahan *Pcv Board* sesuai bentuk.
- 8) Setelah itu *Puzzle* dapat digunakan sesuai dengan cara penggunaan *puzzle* bergambar.

### **2.1.3 *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **2.1.3.1 Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)**

Menurut Hanifah, (2020) PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Selanjutnya menurut Suh, J. M., & Seshaiyer, (2019), PBL didefinisikan sebagai proses penyelidikan yang menyelesaikan pertanyaan, keingintahuan, keraguan, dan ketidakpastian tentang fenomena kompleks dalam hidup.

Sedangkan Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Erwin, (2018) merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru.

Menurut Grant, M. M., & Tamim, (2019) merupakan model pembelajaran berbasis teori konstruktivis sosial yang berpusat pada siswa yang ditandai dengan konstruksi berbagai perspektif pengetahuan dengan berbagai representasi, hingga aktivitas sosial, dan berfokus pada penemuan dan pembelajaran kolaboratif, *scaffolding*, pelatihan, dan penilaian autentik.

Berdasarkan uraian diatas. Dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terdapatnya permasalahan nyata dalam konteks yang mana siswa belajar untuk berpikir kritis dalam keterampilan memecahkan sebuah masalah dan dapat menghasilkan pengetahuan.

#### **2.1.3.2 Keunggulan dan Kelemahan *Problem Based Learning* (PBL)**

Menurut Rosidah, (2018) keunggulan model *problem based learning* (PBL), antara lain:

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik,
- 2) Menjadikan peserta didik sebagai aktor dalam proses pembelajaran,
- 3) Peserta didik aktif untuk mencari informasi terkait materi yang dipelajarinya,
- 4) Peserta didik belajar menganalisis suatu masalah, dan
- 5) Mengembangkan rasa percaya diri peserta didik.

Sementara itu menurut Aziz et al., dalam Firdaus et al., (2021) bahwa PBL memiliki beberapa keunggulan diantaranya, yaitu:

- 1) Siswa terlibat aktif pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuannya dapat diserap dengan baik,

- 2) Siswa berlatih untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam satu kelas, dan
- 3) Siswa dapat memperoleh pengetahuannya dari berbagai sumber informasi yang mereka dapatkan.

Adapun keunggulan dari PBL menurut Sanjaya dalam (Octaria et al., 2018)

meliputi:

- 1) Dapat membantu siswa memahami isi pelajaran,
- 2) Melatih siswa untuk memecahkan masalah yang menantang kemampuannya,
- 3) Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran,
- 4) Membantu siswa membentuk pengetahuan untuk memecahkan masalah nyata,
- 5) Membantu siswa bertanggung jawab dalam kelompoknya,
- 6) Mendorong siswa untuk mengevaluasi pengetahuan yang didapatkan,
- 7) Siswa menjadi senang dalam pembelajaran,
- 8) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunianya nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan *Problem Based Learning* adalah didalam model ini dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan yang nyata serta pengetahuan.

Kelemahan *Problem Based Learning*, menurut shoimin dalam History, (2022) anatara lain:

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan PBL, guru harus tetap berperan aktif dalam menyajikan materi (dan akan kesulitan dalam kelas gemuk),
- 2) Keragaman siswa tinggi dalam suatu kelas akan menyulitkan dalam pembagian tugas berdasarkan masalah nyata.

Selain itu, menurut Abidin dalam History, (2022) kekurangan dalam model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang terbiasa mendapatkan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
- 2) Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba memecahkan masalahnya.
- 3) Tanpa adanya pemahaman siswa terhadap mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan *Problem Based Learning* adalah dari banyaknya materi yang terdaaat dalam proses belajar mengajar, ternyata tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan *problem based learning*.

### **2.1.3.3 Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Adapun Langkah-langkah atau sintak menurut Saputra, (2020), yaitu sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa pada masalah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlihat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap Penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sugiyanto dalam Pratiwi & Setyaningtyas, (2020) memaparkan langkah-langkah model pembelajaran problem-based learning sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan masalah dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik dengan membimbing melaksanakan analisis kasus.
- 3) Mengumpulkan sumber sebagai bahan untuk menyelesaikan kasus.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi.
- 5) Analisis dan evaluassi proses dan hasil dari pemecahan kasus.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa Langkah-langkah dari *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Adanya orientasi, pada Langkah ini pendidik dapat menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar, dengan adanya kegiatan dalam pemecahan suatu permasalahan yang dipilih.
- 2) Adanya mengorganisasi, pada Langkah ini pendidik dapat membantu siswa dalam mendefinisikan dan merencanakan tugas pembelajaran yang berhubungan dengan masalah.
- 3) Adanya membimbing penyelidikan individual dan kelompok, pendidik dapat mendorong siswa untuk melakukan eksperimen dan memperoleh data terkait untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah.
- 4) Adanya mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pendidiik dapat membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya sesuai dengan materi.
- 5) Adanya analisis dan evaluasi, pendidik dapat membantu siswa dalam memikirkan 30anjang atau menilai hasil mereka dan metode yang mereka gunakan.

#### 2.1.3.4 Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Octavia, (2020), bahwa terdapat beberapa ciri-ciri *Problem Based Learning* (PBL), antara lain:

##### 1) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Strategi dari pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah serangkaian kegiatan belajar di mana siswa tidak hanya pasif dalam mendengarkan dan mengingat materi, tetapi juga diharuskan aktif dalam berpikir dan berkomunikasi dengan tujuan untuk dapat mengambil kesimpulan dari penyelesaian masalah.

##### 2) Aktivitas Pembelajaran

Pemecahan masalah adalah fokus individu pembelajaran. Masalah dijadikan fokus utama proses pembelajaran dalam pendekatan *problem based learning* (PBL), karena tidak mungkin terjadi proses pembelajaran tanpa adanya masalah.

##### 3) Berpikir secara Ilmiah

Sebuah metode penyelesaian masalah yang menggunakan pemikiran ilmiah. Penalaran deduktif dan induktif keduanya digunakan dalam pendekatan untuk berpikir ilmiah. Sistematis dan empiris menjadi proses dalam berpikir secara ilmiah. Cara berpikir secara ilmiah melalui tahapan-tahapan tertentu merupakan definisi dari sistematis. Proses pemecahan masalah yang bersumber dari data dan fakta yang jelas merupakan definisi dari empiris.

*Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut Tan dalam Zainal, (2022),

- 1) Masalah merupakan titik awal pembelajaran,
- 2) Masalah dalam PBL merupakan masalah dunia nyata yang tampak tidak terstruktur (illstructured) dan otentik,
- 3) Masalah dalam PBL membutuhkan banyak perspektif, sehingga PBL mendorong penyelesaian masalah dengan mempertimbangkan pengetahuan dari berbagai topik dan mata pelajaran,
- 4) Masalah dalam PBL menantang pengetahuan, sikap, dan kompetensi siswa, sehingga menyerukan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang pembelajaran baru,
- 5) Pembelajaran mandiri adalah hal utama. Dengan demikian, siswa memikul tanggung jawab utama untuk memperoleh informasi dan pengetahuan,
- 6) Pemanfaatan berbagai sumber pengetahuan dan evaluasi sumber daya informasi,
- 7) Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif dan kooperatif,
- 8) Pengembangan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, tutor memfasilitasi dan melatih peserta didik melalui pertanyaan dan pelatihan kognitif,
- 9) Penutupan dalam proses PBL meliputi sintesis dan integrasi pembelajaran dan
- 10) PBL diakhiri pula dengan evaluasi dan review terhadap pengalaman

peserta didik dan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri dari *Problem Based Learning* (PBL) adalah pada model ini terdapatnya permasalahan yang nyata, dapat melatih siswa berpikir secara kritis dalam hal keterampilan serta pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berkelompok.

#### **2.1.4 Penggunaan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)**

Menurut Fransiska, (2021) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah.

Pada pembelajaran matematika, penggunaan media *puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik, mencapai hasil belajar matematika yang lebih baik, dan lebih memperhatikan proses pembelajaran. Adapun penggunaan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) yaitu :

1. Media ini terdiri dari satu materi yaitu Matematika.
2. Pada bagian depan terdapat judul media, nama pencipta, dan judul materi.
3. Kemudian guru meminta peserta didik untuk duduk berkelompok, serta perwakilan kelompok maju kedepan untuk pembagian materi (Penjumlahan dan Pengurangan secara acak).
4. Bukalah isi kotak yang terdapat isi potongan media *puzzle* dengan

menarik pita yang terdapat pada media kemudian buka tutup bagian atas media.

5. Kemudian, terdapatnya orientasi masalah, yang mana guru menampilkan masalah yang relevan pada media *puzzle* dengan kehidupan peserta didik.
6. Setelah itu, mengorganisasikan peserta didik, Dimana guru membantu peserta didik mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (media *puzzle*).
7. Membimbing penyelidikan kelompok, pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi terkait media *puzzle* untuk mendapatkan penjelesan pemecahan masalah.
8. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pendidik mendorong peserta didik untuk menganalisis informasi yang telah diperoleh untuk merumuskan Solusi dari permasalahan yang dihadapi dan mempresentasikan hasil karya,
9. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, pada kegiatan ini pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Fatirul, Achmad. Noor., (2018) bahwa proses pembelajaran dihadapkan pada teori-teori belajar yang memiliki tujuan yang dapat

meningkatkan kemajuan belajar bagi peserta didik, yang tentunya berkaitan bagaimana dalam menyajikan informasi/ pesan/bahan dengan model, metode, strategi media pembelajaran meningkatkan efektivitas, efisien dan memiliki daya saing bagi peserta didik.

Menurut Sukmadinata dalam Ardiningtyas et al., (2022) pembelajaran memiliki tujuan diantaranya: (1) agar siswa dapat mengatur waktu dan memusatkan perhatian pada tujuan yang ingin dicapai; (2) guru dapat mengatur kegiatan instruksional, metode, strategi untuk mencapai tujuan tersebut; dan (3) guru sebagai evaluator yang dapat menyusun tes sesuai dengan apa yang harus dicapai oleh anak didik.

#### **2.1.5.2 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Menurut Priatna, N., & Yuliardi, (2018) dalam mempelajari matematika, anak harus diasah kemampuan berpikir, bernalar, dan berimajinasinya dengan menghubungkan pola pikir matematika yang bersifat abstrak dan pola pikir konkret agar matematika mudah dipahami. Pembelajaran matematika dari yang bersifat abstrak ke konkret akan membangun pemahaman siswa mengenai konsep matematika itu sendiri. Selanjutnya sejalan dengan Kholiyanti, (2018) yang memaparkan bahwa pemahaman anak mengenai konsep dasar matematika dapat dibantu dengan menyajikan benda-benda konkret ke sesuatu yang abstrak dalam proses pembelajaran.

Menurut Argawi, A. S., & Pujiastuti, (2021) matematika, yaitu proses dari pengalaman belajar matematika kepada peserta didik melalui rangkaian kegiatan

yang disusun secara terencana dan sistematis sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang mata pelajaran matematika yang dipelajari dengan cara terampil, cerdas, dan mampu memahami dengan baik Pelajaran yang sudah diajarkan oleh gurunya.

Selanjutnya, menurut Susanto, (2019:37) bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan pembelajaran yang bermakna dengan pemberian contoh konkrit atau nyata dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah pembelajaran yang berkualitas, dikarenakan dalam pembelajaran matematika ini sangat bervariasi, dalam kemampuan yang akan membuat siswa berpikir dan kreativitas yang akan membangun kreatifitas peserta didik dalam hal konsep matematika.

#### **2.1.6 Materi Pecahan Matematika**

Dalam hal ini, Adapun materi yang terdapat pada matematika adalah mengenai materi pecahan berpenyebut sama antara lain :

Pecahan seringkali digunakan dalam pembagian barang atau makanan. Contohnya, Ketika kita membeli sebuah kue dan membaginya dengan teman, kita dapat menggunakan pecahan untuk menentukan bagian masing-masing. Pecahan juga sering digunakan dalam pengukuran, seperti Ketika kita mengukur waktu, jarak, dan berat.

Bilangan pecahan merupakan bentuk yang lain suatu bilangan pada ilmu matematika, dinyatakan menjadi  $a/b$ ,  $a$  adalah pembilang,  $b$  adalah penyebut dengan  $a, b$  adalah bilangan bulat serta  $b \neq 0$ .

#### A. Arti Pecahan

Pecahan menyatakan bagian dari keseluruhan. Pecahan juga dapat menyatakan bagian dari sekelompok benda.

Perhatikan gambar-gambar berikut :



Sebuah pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dengan pecahan setengah atau seperdua. Selanjutnya, Setiap potongan tersebut dipotong lagi menjadi dua bagian sama besar. Satu potongan pizza yang lebih kecil tersebut dapat dinyatakan dengan pecahan seperempat.

#### B. Nama dan Lambang Pecahan

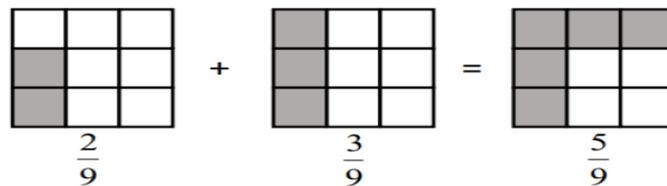
Pecahan dapat ditulis dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  dengan  $a$  merupakan pembilang dan  $b$  penyebut.

$a$	➡	Pembilang
$\frac{a}{b}$	➡	Penyebut

#### b. Penjumlahan Pecahan Beroobyebut Sama

Pecahan yang memiliki penyebut sama dapat dijumlahkan dengan cara menjumlahkan pembilangnya, sedangkan penyebutnya tetap.

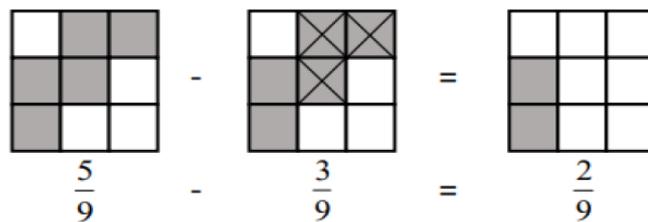
Perhatikan contoh berikut!



Perhatikan contoh lainnya berikut!

$$1. \quad \frac{3}{5} + \frac{1}{5} = \frac{3+1}{5} = \frac{4}{5} \qquad 2. \quad \frac{5}{12} + \frac{4}{12} = \frac{5+4}{12} = \frac{9}{12} = \frac{3}{4}$$

Pengurangan pecahan yang memiliki penyebut sama dapat dilakukan dengan cara mengurangi pembilangnya, sedangkan penyebutnya tetap.



Perhatikan contoh lainnya berikut!

$$1. \quad \frac{4}{5} - \frac{1}{5} = \frac{4-1}{5} = \frac{3}{5} \qquad 2. \quad \frac{10}{12} - \frac{4}{12} = \frac{10-4}{12} = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$$

### 2.1.7 Pecahan Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis

#### *Problem Based Learning*

Menurut Tantikasari B dalam Amalia & Napitupulu, (2022) menyatakan bahwa Media *Puzzle* Gambar digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.

Menurut Alwi, M., & Kudsiah, (2020:103) mengemukakan bahwa, “Media *puzzle* pecahan merupakan sebuah permainan yang bisa dilakukan berulang-ulang kali karena dapat dibongkar dan dipasang.

Menurut Hanifah, (2020) PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

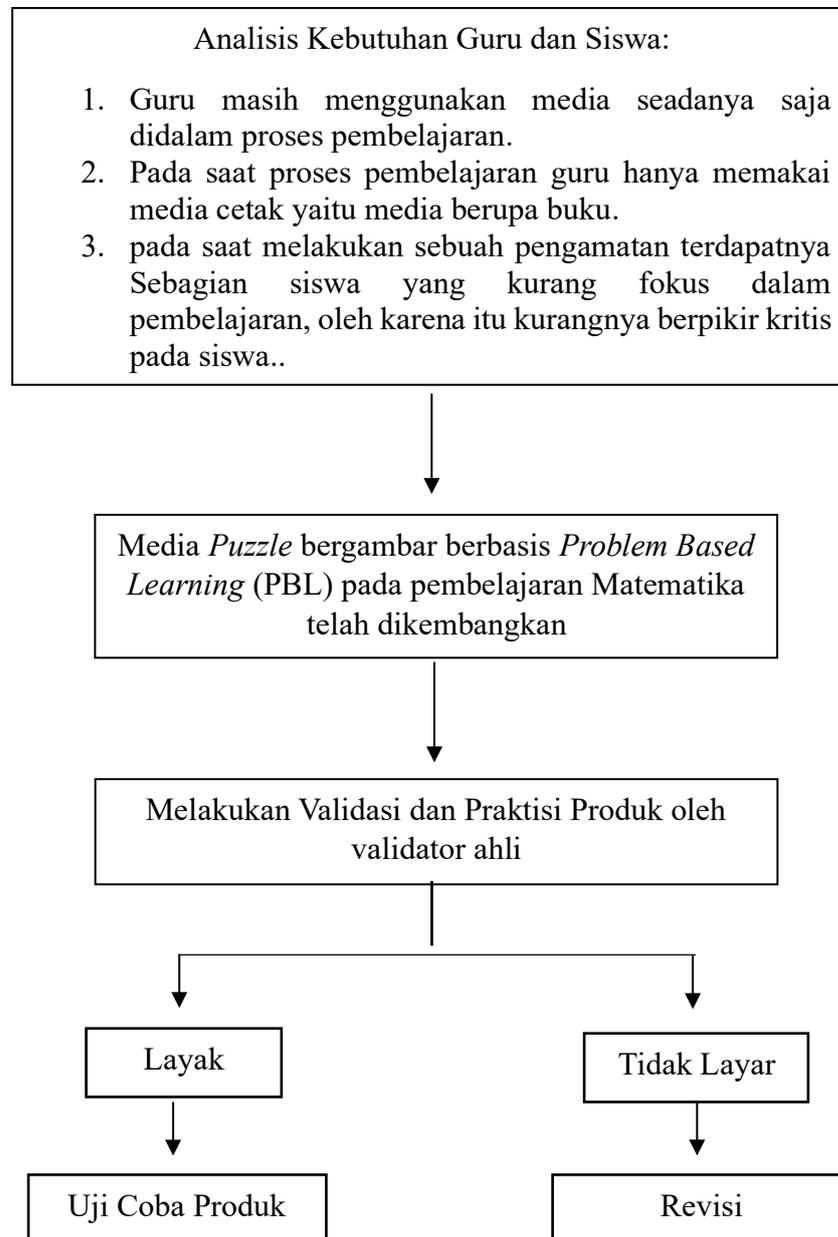
Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Salah satu penggunaan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa lebih memahami soal berhitung, misalnya pada materi pecahan yang sering muncul dalam kehidupan nyata dengan menggunakan *model problem based learning* karena dapat membantu pendidik sebagai acuan atau pedoman mengajar agar siswa dapat memahami masalah yang terdapat pada matematika khususnya pada materi pecahan dengan bantuan potongan-potongan atau bentuk-bentuk *puzzle* agar melatih kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan akan menambah imajinasi peserta didik dalam proses belajar.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Dalam Pembelajaran, Media pembelajaran adalah suatu alat bantu bagi pendidik untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta untuk memvisualisasikan kepada peserta didik materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang benar akan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan didalam suatu proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media *puzzle* bergambar ini akan membuat siswa tertarik pada proses belajar mengajar.

### Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan media yang seadanya saja. Pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung ada beberapa peserta didik yang

cenderung bosan, masih kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan guru hanya memakai media cetak yaitu buku. Pada saat melakukan sebuah pengamatan terdapatnya Sebagian siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran, oleh karena itu kurangnya berpikir kritis pada siswa, Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran. Misalnya Media *Puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Matematika telah dikembangkan. Pada tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengembangkan Media *Puzzle* dengan semenarik mungkin. Media pembelajaran *Puzzle* bergambar akan diuji validasi dan kepraktisan oleh validator. Lalu apabila media *puzzle* bergambar sudah layak atau valid maka media *puzzle* bergambar akan digunakan dalam penelitian. Namun, jika media *puzzle* belum layak/belum valid oleh validator maka media *puzzle* bergambar akan direvisi sehingga menjadi media *puzzle* bergambar yang layak digunakan oleh peneliti.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

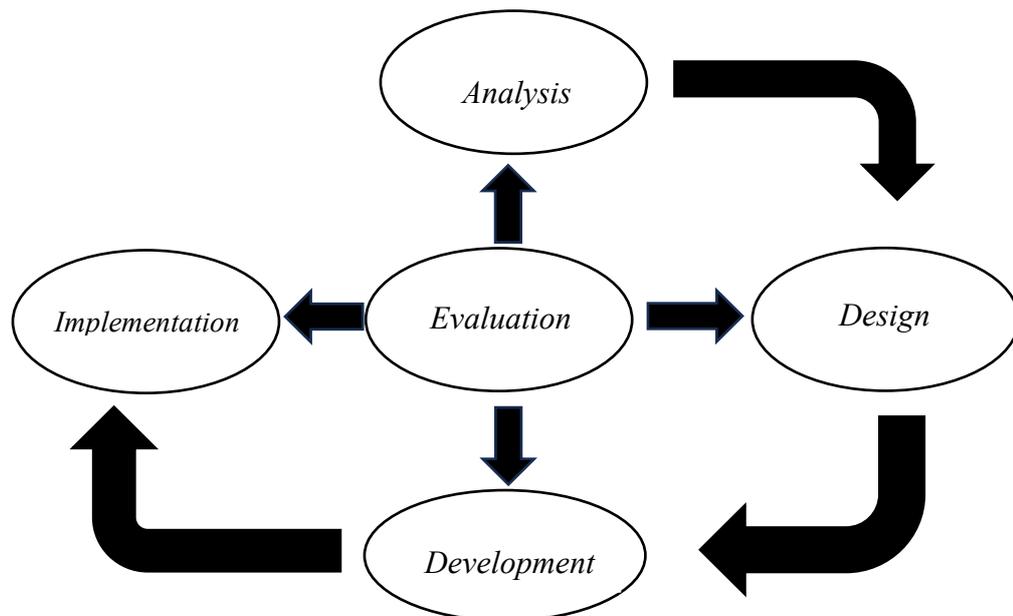
## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode penelitian *Research Development* atau R&D. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu mengembangkan suatu produk yang sudah ada menjadi produk yang terbaru. Menurut Sugiono, (2021:396) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut *Research and Deveploment*, metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Dalam penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini menggunakan suatu desain model pengembangan ADDIE. Dikarenakan pada model ini pengembangan suatu media dapat memerlukan langkah-langkah yang jelas. Adapaun tahapan menurut ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementastion, dan evaluation*.



**Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Modifikasi Sani, (2022:238)**

Dalam hal ini, Adapun penjelasan tentang tahap-tahapan ADDIE menurut Syahri & Yusnadar, (2022) yaitu :

1. *Analysis*

Dalam analisis ada hal yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis materi

2. *Design*

Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu di buat catatan perihal media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi serta data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Catatan tersebut akan bermanfaat untuk media pembelajaran yang dibuat akan digunakan suatu dasar contoh media.

### 3. *Development*

Development dilakukan setelah membuat desain. Melakukan pengembangan media dalam media tersebut produk yang akan dihasilkan meliputi media pembelajaran. Sesudah melakukan produk dengan selesai. Langkah selanjutnya produk tersebut akan diuji kevalidan oleh 2 tim yaitu ahli media, dan ahli materi untuk dapat dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.

### 4. *Implementation*

Dalam implementasi ialah suatu Langkah nyata dilakukan system pembelajaran yang sedang peneliti buat. Pada tahap ini, semua media yang dikembangkan akan dilakukan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan. Produk akan valid jika layak akan diuji.

### 5. *Evaluation*

Dalam evaluasi dilakukan untuk kelengkapan revisi atau perbaikan baik itu masukan ataupun saran dari seorang validator ahli.

Tetapi pada penelitian pengembangan media *puzzle* bergambar ini akan dilakukan hanya pada tahap implementasi, yang mana produk akan langsung diuji coba sebagai perangkat pembelajaran di dalam kelas. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini harus membatasi fokusnya pada tahap *implementation*.

## **3.2 Tahapan Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi pelaksanaan penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang beralamat Jalan Pancing Pasar 4 Lk V, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Tahun Ajaran 2023/2024.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

Pada pengumpulan sumber data, peneliti melakukan sebuah pengumpulan sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

## **3.3 Data Primer**

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya, tanpa menggunakan perantara lainnya. Data primer secara umum dilakukan agar dapat menjawab pertanyaan penelitian. Pada data ini, penulis mengupulkan data dengan menggunakan sebuah angket. Menurut Sugiyono dalam Prawiyogi et al., (2021) kuesioner (angket) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini penelitian menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli 46anjan. Sedangkan angket kepraktisan terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa.

### **3.4 Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan secara tidak langsung melalui media perantara atau melalui catatan guru kelas. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini dengan cara melakukan permohonan izin kepada pihak guru kelas untuk mendapatkan bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

#### **3.4.1 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti dalam hal penilaian produk media puzzle bergambar. menurut Sugiyono, (2021:156) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Pada instrument wawancara biasanya digunakan untuk Analisa kebutuhsn guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran SD kelas III. Pada penulisan ini, penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepraktisan.

##### **a) Lembar Angket Validitas Ahli Media**

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran *Puzzle Bergambar*. Dan untuk mendapatkan masukan dari validator media serta saran dari validator media kemudian media pembelajaran tersebut dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrument validasi ahli media yaitu:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kualitas Desain	a. Keterbacaan b. Desain Ilustrasi	1,2,3 4,5,6
2	Kualitas Teknis	a. Kebergunaan	7,8,9

Sumber : (Romadhan, 2023)

Instrument validasi media digunakan untuk mengukur Kelayakan dari desain media pembelajaran *puzzle* bergambar, serta untuk melihat masukan dan saran dari validator ahli media serta media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### b) Lembar Angket Validitas Ahli Materi

Pada validasi ahli materi dapat dilihat dari kelayakan dari isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh media pembelajaran *puzzle* bergambar valid atau tidaknya. Dilakukannya validasi ahli materi kepada validator materi agar dapat diberikan masukan atau saran kemudian dapat dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi instrument validasi ahli materi yaitu:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan Komponen Isi	a. Kesesuaian isi dengan materi pecahan b. Keakuratan isi c. Kemutakhiran isi d. Kualitas isi	1,2,3 4,5,6 7,8,9 10,11,12

Sumber : (Romadhan, 2023)

Fungsi dari validator ahli materi ialah untuk melihat kelayakan dari suatu isi materi media pembelajaran *puzzle* bergambar yang telah disediakan oleh peneliti, dan agar dapat mengukur apakah materi yang ada didalam media pembelajaran *puzzle* bergambar layak atau tidak digunakan. Oleh karena itu diperlukan validasi ahli materi untuk dapat memberikan sebuah masukan atau saran terkait media tersebut.

### **c) Lembar Angket Validitas Ahli Bahasa**

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media pembelajaran yang sudah diberikan masukan dari validator Bahasa yang kembangkan untuk perkembangan kalimat sesuai dengan peserta didik kelas III sekolah dasar. Berikut ini kisi-kisi validasi ahli Bahasa sabagi berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat	1
		b. Keefektifan kalimat	2
		c. Kebakuan	3
2	Komunikatif	a. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4
3	Dialogis dan Interaktif	a. Kemampuan memotivasi peserta didik	5
		b. Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	6
4	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	a. Ketepatan bahasa	7
5	Kesesuaian dan perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	8
6	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	a. Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	9
		b. Konsistensi penggunaan simbol	10

Sumber (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Instrument ahli bahasa, dilakukan validasi Bahasa agar dapat mengukur bahasa yang baku dan benar, serta tidak baku dalam penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan, dan dapat menerima masukan serta saran dari seorang validator bahasa untuk penggunaan kalimat yang sesuai.

#### d) Lembar Angket Kepraktisan Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kepraktis media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) di kelas III Sd Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari Media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon guru dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Tampilan	1. Kejelasan teks 2. Kejelalsan gambar 3. Kemenarikan gambar 4. Kesesuaian gambar dengan materi	1 2 3 4
2	Penyajian Materi	5. Penyajian materi 6. Kejelasan kalimat 7. Kejelasan istilah 8. Kejelasan contoh dengan materi 9. Kesesuaian contoh dengan materi	5 6 7 8 9
3	Manfaat	10. Kemudahan belajar 11. Ketertarikan menggunakan media 12. Peningkatan kreativitas siswa	10 11 12

Sumber : Zulfa, (2022)

Instrument angket respon guru bertujuan untuk dapat mmengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* bergambar pada materi pecahan.

Oleh karena itu, peneliti membutuhkan sebuah saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### e) Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Pada penulisan ini, instrument yang digunakan dalam data mengenai kepraktisan mengenai perangkat media *puzzle* bergambar berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Mtematika menurut para ahli (validator), Apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepraktisan media *puzzle* bergambar dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Media Pembelajaran	a. Pemahaman isi materi. b. Kemudahan mengerjakan soal. c. Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i> bergambar d. Ketepatan dalam memilih background dan tekas. e. Kemenarikan media <i>puzzle</i> bergambar mudah dipahami. f. Alat bantu proses pembelajaran.	1 2 3 4 5 6
2	Pembelajaran	a. Kemampuan belajar mandiri. b. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa.	7 8

Sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Instrument angket respon siswa bertujuan agar dapat melihat kepraktisan media pembelajaran *puzzle* bergambar pada materi pecahan yang telah dikembangkan.

### 3.4.2 Analisis Data Penelitian

Pada pengembangan media *puzzle* bergambar, validasi ditunjuk untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan standar isi yang terdiri dari standar kompetensi dasar. Pertanyaan dalam instrument sesuai dengan media yang dikembangkan. Maka agar lebih jelas dapat dilihat dibawah ini antara lain :

- 3.4.2.1.1 Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan pemberian skor sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Pedoman Pemberian Skor**

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : Yolanda & Sri Lena, (2022).

- 3.4.2.1.2 Hasil validasi kevalidan dan kepraktisan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Sumber : Siregar, (2023)

**Keterangan:**

P = Presentase yang diberi

F = Peroleh skor

N = Skor Maksimum

**Tabel 3.7 Presentasi Kevalidan**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kategori Validitas</b>
84% - 100%	Sangat Valid
68% - 84%	Valid
52% - 68,00%	Cukup Valid
36% - 52%	Kurang Valid
20% - 36%	Tidak Valid

Sumber : Sari et al., (2020)

**Tabel 3.8 Presentasi Kepraktisan**

<b>Interval Rata-rata Skor</b>	<b>Klasifikasi</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

Sumber :Oktariyanti et al., (2021)

**3.5 Rancangan Produk****3.5.1 Pengujian Internal****1. Ahli Materi**

Pada validasi ahli materi ini dilakukan untuk memberikan suatu masukan dan saran serta mengevaluasi sebuah materi pembelajaran yang

dikembangkan mengenai materi pecahan pada pembelajaran matematika yang akan diukur serta divalidasi oleh ahli materi. Menvalidasi ini dilakukan dengan maksud apakah materi yang digunakan sesuai dengan KD serta tujuan pembelajaran.

## **2. Ahli Media**

Pada ahli media ini dilakukan untuk memberikan suatu masukan dan saran serta mengvaluasi sebuah media *puzzle* yang akan dinilai oleh validator ahli media berdasarkan kesesuaian media dengan materi serta tujuan pembelajaran.

## **3. Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa dilakukan dengan tujuan untuk memberikan suatu saran atau masukan mengenai bahasa yang digunakan dengan baik dalam materi pembelajaran serta didalam media *puzzle* yang dikembangkan.

### **3.5.2 Pengujian Eksternal**

#### **1. Respon Guru**

Pada respon guru dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan dari media *puzzle* dalam pembelajaran matematika. Guru akan menilai apakah dengan menggunakan media *puzzle* tersebut tujuan dari suatu proses pembelajaran akan tercapai atau tidak. Guru akan memberikan nilai melalui lembar angket yang disebarkan oleh peneliti.

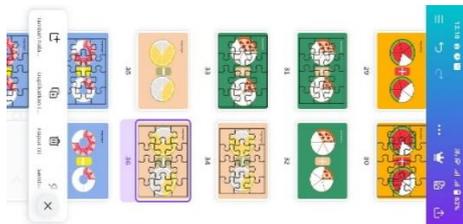
## 2. Respon Siswa

Pada respon siswa, akan melihat ketertarikan dari siswa akan media *puzzle* serta apakah dengan media *puzzle* siswa dapat memahami materi baik. Dalam pengisian lembar angket, siswa dapat dibantu oleh guru jika ada pertanyaan dari lembar angket tersebut yang tidak di mengerti oleh siswa serta diperbolehkan bertanya kepada guru.

## 3.6 Tahapan Pengembangan

### 3.6.1 Pembuatan Produk

Adapun tahapan pembuatan dari media pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yaitu:

No	Produk	Keterangan
1	<b>Jenis Peralatan</b>	<b>Desain Membuat <i>Puzzle</i></b>
	<b>Alat dan Bahan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi Canva</li> <li>• Print</li> <li>• Kertas Stiker</li> </ul>
	<b>Cara Pembuatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buatlah desain gambar <i>puzzle</i> dengan menggunakan aplikasi canva.</li> <li>• Setelah membuat ukuran yang cocok, print dengan menggunakan ukuran kertas stiker.</li> <li>• Gunting desain <i>puzzle</i> tersebut sesuai dengan ukuran garis <i>puzzle</i>.</li> </ul>
	<b>Gambar Desain</b>	

	<b>Keterangan</b>	Pada tampilan desain <i>puzzle</i> dengan menggunakan aplikasi canva, terdiri dari satu jenis buah dengan memiliki potongan yang berbeda, namun memiliki penyebut yang sama. Desain <i>puzzle</i> ini, memiliki 4 bagian yang terdiri dari 2 bagian penjumlahan, dan 2 bagian pengurangan. Masing-masing desain <i>puzzle</i> memiliki gambar yang berbeda dan warna yang berbeda.
2	<b>Alat dan Bahan</b>	<b>Membuat <i>Puzzle</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PCV Board</li> <li>• Triplek</li> <li>• Kalender Putih</li> <li>• Pisau, Gunting</li> <li>• Kertas Stiker</li> <li>• Kertas A4</li> </ul>
	<b>Cara Pembuatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sediakan PCV Board, sesuaikan bentuk <i>puzzle</i> tersebut dengan menggunakan PCV Board, dan potong sampai menjadi potongan-potongan <i>puzzle</i>.</li> <li>• Setelah itu, tempel gambar <i>puzzle</i> yang menggunakan bahan kertas stiker dengan potongan-potongan <i>puzzle</i> berbahan PCV Board, agar lebih kokoh.</li> </ul>
	<b>Gambar Desain</b>	
	<b>Keterangan</b>	Pada membuat potongan <i>puzzle</i> , membutuhkan pisau yang tajam agar mudah memotong nya. Dalam pemotongan, diusahakan agar tetap

		berhati-hati. <i>Puzzle</i> ini, memiliki 12 potongan, disesuaikan dengan karakteristik anak kelas III sekolah dasar.
3	<b>Alat dan Bahan</b>	<b>Membuat Bingkai <i>Puzzle</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PCV Board</li> <li>• Kalender Putih</li> <li>• Triplek</li> <li>• Lem</li> <li>• Pisau dan Gunting</li> <li>• Kartoon Tahu</li> </ul>
	<b>Cara Pembuatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potong bahan PCV Board dengan ukuran Panjang bingkai 32cm, Lebar 24,5cm.</li> <li>• Lapiskan bagian bingkai <i>puzzle</i> dengan menggunakan triplek serta kertas kalender.</li> <li>• Buatlah sisi belakang agar memperkokoh tampilan bingkai</li> <li>• <i>puzzle</i> dengan menggunakan potongan-potongan bahan PCV Board.</li> </ul>
	<b>Gambar Desain</b>	
	<b>Keterangan</b>	<p>Pada bingkai <i>puzzle</i>, terdiri dari bergaia jenis bahan. Agar bingkai kelihatan kokoh usahakan gunakan pelekannya dengan baik, tambahkan lem pada pelekat bingkai <i>puzzle</i> agar terlihat kokoh. Pada bagian bingkai <i>puzzle</i>, terdiri dari judul, logo, nama peneliti, serta NPM peneliti.</p>
3	<b>Alat dan Bahan</b>	<b>Membuat Soal Pada Belskang <i>Puzzle</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartoon Tahu</li> <li>• Desain Soal</li> <li>• Lem</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunting, Pisau</li> <li>• Kalender Putih</li> </ul>
	<b>Cara Pembuatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran Panjang 20 cm dan lebar 8 cm.</li> <li>• Penyangga dengan ukuran 20 cm.</li> <li>• Lalu, gunting kertas stiker yang berisi soal yang sudah didesain sebelumnya.</li> </ul>
	<b>Gambar Desain</b>	
	<b>Keterangan</b>	Buatlah ukuran Panjang bingkai soal dengan Panjang 13cm dan lebar 8 cm. lalu buat penyangga pada ukuran ter sebut dengan Panjang 20 cm. Gunting Kertas stiker tersebut yang berisi soal, dan sesuaikan dengan panjang soal.

**Tabel 3.9 Pembuatan Produk *Puzzle***

### 3.6.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa media *puzzle* bergambar pada materi pecahan. Lalu dimintakan validasi kepada ahli yang telah ditunjuk untuk memberiksn penilaian terhadap media *puzzle* bergambar. pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih sempurna dari media awalnya. Kecocokan media pembelajaran ingin diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli desain media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukkan dari pakar dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsikan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang beralamat Jalan Pancing Pasar 4 Lk V, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDS Islam Setia Nurul Azmi Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun penelitian pengembangan media *puzzle* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu (1) Tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas III SDS Islam Setia Nurul Azmi Medan.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analisis*)**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan SDS Islam Setia Nurul Azmi Medan di kelas III. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis karakteristik siswa.

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap analisis ini, penulis menganalisis suatu kebutuhan yang dapat dikembangkan serta menguji coba sebuah media pembelajaran, media *puzzle* bergambar yaitu analisis kebutuhan siswa yang dapat dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *puzzle* bergambar yang

siswa sukai. Untuk menghasilkan data, analisis ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara serta diskusi kepada guru dan siswa kelas III yang akan menggunakan media *puzzle* bergambar. Hasil dari diskusi tersebut adanya permasalahan pada saat proses pembelajaran. Yang mana, pada pembelajaran matematika, siswa lebih cenderung bosan dan sulit menangkap materi pembelajaran, namun dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih aktif serta senang dalam proses pembelajarana berlangsung. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang seadanya saja, dan lebih menggunakan buku paket dengan adanya tampilan-tampilan gambar sebagai pedoman saat melakukan proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, hasil dari melakukan diskusi kepada guru kelas, maka penggunaan media *puzzle* sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran matematika di kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Guru kelas mengatakan bahwa, kalua tidak menggunakan media, rasanya suasana dikelas jenuh dan terlihat bosen Sebagian juga ada yang tidak mengerti dikarenakan tidak dapat memvisualisasikann materinya.

Berdasarkan hasil yang peneliti temukan dilapangan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa media *puzzle* bergambar yang sudutdapat memvisualisasikan peserta didik agar lebih aktif dalam penguasaan materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) pada

pembelajaran matematika kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

## **2. Analisis Karakteristik Siswa**

Dalam menganalisis karakteristik siswa, peneliti menggunakan karakteristik siswa untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Media digunakan sesuai dengan karakteristik siswa yang akan meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika. Potongan dari media *puzzle* berjumlah 12 sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Siswa kelas III SD umumnya berusia 8-10 tahun, Oleh karena itu mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* ini sesuai dengan karakteristik siswa. Media biasanya dibuat sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik yang belum berpikir abstrak. Pengembangan media ini diharapkan agar dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran pada proses pembelajaran.

## **3. Analisis Kurikulum**

Dalam analisis kurikulum, peneliti melakukan suatu analisis kurikulum yang berlaku di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Pada analisis ini, bertujuan untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku.

Adapun penjelasan dari indikator berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator</b>
3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.	3.5.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan baik.
4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.	4.5.1 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan baik.

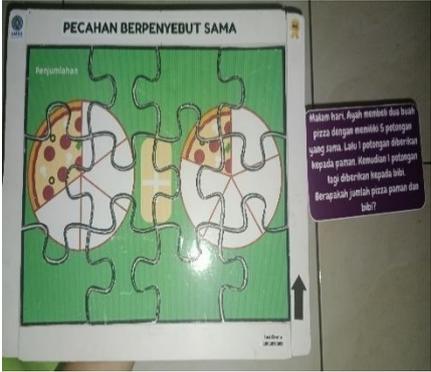
Berdasarkan indikator diatas yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswa dapat memahami penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui kegiatan berkelompok menggunakan media *puzzle* dengan baik.
2. Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-sehari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui media *puzzle* pecahan dengan benar.

## 4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

### 4.1.2.1 Merancang Media *Puzzle*

Pada tahap perancangan (*design*), setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi, dan komponen media *puzzle* bergambar sesuai dengan materi serta kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, Peneliti akan merancang berupa desain produk materi dan juga desain produk media. Peneliti menyusun materi sesuai dengan buku tema yang ada pada kelas III terkait materi pecahan. Peneliti memilih *Puzzle* bergambar dikarenakan akan *puzzle* bergambar peneliti akan membuat sebuah desain media *puzzle* bergambar dengan menggunakan bahan Pcv Board. Maka hal tersebut dapat memudahkan peneliti untuk membuat sebuah media *puzzle* bergambar. pada tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya. Media *puzzle* ini digunakan untuk membuat suatu langkah atau cara dalam menentukan pecahan.

Gambar	Keterangan
	<p>Bagian depan pada media puzzle terdapat satu jenis buah dengan memiliki penyebut yang sama. Bagian depan <i>puzzle</i> ini memiliki 12 potongan bentuk <i>puzzle</i> dan juga memiliki warna yang menarik.</p>
	<p>Pada bagian depan juga terdapatnya bentuk soal sesuai dengan materi pada media <i>puzzle</i>. Serta judul, nama peneliti, npm peneliti, dan logo.</p>
	<p>Pada bagian belakang puzzle terdaptnya petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i>.</p>

**Gambar 4.2** Desain Media *Puzzle*

#### **4.1.2.2 Menyusun Instrumen**

Dalam menyusun instrumen memiliki tujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi suatu prosuk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun intrumen validasi terdiri dari: (1) instrumen ahli materi, (2) instrumen ahli media, (3) instrumen ahli bahasa. Pada instrumen kepraktisan terdiri dari: (1) Angket respon guru, (2) angket respon siswa.

#### **4.1.2.3 Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pada penyusunan silabus dan juga RPP memiliki tujuan untuk menjadi pedoman dalam kegiatan dari suatu proses mengajar didalam kelas yang akan mengembangkan media pembelajaran. Maka adanya RPP yang telah disusun terlampir.

#### **4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini terdiri dari validator media menurut: (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (c) ahli bahasa. Ketiga hal tersebut disajikan secara sistematis.

##### **4.1.3.1 Validasi Ahli Materi**

Pada validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran. Validasi ini menggunakan angket sebagai instrumen penliaian. Yang mana, setiap penliaian diberi skor 5. Dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4,

“Cukup” = 3, “Kurang Baik” = 2, “Sangat Kurang Baik” = 1. Terdapatnya penilaian dari ahli isi materi dengan menggunakan angket yaitu:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Sri Wahyuni., M.Pd	56	60	93%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas yang sudah diberikan oleh validator ahli materi memperlihatkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase 93% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan “layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran”. Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat dilampiran hal 113.

### **1) Revisi Produk Pada Materi**

Produk media *puzzle* yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada revisi ini bertujuan untuk memberikan sutau masukan mengenai media dan memperbaiki media agar lebih baik dari sebelumnya. Adapun hasil revisi ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Masukan dan Saran Ahli Materi

Masukkan/Saran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Pada bagian soal yang ada dibelakang <i>puzzle</i> sesuaikan dengan materi pecahan dan soalnya perlu perbaikan agar lebih cocok lagi.</p>	<p>Pagi hari, ibu memiliki sebuah buah semangka didalam kulkas. Buah semangka tersebut akan diberikan kepada kakak dan ayah. Kakak mendapatkan 4 potongan dari ibu. Kemudian Ayah mendapatkan 3 potongan dari ibu. Masing-masing potongan buah semangka tersebut dipotong menjadi 5 bagian. Berapakah potongan buah semangka yang berada didalam kulkas ibu?</p> <p>Malam hari, Ayah membeli sebuah pizza. Masing-masing Pizza tersebut dipotong menjadi 5 bagian. 1 potongan untuk Ayah, Kemudian 1 potongan lagi diberikan untuk adik. Berapakah jumlah Pizza ayah?</p> <p>Sore hari, Paman sedang berkebun. Lalu paman memiliki sebuah buah jeruk, Kemudian masing-masing buah jeruk tersebut memiliki 8 potongan. 6 potongan buat Paman, dan 3 potongan untuk bibik. Berapakah sisa potongan buah jeruk tersebut?</p> <p>Siang hari, Kakak memasak sebuah donat masing-masing potongan donat terdiri dari 4 potong. Kemudian donat itu dipotong sebanyak 3 potongan untuk kakak. Lalu 1 potongan untuk Ayah. Berapakah sisa donat kakak?</p>	<p>Kakak dan adik diberi semangka oleh ayah. 4 potongan diberikan kepada kakak. Kemudian 3 potongan diberikan kepada adik dengan memiliki 5 ukuran yang sama. Lalu Semangka tersebut dikumpulkan kepada ibu. Berapakah banyak semangka kakak dan adik?</p> <p>Malam hari. Ayah membeli dua buah pizza dengan memiliki 5 potongan yang sama. Lalu 1 potongan diberikan kepada paman. Kemudian 1 potongan lagi diberikan kepada bibi. Berapakah jumlah pizza paman dan bibi?</p> <p>Sore hari. Paman sedang berkebun. Paman mempunyai dua buah jeruk dengan memiliki 8 ukuran yang sama. Kemudian 6 potongan diberikan kepada bibi. Lalu 3 potongan diberikan kepada keponakan. Berapakah sisa jeruk yang diberikan oleh bibi?</p> <p>Siang hari. Kakak membeli dua buah donat dengan memiliki 4 ukuran yang sama. Kemudian 3 potongan diberikan kepada ibu. Lalu 1 potongan lagi diberikan kepada ayah. Berapakah sisa donat ibu?</p>

#### 4.1.3.2 Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan memiliki tujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas desain media yang telah dikembangkan. Validasi ini menggunakan angket sebagai instrumen penilaian. Yang mana, setiap penilaian diberi skor 5. Dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang Baik” = 2, “Sangat Kurang Baik” = 1. Terdapatnya penilaian dari ahli isi materi dengan menggunakan angket yaitu:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

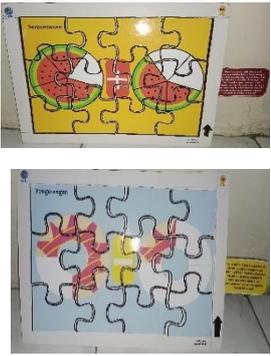
Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
M. Afiv Toni S. Saragih.,M.Pd	42	45	93%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas yang sudah diberikan oleh validator ahli media memperlihatkan bahwa desain media yang ditampilkan valid dengan presentase 93% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli media menyatakan “layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran”. Hasil dari validasi ahli media pembelajaran dapat dilihat dilampiran hal 117.

### 1) Revisi Desain Media

Produk media *puzzle* yang telah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada revisi ini bertujuan untuk memberikan sutau masukan mengenai media dan memperbaiki media agar lebih baik dari sebelumnya. Adapun hasil revisi ahli desain media sebagai berikut:

Tabel 4.6 Masukan dan Saran Ahli Desain Media

Masukkan/Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Pada bagian soal yang ada dibelakang <i>puzzle</i> untuk font dan ukuran tulisan buat lebih besar lagi, dan sesuaikan dengan anak kelas III.		



#### 4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa

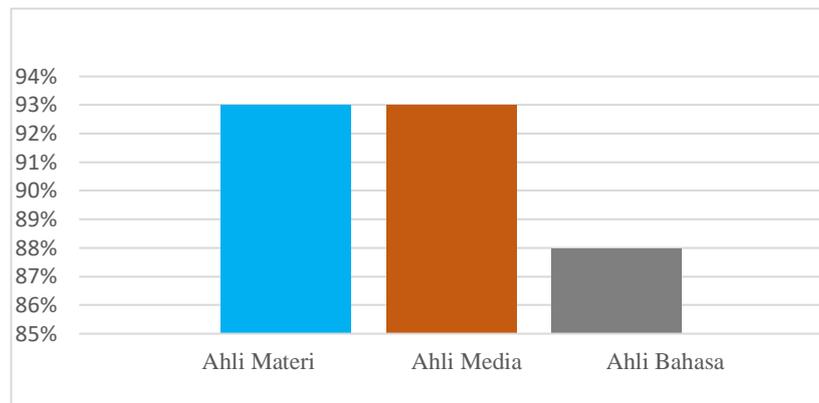
Pada validasi ahli bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran. Validasi ahli bahasa ini menggunakan angket sebagai instrumen penilaian. Yang mana, setiap penilaian diberi skor 5. Dengan ketentuan “Sangat Baik” = 5, “Baik” = 4, “Cukup” = 3, “Kurang Baik” = 2, “Sangat Kurang Baik” = 1. Terdapatnya penilaian dari ahli isi materi dengan menggunakan angket yaitu:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Mutia Febryana S.Pd.,M.Pd	44	54	88%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diatas yang sudah diberikan oleh validator ahli bahasa memperlihatkan bahwa bahasa yang ditampilkan valid dengan presentase 88% kategori sangat valid. Berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan “layak digunakan di lapangan dengan

revisi”. Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat dilampiran hal 121.



**Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi**

Pada gambar diatas memperlihatkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek validasi ahli materi dengan memperoleh rata-rata 93% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli desain media memperoleh rata-rata 93% dikategorikan sangat layak digunakan. Validasi ahli Bahasa memperoleh rata-rata 88% dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

#### **4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi, pengembangan media puzzle dilakukan pada hari selasa, 21 Mei 2024. Pelaksanaan tersebut dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelaksanaan (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 14.00-16.00 WIB. Terdapatnya materi yang dibahas ialah materi pecahan dengan menggunakan media puzzle. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan yang terdapat pada RPP yang telah disusun sebelumnya.



**Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba dikelas**

Dalam tahap ini aapun kegiatan yang dilaksanakan ialah melaksanakan implementasi media. Implementasi maksudnya adalah untuk menguji kepraktisan dalam media yang telah dikembangkan. Beberaoa tahap implemntasi produk yaitu: a) Uji coba produk terdiri dari kepraktisan guru dengan mengambil 1 responden guru kelas. b) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 24 (dua puluh empat) orang siswa yang diambil dari kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Berikut Adapun hasil instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut:

#### **4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

Dalam hasil uji coba kepraktisan guru dilakukan oleh 1 (satu) orang uru yaitu guru kelas III. Hasil Uji coba kepraktisan dalam media pembelajaran tersebut menggunakan instrumen berupa angket, yaitu:

**Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Guru**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Oktafika Guci Hendri, S.Pd	1734	1920	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan presentase dengan nilai 98% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media tersebut berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru agar dapat diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran hal 125.

#### 4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

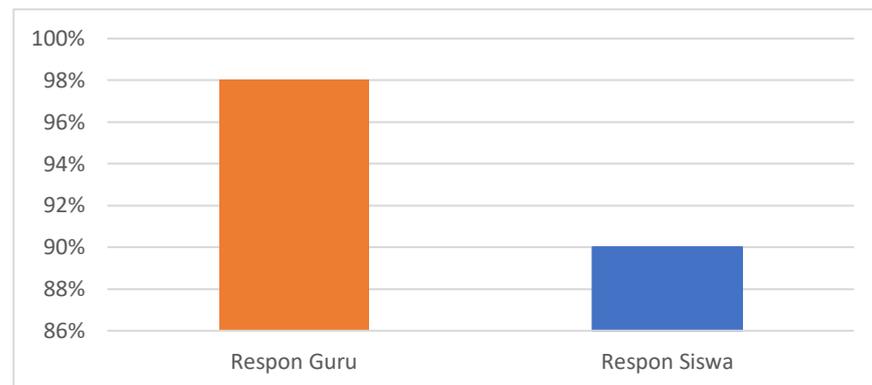
Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba pada jumlah responden 24 orang siswa. Penggunaan kelas dilakukan dikelas III E SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Tahap ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dari media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan isi materi pembelajaran dari peserta didik yang telah disusun di RPP. Setelah itu, materi pembelajaran tersebut diajarkan sesuai dengan isi rpp dengan bantuan media *puzzle* dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Lalu siswa diberikan angket menilai kepraktisan serta kemenarikan media tersebut. Adapun hasil dari kepraktisan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Siswa**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa Kelas III E	59	60	90%	Sangat Praktis

Dengan demikian kelayakan dapat dilihat dari aspek guru memperoleh rata-rata 98% dikategorikan sangat praktif untuk digunakan. Pada respon siswa

media rata-rata 90% dikategorikan “sangat praktis” layak untuk digunakan. Hasil dari angket siswa dapat dilihat pada lampiran hal 130. Hasil dari kepraktisan guru dan siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan**

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka media yang telah dikembangkan yaitu media puzzle bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) pada media ini dirancang berdasar pada kebutuhan guru dan siswa di kelas III SD Sawsta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Media puzzle ini dikembangkan sesuai dengan model ADDIE terdiri dari *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

### 4.2.1 Proses Pengembangan Media *Puzzle*

Pada proses pengembangan ini, media puzzle dikembangkan suseai dengan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implemntation, dan Evaluation*. Namun penelitian ini dibatasi hanya

menggunakan 4 model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, hal ini diakibatkan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian.

Berdasarkan pada penelitian ini, terdapatnya kevalidan pada media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) mencapai nilai rata-rata ahli media 93%, ahli materi 93% serta ahli Bahasa 88%. Dan juga selain itu adanya kepraktisan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl). Pada kepraktisan media *puzzle* dengan mendapatkan nilai yang sangat praktis dengan memperoleh nilai rata-rata nilai respon guru 98% dan pada nilai rata-rata respon siswa dengan memperoleh angka 90% dari 24 siswa yang menjadi subjek pada penelitian pengembangan ini.

#### **4.2.2 Tingkat Kevalidan Media *Puzzle***

Pada kevalidan media dilakukan tahap pengembangan (development), validasi dilihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media *puzzle* yang telah di desain dan dibuat. Validator ahli desain media merupakan Dosen dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak M. Afiv Toni S. Saragih., M.Pd dengan memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori “Sangat Valid”, pada ahli validasi materi oleh Ibu Ru Wahyuni., M.Pd dengan memperoleh nilai sebesar 93% yang merupakan dosen dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan kategori “Sangat Valid” untuk ahli Bahasa validatornya yaitu Ibu Mutia Febryana., M.Pd dengan memperoleh nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid” yang

merupakan dosen dari Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara. Dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### **4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media *Puzzle***

Setelah melakukan uji validasi, selanjutnya melakukan uji kepraktisan yang akan diuji coba kepada siswa. Uji coba dilakukan di kelas III E Sd Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang memiliki jumlah siswa sebanyak 24 orang, 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Uji coba dilakukan hari Selasa tanggal 21 Mei 2024. Kemudian, pada tahap implementasi (*Implementation*) yang diuji coba dengan kepraktisan guru/pendidik dengan mendapatkan nilai sebesar 98% dengan kategori “Sangat Praktis” , Guru tersebut bernama ibu Oktafika Guci Hendri, S.Pd yang merupakan guru kelas dari kelas III E. Kemudian hasil uji coba siswa dengan memperoleh nilai 90% dengan kategori “Sangat Praktis” . dengan ini, hasil dari antara guru dan siswa mendapatkan respon yang baik pada penggunaan media *puzzle* di kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Maka dengan ini, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media *puzzle* layak digunakan untuk media pembelajarann dapat dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan kepada ahli/validator. Media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) akan menambah kreatifitas serta daya ingat siswa secara berkelompok dan menarik ketertarikan siswa untuk belajar. Kemudian kepraktisan yang dengan meperoleh kategori sangat praktis yang diberikan

oleh guru dan siswa. Dengan media *puzzle*, siswa dapat dengan mudah mengkonsep baru dalam pembelajaran, menambah daya ingat pada menyusun media *puzzle*. Media *puzzle* dapat membuat siswa lebih fokus ketika guru menjelaskan pembelajaran didepan kelas seta tidak hanya menggunakan buku paket sebagai pedoman pembelajaran didlama kelas.

Menurut Fransiska, (2021) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah. Menurut Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, (2019) media permainan *puzzle* juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkankan konsentrasi belajar siswa. Menurut Suandi, (2022) menyatakan bahwa pelajaran Matematika membutuhkan keterampilan yang tinggi antara lain berpikir kritis, logis, dan sistematis.

Menurut Ulfa, N., Jupri, A., & Turmudi, (2021) Pecahan mengandung banyak aturan di dalamnya yang dapat membuat kesalahan Ketika memahami konsepnya. Selanjutnya, menurut Suardi, S., Hakim, L. El, & Axiz, (2022) Pecahan memiliki empat jenis operasi matematika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Menurut pendapat Setianingrum, (2021) pecahan adalah suatu materi yang tidak mudah untuk benar-benar dicerna, sehingga bagian tertentu dalam kaitannya dengan keseluruhan harus dipahami dan diungkapkan dengan simbol tertentu.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika dapat diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada model ADDIE digunakan dikarenakan langkah-langkahnya sistematis. Pada tahap analisis terdiri dari dua tahap yaitu, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Pada tahap desain peneliti mendesain media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika dari bahan yang digunakan sampai tampilan media *puzzle* itu sendiri. Pada tahap pengembangan terdiri dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dapat dilihat dari hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah hingga selanjutnya. Media akan berada pada tahap implementasi atau tahap uji coba yang dilakukan dengan uji coba kepraktisan dimana akan diberikan kepada guru dan siswa.
2. Kevalidan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl)

pada pembelajaran matematika didapatkan dari sejumlah hasil validasi yang dilakukan oleh tahap pengembangan (development). Validasi dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Validator menyatakan media layak uji coba, hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Kevalidan media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika ini mendapatkan nilai rata-rata 93% ahli materi, 93% ahli desain media dan 88% ahli bahasa dengan kategori “sangat valid” maka media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika sudah layak digunakan.

3. Kepraktisan media dilihat dengan uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi (*Implementation*). Pada kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket yaitu respon guru dan angket respon siswa. Hasil dari guru memperoleh nilai 98% dan hasil dari respon siswa dengan jumlah skor keseluruhan mendapatkan hasil 90%, maka kedua nya mendapatkan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Matematika di kelas III Sd Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika dapat dikembangkan lagi pada pembelajaran Matematika, namun perlu dilakukan analisis kurikulum serta karakteristik terlebih dahulu.
2. Media *puzzle* bergambar berbasis *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran matematika hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran matematika, maka akan memperoleh siswa memahami materi yang disajikan.
3. Proses pembelajaran seperti metode ceramah/monoton dapat dimodifikasikan dengan media *puzzle* yang bisa membantu kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12.
- Alwi, M., & Kudsiah, M. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Anam, S., Zaharah, Syukur, T. A., Saefulloh, A., Yusriani, Solong, N. P., Herwinskyah, Hidayah, N., Rizqi, V., Mukri, S. G., & Hasanah, I. F. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ardiningtyas, M., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2022). Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas : Studi Kasus di Sekolah SMA Negeri 3 Medan. Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 6(1), 66–71.
- Argawi, A. S., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kemampuan Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19.
- Bahar. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
- Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. PT Kharisma Putra Utama.
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., dkk (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Erwin, W. (2018). Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter.
- Fatirul, Achmad. Noor., D. A. d. W. aluy. (2018a). Meode Peneitian & Pengembangan (Kajian Tahapan Penelitian dan Pengembangan).
- Fatirul, Achmad. Noor., D. A. d. W. aluy. (2018b). Pengembangan, Meode Peneitian & Pengembangan, (Kajian Tahapan Penelitian dan.
- Febriana, R. (2019). Kompetensi Guru. Umsu Press.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). *Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa*. QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 13(2), 187–200.
- Fransiska, V. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD.
- Grant, M. M., & Tamim, S. R. (2019). PBL in K – 12 Education. In M. Moallem,

- W. Hung, & N. Dabbagh (Eds.), *The Wiley Handbook of Problem-Based Learning*.
- Gunawa, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hanifah, N. (2021). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District.
- History, A. (2022). *Concept and Implementation Of Problem-Based Learning Model In Independent Curriculum*. 5(6), 162–168.
- Kholiyanti, A. (2018). Pembelajaran Matematika Dari Konkrit Ke Abstrak Dalam Membangun Konsep Dasar Geometri Bagi Siswa Sekolah Dasar.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). *Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement*.
- Murtafiah, W., Sa'dijah, C., Chandra, T. D., & Susiswo, S. (2019). Decision making of the winner of the national student creativity program in designing ICT-based learning media. *TEM*.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi",. 100–109.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Permana, D., & Alfurqon. (2023). Analisis Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. *Penggunaan. An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 40–52.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2018). *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD dan Calon Guru SD*.
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020). *Pengembangan Game Petualang untuk*

- Pembelajaran Berhitung. 5, 11–23.
- Romadhan, R. (2023). *Comic Digital Interactive* Sebagai Media Pengenalan Pendidikan Seksual Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 14–24.
- Rosidah, C. T. (2021). Penerapan model problem based learning untuk menumbuhkembangkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar.
- S, S. I., Prafitasari, A. N., Kurniawati, E., & Azizah, S. A. (2024). Penerapan *Problem Based Learning Bermedia Picture Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XB SMAM 2 Wuluhan. 1–9.
- Sani, R. A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. KENCANA.
- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar.
- Selvi, D. (n.d.). Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal”, Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara. 2021.
- Setianingrum, A. (2021). Desain Didaktis pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar.
- Siregar, H. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Puzzle* untuk Pemahaman Konsep Pecahan pada Matematika SD. 02(September), 387–400.
- Studi, P., Fakultas, A., & Universitas, P. (2023). 3 1,2,3. 24(1), 111–120.
- Suandi, I. N. (2022). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI.
- Suardi, S., Hakim, L. El, & Axiz, T. A. (2022). Kesalahan-Kesalahan Siswa pada Materi Pecahan.
- Sugiono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabet, Bandung.
- Sugiyono. (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, dan R&D. Alfabeta.
- Suh, J. M., & Seshaiyer, P. (2019). *Promoting Ambitious Teaching and Learning through Implementing Mathematical Modeling in a PBL Environment*.
- Suryani, N. & S. A. dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Syahri, W., & Yusnadar, Y. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana *Puzzle* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51.
- Tasrum, E. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV Di SDN 655 Tirowali Kecamatan Belopa

- Utara Kabupaten Luwu (*Doctoral Dissertation*, Universitas Cokroaminoto Palopo).
- Teresia. (2021). Asesmen Nasional.
- Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2020). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan.
- Ulfa, N., Jupri, A., & Turmudi, T. (2021). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan.
- Yolanda, Y., & Sri Lena, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Macromedia Flash 8* Di Kelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 764–777.
- Zainal, N. F. (2022). *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.
- Zulfa, A. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 025281 Binjai Utara Tahun Ajaran 2021/2022. Hal 30. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/18693> (Skripsi)

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Silabus

### SILABUS TEMATIK KELAS III

**Tema 5 : CUACA**  
**Subtema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia**  
**Semester : 1**

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Krakter	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
Matematika	3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan	3.5.1 Menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan bentuk operasi matematika</li> <li>• Penjumlahan dan pengurangan pecahan</li> </ul>	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (orientasi).		Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku siswa</li> <li>• Inter Net</li> <li>• Ling</li> </ul>

	<p>berpenyebut sama.</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan pecahan berpenyebut sama.</p>	<p>sama dengan baik.</p> <p>4.5.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan pengurangan berpenyebut sama dengan benar.</p>	<p>berpeyebut sama.</p>	<p>2. Guru mengabsensi peserta didik.</p> <p>3. Guru melakukan apresepsi kepada peserta didik untuk mengingatkan materi sebelumnya (Apresepsi)</p> <p>4. Guru memberikan sebuah gambaran tentang manfaat mempelajari Pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</p> <p>5. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengajak siswa untuk melakukan "Ice Breaking".</p> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <p><b>Tahap 1 (Orientasi peserta didik pada masalah)</b></p> <p>1. Guru menjelaskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Penilaian Pengetahuan: Tes lisan</p>		<p>kun gan</p>
--	---	--	-------------------------	--	---	--	--------------------

				<p>materi pecahan dengan menggunakan media puzzle.</p> <p>2. Peserta didik mengamati serta menyimak penjelasan guru. (mengamati)</p> <p>3. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau bertanya berkaitan dengan apa yang disampaikan guru jika ada hal yang belum dipahami. (Menanya)</p> <p><b>Tahap 2</b> (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar)</p> <p>4. Setelah itu, guru membagi siswa dengan menjadi 4 kelompok dan dibagikan media puzzle bergambar serta mendapatkan pengarahan dari guru tentang permasalahan yang harus diselesaikan bersama kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menuliskan lambang pecahan</li> </ul> <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan tentang pecahan sederhana dari benda konkret yang dibawa guru.</li> </ul> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik menyajikan pecahan sederhana.</li> </ul> <p>Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis tentang membandingkan 2 pecahan berpem bilang sama.</li> </ul> <p>Keterampilan/Unjuk Kerja:</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

				<p>yang akan dibentuk yakni:</p> <p>a. Peserta didik diarahkan bahwa hasil pengamatan akan didiskusikan bersama kelompoknya dan dituangkan dalam bentuk soal (<i>Communication</i>)</p> <p>b. Peserta didik diarahkan bahwa nanti perwakilan kelompok akan mempresentasikan tugas hasil diskusi kelompok.</p> <p>c. Peserta didik berdiskusi membagi tugas untuk pengumpulan data penyelesaian permasalahan dan mengajukan pertanyaan atas bentuk tugas yang belum dipahami.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rubrik mengurutkan pecahan</li><li>• Rubrik menyajikan pecahan sederhana</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>(Communication, Menanya)</p> <p><b>Tahapa 3</b> <b>(Membimbing</b> <b>Penyelidikan individu</b> <b>atau kelompok)</b></p> <p>5. Peserta didik dalam kelompoknya dibimbing untuk menggali data dan menyelidiki data serta sumber untuk penyelesaian permasalahan pembelajaran. (menggali informasi )</p> <p>6. Peserta didik sesuai tugasnya melaksanakan pengumpulan dan penyelidikan data untuk bahan penyelesaian permasalahan yang akan didiskusikan bersama kelompoknya.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				<p>(Communication, Creativity and Innovation, collaboration, problem solving).</p> <p>7. Peserta didik dipantau guru dalam kegiatan penyelidikan dan pengumpulan data dan guru juga melakukan penguatan serta bimbingan terhadap tugas pengumpulan dan penyelidikan data penyelesaian masalah pembelajaran. (Communication)</p> <p>8. Peserta didik melanjutkan menggali data penyelesaian masalah yang akan didiskusikan dan menyelesaikan tugas sesuai arahan dan penguatan dari guru tentang proses penyelesaian tugas. (Communication,</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p><i>Creativity and Innovation, collaboration)</i></p> <p><b>Tahap 4</b> (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</p> <p>9. Peserta didik berdiskusi dan menyimpulkan penyelesaian permasalahan yang terdapat dalam soal untuk dipresentasikan (<i>Communication, Creativity and Innovation, collaboration)</i></p> <p><b>Tahap 5</b> (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)</p> <p>10. Perwakilan setiap kelompok presentasi menyampaikan hasil tugasnya di depan kelas dan kelompok lain mengklarifikasi</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>dan mengapresiasi. (Mengomunikasikan, <i>Creativity and Innovation, collaboration</i>)</p> <p>11. Sebagai fasilitator guru membimbing peserta didik yang kesulitan saat presentasi.</p> <p>12. Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi serta saling memberi apresiasi, dan dilanjutkan dengan merangkum serta menyimpulkan.</p> <p>13. Peserta didik diberikan penghargaan serta masukan dan penguatan terhadap hasil tugas</p> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <p>14. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang lebih dahulu mengumpulkan</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				hasil LKPD. 15. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi terkait hari ini. 16. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait materi hari ini. 17. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa. 18. Salam dan doa penutup				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Mengetahui**  
**Mahasiswa**



**Sasi Kirana**

**Medan, 2024**

**Guru Kelas 3**



**Oktafika Guci Hendri, S.Pd**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**



**Hj. Yusmeri S.Pd**

## Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan  
Kelas / Semester : III (Tiga) / 1  
Tema 5 : Cuaca  
Sub Tema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap  
Kehidupan Manusia  
Pembelajaran : 3  
Fokus Pembelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui kegiatan berkelompok menggunakan media *puzzle* dengan baik.
2. Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui media *puzzle* pecahan dengan benar.

## B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (<b>Orientasi</b>)</li> <li>2. Guru mengabsensi peserta didik.</li> <li>3. Guru melakukan Apersepsi kepada peserta didik, untuk mengingatkan materi sebelumnya. (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>4. Guru memberikan sebuah gambaran tentang manfaat mempelajari Pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (<b>Motivasi</b>)</li> <li>5. Sebelum menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengajak siswa untuk melakukan "Ice Breaking".</li> </ol>	15 Menit
Kegiatan Inti	<p><b>Tahap 1 (Orientasi peserta didik pada masalah)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi pecahan dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Peserta didik mengamati serta menyimak penjelasan guru. (mengamati)</li> <li>3. Peserta didik diarahkan untuk mengemukakan pendapat atau bertanya berkaitan dengan apa yang disampaikan guru jika ada hal yang belum dipahami. (Menanya)</li> </ol> <p><b>Tahap 2 (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Setelah itu, guru membagi siswa dengan menjadi 4 kelompok dan dibagikan media <i>puzzle</i> bergambar serta mendapatkan pengarahannya dari guru tentang permasalahan yang harus diselesaikan bersama kelompok yang akan dibentuk yakni:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diarahkan bahwa hasil pengamatan akan didiskusikan bersama</li> </ol> </li> </ol>	45 Menit

	<p>kelompoknya dan dituangkan dalam bentuk soal (<i>Communication</i>)</p> <p>b. Peserta didik diarahkan bahwa nanti perwakilan kelompok akan mempresentasikan tugas hasil diskusi kelompok.</p> <p>c. Peserta didik berdiskusi membagi tugas untuk pengumpulan data penyelesaian permasalahan dan mengajukan pertanyaan atas bentuk tugas yang belum dipahami. (<i>Communication, Menanya</i>)</p> <p><b>Tahapan 3</b> <b>(Membimbing Penyelidikan individu atau kelompok)</b></p> <p>5. Peserta didik dalam kelompoknya dibimbing untuk menggali data dan penyelidikan data serta sumber untuk penyelesaian permasalahan pembelajaran. (menggali informasi)</p> <p>6. Peserta didik sesuai tugasnya melaksanakan pengumpulan dan penyelidikan data untuk bahan penyelesaian permasalahan yang akan didiskusikan bersama kelompoknya. (<i>Communication, Creativity and Innovation, collaboration, problem solving</i>).</p> <p>7. Peserta didik dipantau guru dalam kegiatan penyelidikan dan pengumpulan data dan guru juga melakukan penguatan serta bimbingan terhadap tugas pengumpulan dan penyelidikan data penyelesaian masalah pembelajaran. (<i>Communication</i>)</p> <p>8. Peserta didik melanjutkan menggali data penyelesaian masalah yang akan didiskusikan dan menyelesaikan tugas sesuai arahan dan penguatan dari guru tentang proses penyelesaian tugas.</p>	
--	--	--

	<p>(<i>Communication, Creativity and Innovation, collaboration</i>)</p> <p><b>Tahap 4</b> <b>(Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</b></p> <p>9. Peserta didik berdiskusi dan menyimpulkan penyelesaian permasalahan yang terdapat dalam soal untuk dipresentasikan (<i>Communication, Creativity and Innovation, collaboration</i>)</p> <p><b>Tahap 5</b> <b>(Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)</b></p> <p>10. Perwakilan setiap kelompok presentasi menyampaikan hasil tugasnya di depan kelas dan kelompok lain mengklarifikasi dan mengapresiasi. (<i>Mengomunikasikan, Creativity and Innovation, collaboration</i>)</p> <p>11. Sebagai fasilitator guru membimbing peserta didik yang kesulitan saat presentasi.</p> <p>12. Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi serta saling memberi apresiasi, dan dilanjutkan dengan merangkum serta menyimpulkan.</p> <p>13. Peserta didik diberikan penghargaan serta masukan dan penguatan terhadap hasil tugas</p>	
Kegiatan Penutup	<p>14. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang lebih dahulu mengumpulkan hasil tugas kelompok yang diberikan oleh guru.</p> <p>15. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi terkait hari ini.</p> <p>16. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait materi hari ini.</p> <p>17. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa.</p> <p>18. Salam dan doa penutup</p>	15 Menit

**C. Penilaian**

## 1. Teknik Penilaian

- a. Tes : Pengetahuan Matematika dengan tes tertulis.
- b. Non Tes : Sikap Spiritual, Sikap Sosial, dan Sikap Keterampilan  
Matematika

Mengetahui

Medan, 2024

Mahasiswi

Guru Kelas 3

Sasi KiranaOktafika Guci Hendri, S.Pd

Mengetahui

Kepala Sekolah

Hj. Yusmeri S.Pd

Lampiran 3 Bahan Ajar



## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat Allah dan karunia sehingga dapat menyelesaikan Bahan Ajar tersusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan menggunakan kurikulum 2013.

Untuk sekolah dasar dalam penyusunan Bahan Ajar ini penulis menyadari bahwa masih banyak kurangnya, maka dari sisi itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun agar tidak menjadi lebih baik lagi

**Medan, 2024**

**Penulis**



# Identifikasi Kurikulum

Satuan Pendidikan : SD Swsasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Tema : (5) Cuaca

Subtema : 3 (Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia)

Materi : Matematika

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

## Kompetensi Inti

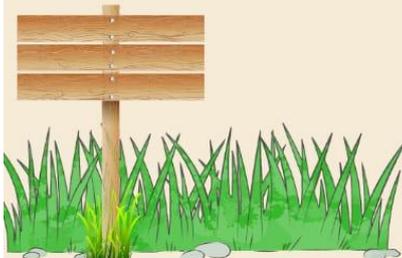
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir 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 sesuai dengan tahap perkembangannya.

## Kompetensi Dasar

- 3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.
- 4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

## Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui kegiatan berdiskusi menggunakan media puzzle dengan baik.
2. Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama melalui media puzzle pecahan dengan benar.





# MATERI

Pecahan seringkali digunakan dalam pembagian barang atau makanan. Contohnya, ketika kita membeli sebuah kue dan membaginya dengan teman, kita dapat menggunakan pecahan untuk menentukan bagian masing-masing. Pecahan juga sering digunakan dalam pengukuran, seperti ketika kita mengukur waktu, jarak, dan berat.

Bilangan pecahan merupakan bentuk yang lain suatu bilangan pada ilmu matematika, dinyatakan menjadi  $\frac{a}{b}$ ,  $a$  adalah pembilang,  $b$  adalah penyebut dengan  $a, b$  adalah bilangan bulat serta  $b \neq 0$ .

## A. Arti Pecahan

Pecahan menyatakan bagian dari keseluruhan. pecahan juga dapat menyatakan bagian dari sekelompok benda.

Perhatikan gambar-gambar berikut



Sebuah pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dengan pecahan setengah atau seperdua. selanjutnya, Setiap potongan tersebut dipotong lagi menjadi dua bagian sama besar. satu potongan pizza yang lebih kecil tersebut dapat dinyatakan dengan pecahan seperempat.

## B. Nama dan Lambang Pecahan

Pecahan dapat ditulis dalam bentuk  $\frac{a}{b}$ , dengan  $a$  merupakan pembilang dan  $b$  penyebut.

$\frac{a}{b}$	→	Pembilang
$\frac{a}{b}$	→	Penyebut

Perhatikan contoh berikut!

Pecahan  $\frac{1}{2}$  dibaca satu perdua atau seperdua atau setengah.

Angka 1 merupakan pembilang dan angka 2 adalah penyebut.

Pecahan  $\frac{1}{4}$  dibaca satu perempat atau seperempat.

Pecahan  $\frac{3}{8}$  dibaca tiga perdelapan.

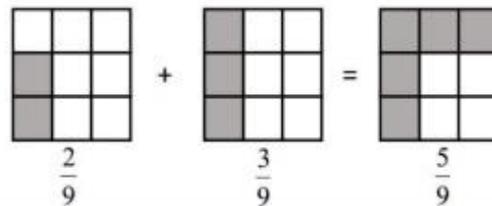


Pembilang pada kedua pecahan di atas sama, yaitu 1. Penyebut pada pecahan pertama adalah 8, sedangkan penyebut pada pecahan kedua adalah 4. Karena  $8 > 4$ , maka  $\frac{1}{8} < \frac{1}{4}$  atau  $\frac{1}{4} > \frac{1}{8}$ .

#### E. Penjumlahan Pecahan Berpenyebut sama

Pecahan yang memiliki penyebut sama dapat dijumlahkan dengan cara menjumlahkan pembilangnya, sedangkan penyebutnya tetap.

Perhatikan contoh berikut!

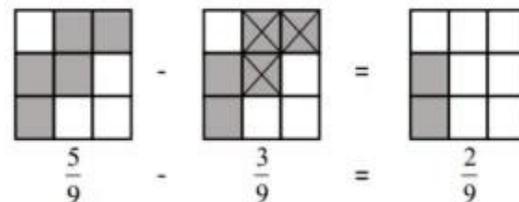


Perhatikan contoh lainnya berikut!

$$1. \frac{3}{5} + \frac{1}{5} = \frac{3+1}{5} = \frac{4}{5} \quad 2. \frac{5}{12} + \frac{4}{12} = \frac{5+4}{12} = \frac{9}{12} = \frac{3}{4}$$

#### F. Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama

Pengurangan pecahan yang memiliki penyebut sama dapat dihitung dengan cara mengurangi pembilangnya, sedangkan penyebutnya tetap.

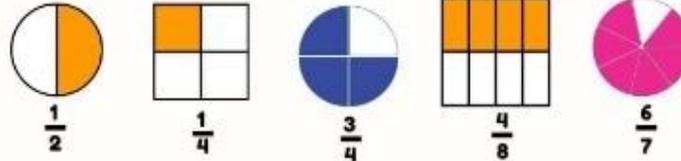


Perhatikan contoh lainnya berikut!

$$1. \frac{4}{5} - \frac{1}{5} = \frac{4-1}{5} = \frac{3}{5} \quad 2. \frac{10}{12} - \frac{4}{12} = \frac{10-4}{12} = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$$



Pecahan juga dapat dinyatakan dalam gambar arsiran seperti berikut

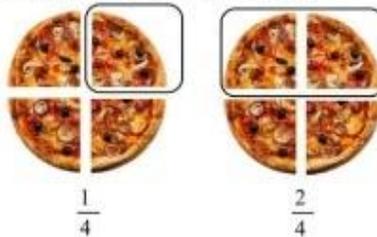


Pecahan-pecahan di atas menyatakan banyak bagian yang diarsir pada gambar tersebut.

### C. Membandingkan Pecahan dengan Penyebut Sama

Pecahan yang penyebutnya sama dapat dibandingkan dengan cara membandingkan pembilangnya. Semakin besar pembilangnya, maka nilai pecahannya semakin besar.

Perhatikan dua gambar berikut!



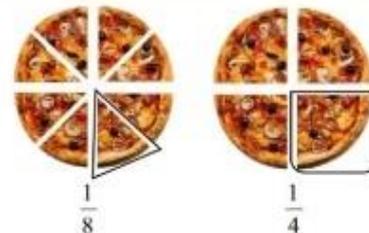
Bandingkan pembilang pada kedua pecahan tersebut, yaitu  $1 < 2$ .

Jadi  $\frac{1}{4}$  kurang dari  $\frac{2}{4}$ , ditulis  $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$ .

### D. membandingkan Pecahan dengan Pembilang Sama

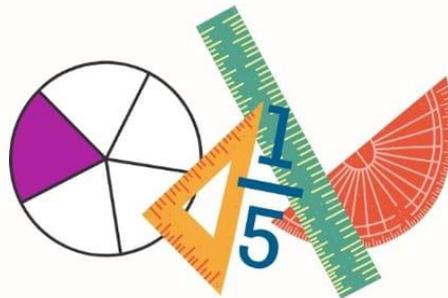
Pecahan memiliki pembilang sama dapat dibandingkan dengan melihat penyebutnya. Semakin kecil penyebutnya, maka nilai pecahannya semakin besar.

Perhatikan contoh berikut!





**TEMA 5 CUACA**  
**Pembelajaran 3**  
**SUBTEMA 3 Pengaruh Perubahan**  
**Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia**



**Mata Pelajaran : Matematika**

**Materi Pembelajaran : Penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama**

**Nama Kelompok : (Anggota)**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**KELAS III**  
**Semester Genap**



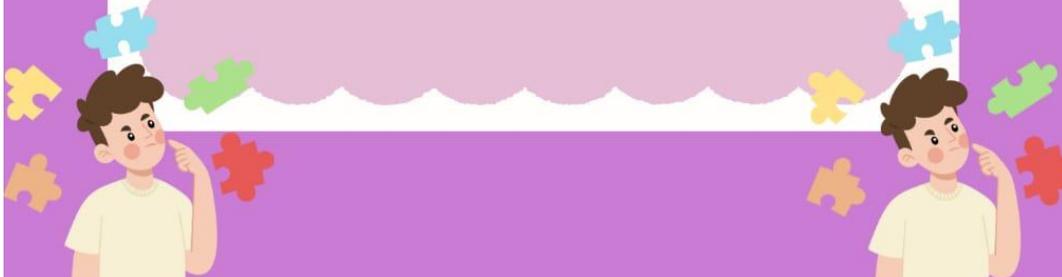


## KEGIATAN 1

### Ayo Berlatih!

Aktivitas Menyusun Puzzle	Aktivitas Menyelesaikan Masalah
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coba pilih permukaan datar dan keras misalnya meja.</li> <li>2. Tuangkan isi kotak puzzle ke tempat kerja kalian.</li> <li>3. Susun semua kepingan tepi gambar.</li> <li>4. Urutkan kepingan dari potongan-potongan berdasarkan contoh gambar.</li> <li>5. Setelah itu, terukan mengisi kekosongan puzzle.</li> <li>6. Seiring waktu, kalian akan bisa melihat perkiraan hasilnya.</li> <li>7. Teruskan sampai kalian menyelesaikan potongan puzzle.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar apa yang kalian lihat didalam puzzle tersebut?</li> <li>2. Ada berapa jenis gambar yang ada di puzzle tersebut? sebutkan!</li> <li>3. Analisis lah pecahan dari gambar yang ada di puzzle, lalu gambarlah hasilnya!</li> <li>4. Kerjakan soal yang ada di masing-masing belakang puzzle kalian.</li> </ol>

Tulislah jawaban dari pertanyaan (Aktivitas Menyelesaikan Masalah) dibawah ini :





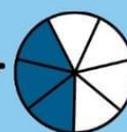
## KEGIATAN 2

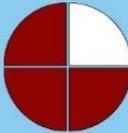
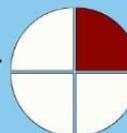
### Ayo Berlatih!

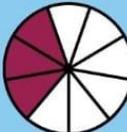
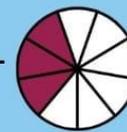
#### PETUNJUK

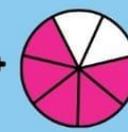
- Diskusikanlah latihan berikut bersama dengan kelompokmu!
- Tiap anggota mengisi jawaban pada lembar kerjanya masing-masing

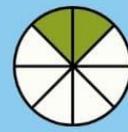
Jawablah pecahan pada gambar yang telah tersedia!

1)  +  =

2)  -  =

3)  -  =

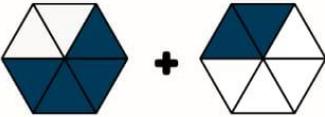
4)  +  =

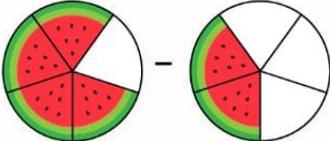
5)  +  =



## EVALUASI

1. Apa yang dimaksud dengan pecahan berpenyebut sama?

2.  Berapakah hasilnya?

3.  Berapakah hasil dari gambar disamping ini?

4. Pagi hari, Pak Mamat dan Bu Juli sedang berkebun buah melon. Buah tersebut tumbuh dengan indah. Lalu Pak Mamat dan Bu Juli berniat membagi buah tersebut dengan tetangganya. Tetangga Pak Mamat dan Bu Juli bernama Mba Kinara dan Mba Jihan. Pak Mamat dan Bu Juli memberi tetangganya dengan sama besar yaitu 7 potongan. Kemudian Mba Kinara mendapatkan 4 potongan, dan Mba Jihan 5 potongan. Berapakah jumlah buah melon Pak Mamat dan Bu Juli?

5. Sore hari Ibu sedang memasak pisang goreng untuk Ayah. Ibu membuatnya sebanyak dua buah pisang goreng dengan memiliki 3 potongan yang sama. Kemudian 3 potongan diberikan kepada Kakak. Lalu 2 potongan lagi diberikan kepada Adik. Berapakah sisa pisang goreng Ibu?



## Lampiran 4

### Lembar Validasi Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Sarana Program : Siswa Kelas III SD Swastab Islam Setia Nurul Azmi Medan

Penyusun : Sasi Kirana

Validator : Sri Wahyuni., M.Pd

Tanggal :

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cekdis ( $\surd$ ) pada salah satu pilihan.

#### Keterangan Pilihan :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

3. Materi pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup"
4. 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.

## B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Kesesuaian isi dengan materi	1. Kesesuaian isi materi pembelajaran yang terdapat pada media <i>puzzle</i> pecahan. 2. Kesesuaian materi dengan media <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Materi yang terdapat pada <i>puzzle</i> sesuai dengan siswa kelas III sekolah dasar	✓	✓			
2	Keakuratan isi	4. Kemuktahiran isi materi sesuai dengan isi media. 5. Kemuktahiran pada isi memiliki daya tarik yang menarik. 6. Kemuktahiran isi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	✓	✓		
3	Kemuktahiran Isi	7. Media <i>puzzle</i> berguna untuk anak sekolah dasar. 8. Media berguna dan sesuai untuk melatih daya ingat peserta didik. 9. Media pembelajaran <i>puzzle</i> dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran matematika	✓	✓	✓		
4	Kualitas Isi	10. Kualitas isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. 11. Kualitas materi sesuai dengan pserta didik kelas III Sekolah dasar.	✓	✓			

$$\text{Skor max} = 5 \times 12 = 60$$

$$= \frac{56}{60} \times 100$$

$$= 93\%$$

		12. Kualitas isi materi menarik.	✓				
--	--	----------------------------------	---	--	--	--	--

### C. Komentar dan Saran

Perbaiki soal yang terdapat pada Media agar sesuai dengan gambar yang ada di puzzle

### D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 15 Mei 2024

Ahli Materi

  
Sri Wahyuni, M.Pd

## Lampiran 5

### Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Kesesuaian Isi Dengan Materi	1. Kesesuaian isi materi pembelajaran yang terdapat pada media <i>puzzle</i> .	5	4
	2. Kesesuaian materi dengan media <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	4
	3. Materi yang terdapat pada <i>puzzle</i> sesuai dengan siswa kelas III sekolah dasar.	5	5
Keakuratan Isi	4. Keakuratan materi sesuai dengan kriteria peserta didik.	5	5
	5. Keakuratan materi sesuai dengan isi yang terdapat pada pembelajaran.	5	5
	6. Keakuratan materi sesuai dengan subtema pembelajaran.	5	4
Kemuktahiran Isi	7. Kemuktahiran isi materi sesuai dengan isi media.	5	5
	8. Kemuktahiran pada isi memiliki daya tarik yang menarik.	5	4
	9. Kemuktahiran isi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
Kualitas Isi	10. Kualitas isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
	11. Kualitas materi sesuai dengan peserta didik kelas III sekolah dasar.	5	5
	12. Kualitas isi materi menarik.	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>56</b>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$Presentase = \frac{56}{60} \times 100$$

$$P = 93\%$$

## Lampiran 6

### Lembar Validasi Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Ahli Media

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Sarana Program : Siswa Kelas III SD Swastab Islam Setia Nurul Azmi Medan

Penyusun : Sasi Kirana

Validator : M. Afiv Toni S.Saragih.,M.Pd.

Tanggal :

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cekdis ( $\surd$ ) pada salah satu pilihan.

#### Keterangan Pilihan :

Skor 5 : Sangat Baik  
Skor 4 : Baik  
Skor 3 : Cukup  
Skor 2 : Kurang Baik  
Skor 1 : Sangat Kurang Baik

3. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup"
4. 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.

## B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Keterbacaan	1. Keterbacaan dari media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi. 2. Kejelasan media yang disajikan pada materi pecahan sesuai dengan kompetensi inti. 3. Kejelasan media yang telah dibahas pada <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pecahan.	✓	✓			
2	Desain Ilustrasi	4. Desain media <i>puzzle</i> menarik. 5. Desain potongan <i>puzzle</i> sesuai dengan karakteristik siswa. 6. Desain <i>puzzle</i> memiliki daya Tarik dalam pembelajaran.	✓	✓	✓		
3	Kebergunaan	7. Media <i>puzzle</i> berguna untuk anak sekolah dasar. 8. Media berguna dan sesuai untuk melatih daya ingat peserta didik. 9. Media pembelajaran <i>puzzle</i> dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran matematika	✓	✓	✓		

$$\begin{aligned}
 \text{Skor max} &= 5 \times 9 = 45 \\
 &= \frac{42}{45} \times 100 \\
 &= 93
 \end{aligned}$$

### C. Komentor dan Saran

ketarbacan soal pada Media ini disesuaikan  
dengan tingkat siswa

### D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 62 Mei 2024

Ahli Media



M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd.

NIDN :

## Lampiran 7

### Hasil Data Validasi Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Keterbacaan	1. Keterbacaan dari media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi.	5	4
	2. Kejelasan media yang disajikan pada materi pecahan sesuai dengan kompetensi inti.	5	5
	3. Kejelasan media yang telah dibahas pada <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pecahan.	5	5
Desain Ilustrasi	4. Desain media <i>puzzle</i> menarik.	5	5
	5. Desain potongan-potongan <i>puzzle</i> sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5
	6. Desain <i>puzzle</i> memiliki daya tarik dalam pembelajaran.	5	5
Kebergunaan	7. Media <i>puzzle</i> berguna untuk anak sekolah dasar.	5	5
	8. Media berguna dan sesuai untuk melatih daya ingat peserta didik.	5	4
	9. Media pembelajaran <i>puzzle</i> dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.	5	4
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>	<b>42</b>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$Presentase = \frac{42}{45} \times 100$$

$$P = 93\%$$

## Lampiran 8

### Lembar Validasi Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Sarana Program : Siswa Kelas III SD Swastab Islam Setia Nurul Azmi Medan

Penyusun : Sasi Kirana

Validator : Mutia Febryana S.Pd, M.Pd

Tanggal :

#### A. Petunjuk Pengisian:

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

#### Keterangan Pilihan :

Skor 5 : Sangat Baik  
Skor 4 : Baik  
Skor 3 : Cukup  
Skor 2 : Kurang Baik  
Skor 1 : Sangat Kurang Baik

3. Bahasa pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup"
4. 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.

## B. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Ketepatan Struktur Kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/Informasi.	√				
2	Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran.		√			
3	Kebakuan	3. Kesesuaian dengan Bahasa Indonesia		√			
4	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4. Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik.	√				
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya.	√				
6	Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	6. Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri	√				
7	Ketepatan bahasa	7. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik.		√			
8	Kesesuaian dan perkembangan intelektual peserta didik	8. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Tingkat emosional peserta didik.		√			
9	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	9. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia.		√			
10	Konsistensi penggunaan symbol	10. Mengacu pada disempurnakan ejaan yang disempurnakan.		√			

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Max} &= 5 \times 10 = 50 \\
 &= \frac{44}{50} \times 100 \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

### C. Komentar dan Saran

Bahan ajar layak diujicobakan dalam skala kecil

### D. Kesimpulan

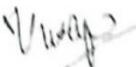
Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 1 Mei 2024

Ahli Bahasa

  
Mutia Febryana S.Pd, M.Pd

NIDN 0114029201

## Lampiran 9

### Hasil data Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Ketepatan Struktur Kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi.	5	5
Keefektifan Kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran.	5	4
Kebakuan	3. Kesesuaian dengan bahasa indonesia.	5	4
Pemahaman Terhadap Pesan Dan Informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik.	5	5
Kemampuan Memotivasi Peserta Didik	5. Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya.	5	5
Kemampuan Mendorong Kreativitas Peserta Didik	6. Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri.	5	5
Ketepatan Bahasa	7. Menggunakan bahasa ynag sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	5	4
Kesesuaian Dan Perkembangan Intelek Peserta Didik	8. Menggunakan bahasa ynag sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.	5	4
Ketepatan Ejaan Dan Penggunaan Istilah	9. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata bahasa indonesia yang baik dan benar.	5	4
Konsistensi Penggunaan Simbol	10. Mengacu pada disempurnakan ejaan yang disempatkan.	5	4
<b>Jumlah</b>		<b>50</b>	<b>44</b>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$Presentase = \frac{44}{50} \times 100$$

$$P = 88\%$$

## Lampiran 10

### Lembar Angket Kepraktisan Media *Puzzle* Untuk Respon Guru

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Sarana Program : Guru Kelas III SD Swastab Islam Setia Nurul Azmi Medan

Penyusun : Sasi Kirana

Validator : Oktafika Guci Hendri, S.Pd.

Tanggal :

#### A. Petunjuk Pengisian:

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

#### Keterangan Pilihan :

Skor 5 : (SB) Sangat Baik

Skor 4 : (B) Baik

Skor 3 : (C) Cukup

Skor 2 : (KB) Kurang Baik

Skor 1 : (SKB) Sangat Kurang Baik

3. Kepraktisan Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal "Cukup"
4. 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.

## B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kejelasan teks	1. Media <i>puzzle</i> memiliki kejelasan teks.	✓				
2	Kejelasan gambar	2. Media <i>puzzle</i> memiliki kejelasan gambar.	✓				
3	Kemenarikan gambar	3. Gambar yang disajikan menarik dalam pembelajaran	✓				
4	Kesesuaian gambar dengan materi	4. Gambar yang disajikan sesuai materi	✓				
5	Penyajian materi	5. Materi pecahan cocok menggunakan media <i>puzzle</i>	✓				
6	Kejelasan kalimat	6. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas	✓				
7	Kejelasan materi	7. Media sesuai dengan materi	✓				
8	Kejelasan contoh dengan materi	8. Pemilihan warna yang menarik.	✓				
9	Kesesuaian contoh dengan materi	9. Pemilihan warna cocok membuat siswa tertarik	✓				
10	Kemudahan belajar	10. Kemudahan dalam belajar		✓			
11	Ketertarikan menggunakan media	11. Gambar media <i>puzzle</i> mudah dalam memahami materi pembelajaran	✓				
12	Peningkatan kreativitas siswa	12. Media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kreativitas siswa.	✓				

$$\begin{aligned}
 \text{Skor max} &= \text{SK } 12 = 60 \\
 &= \frac{59}{60} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Pengembangan media Puzzle ini dinyatakan: \*)

1. Praktis digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Praktis digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak praktis digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 2024

Responden Praktis



Oktafika Guci Hendri, S.Pd.

## Lampiran 11

### Hasil Angket Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
Kejelasan Teks	1. Media <i>puzzle</i> memiliki kejelasan teks.	5	5
Kejelasan Gambar	2. Media <i>puzzle</i> memiliki kejelasan gambar.	5	5
Kemenarikan Gambar	3. Gambar yang disajikan menarik dalam pembelajaran.	5	5
Keseuaian Gambar Dengan Materi	4. Gambar yang disajikan sesuai materi.	5	5
Penyajian Materi	5. Materi pecahan cocok menggunakan media <i>puzzle</i> .	5	5
Kejelasan Kalimat	6. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas.	5	5
Kejelasan Materi	7. Media sesuai dengan materi.	5	5
Kejelasan Contoh Dengan Materi	8. Pemilihan warna yang menarik.	5	5
Kesesuaian Contoh Dengan Materi	9. Pemilihan warna cocok membuat siswa tertarik.	5	5
Kemudahan Belajar	10. Kemudahan dalam belajar.	5	4
Ketertarikan Menggunakan Media	11. Gambar media <i>puzzle</i> mudah dalam memahi materi pembelajaran.	5	5
Peningkatan Kreativitas	12. Media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kreativitas siswa.	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>59</b>

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$Presentase = \frac{59}{60} \times 100$$

$$P = 98\%$$

## Lampiran 12

### Lembar Angket Kepraktisan Media *Puzzle* Untuk Respon Siswa

Nama : *ALIFA ZUFIANA*  
 Kelas : *III E*  
 Sekolah : *Setia NURUL azmi*

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, Kelas dan Sekolah
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
3. Jika ada yang tidak mengerti mengerti, bertanyalah pada guru atau peneliti.

#### B. Petunjuk Penilaian

1. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

##### Keterangan Pilihan :

Skor 5 : (SB) Sangat Baik  
 Skor 4 : (B) Baik  
 Skor 3 : (C) Cukup  
 Skor 2 : (KB) Kurang Baik  
 Skor 1 : (SKB) Sangat Kurang Baik

#### C. Aspek Penilaian

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor				
			SB	B	C	KB	SKB
1	Pemahaman isi materi	1. Saya paham akan isi materi. 2. Saya tertarik dengan isi materi.		✓			

2	Kemudahan mengerjakan soal	3. Saya dengan mudah mengerjakan soal. 4. Soal yang terdapat di media <i>puzzle</i> mudah dimengerti.	✓ ✓				
3	Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	5. Saya dengan mudah menggunakan media <i>puzzle</i> . 6. Penggunaan Media <i>puzzle</i> dapat dimengerti.		✓ ✓			
4	Ketepatan dalam memilih background dan teks	7. Saya suka dengan background media <i>puzzle</i> . 8. Saya tertarik dengan tampilan background media <i>puzzle</i> .	✓ ✓				
5	Kemenarikan media <i>puzzle</i> mudah dipahami	9. Saya suka melihat media <i>puzzle</i> . 10. Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	✓ ✓				
6	Alat bantu proses pembelajaran	11. Media <i>puzzle</i> membantu dalam proses pembelajaran. 12. Ketika belajar Saya senang menggunakan media <i>puzzle</i>	✓	✓			
7	Kemampuan belajar mandiri	13. Media <i>puzzle</i> mampu membuat saya belajar mandiri. 14. Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .	✓ ✓				
8	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	15. Saya mudah mengerti jika belajar di rumah dengan menggunakan media <i>puzzle</i> . 16. Saya merasa sangat puas belajar menggunakan media <i>puzzle</i> .		✓ ✓			

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{74}{80} \times 100 \\ &= 92,5 \end{aligned}$$

**Lembar Angket Kepraktisan Media *Puzzle* Untuk Respon Siswa**

Nama : Rayhan Aldikar  
 Kelas : 3 e III  
 Sekolah : SD Islam Setia Nuful Azmi

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah Nama, Kelas dan Sekolah
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
3. Jika ada yang tidak mengerti mengerti, bertanyalah pada guru atau peneliti.

**B. Petunjuk Penilaian**

1. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

**Keterangan Pilihan :**

- Skor 5 : (SB) Sangat Baik  
 Skor 4 : (B) Baik  
 Skor 3 : (C) Cukup  
 Skor 2 : (KB) Kurang Baik  
 Skor 1 : (SKB) Sangat Kurang Baik

**C. Aspek Penilaian**

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor				
			SB	B	C	KB	SKB
1	Pemahaman isi materi	1. Saya paham akan isi materi. 2. Saya tertarik dengan isi materi.	✓				

2	Kemudahan mengerjakan soal	3. Saya dengan mudah mengerjakan soal. 4. Soal yang terdapat di media <i>puzzle</i> mudah dimengerti.		✓	✓		
3	Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	5. Saya dengan mudah menggunakan media <i>puzzle</i> . 6. Penggunaan Media <i>puzzle</i> dapat dimengerti.	✓		✓		
4	Ketepatan dalam memilih background dan teks	7. Saya suka dengan background media <i>puzzle</i> . 8. Saya tertarik dengan tampilan background media <i>puzzle</i> .		✓			
5	Kemenaarikan media <i>puzzle</i> mudah dipahami	9. Saya suka melihat media <i>puzzle</i> . 10. Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media <i>puzzle</i>		✓			
6	Alat bantu proses pembelajaran	11. Media <i>puzzle</i> membantu dalam proses pembelajaran. 12. Ketika belajar Saya senang menggunakan media <i>puzzle</i>	✓		✓		
7	Kemampuan belajar mandiri	13. Media <i>puzzle</i> mampu membuat saya belajar mandiri. 14. Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .		✓		✓	
8	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	15. Saya mudah mengerti jika belajar di rumah dengan menggunakan media <i>puzzle</i> . 16. Saya merasa sangat puas belajarmenggunakan media <i>puzzle</i> .			✓		

$$\text{Skor} = \frac{67}{80} \times 100$$

$$= 83,75$$

### Lampiran 13

#### Hasil Angket Siswa

No	Siswa	Penilaian																Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	AZ	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	74
2	ANU	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	72
3	AS	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	75
4	DAF	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	72
5	FR	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	77
6	IPS	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	75
7	MAZ	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	70
8	MFP	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	72
9	MF	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	3	3	68
10	MSL	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	74
11	MAA	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	74
12	MSW	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	5	4	67
13	RA	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	71
14	RA	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	70
15	RA	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	67
16	SA	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	76
17	STK	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	3	3	3	66
18	TCP	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	73
19	IP	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	73
20	MA	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	74
21	MF	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	71
22	VSP	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	73
23	MS	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	72
24	ISS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	78
<b>Jumlah</b>																	<b>1734</b>	
<b>Persentase</b>																	<b>90%</b>	

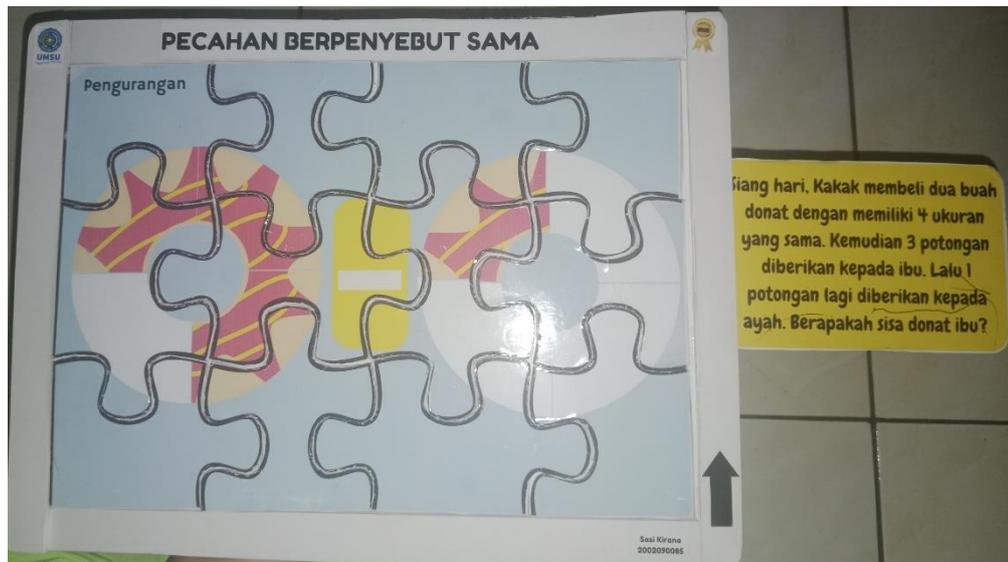
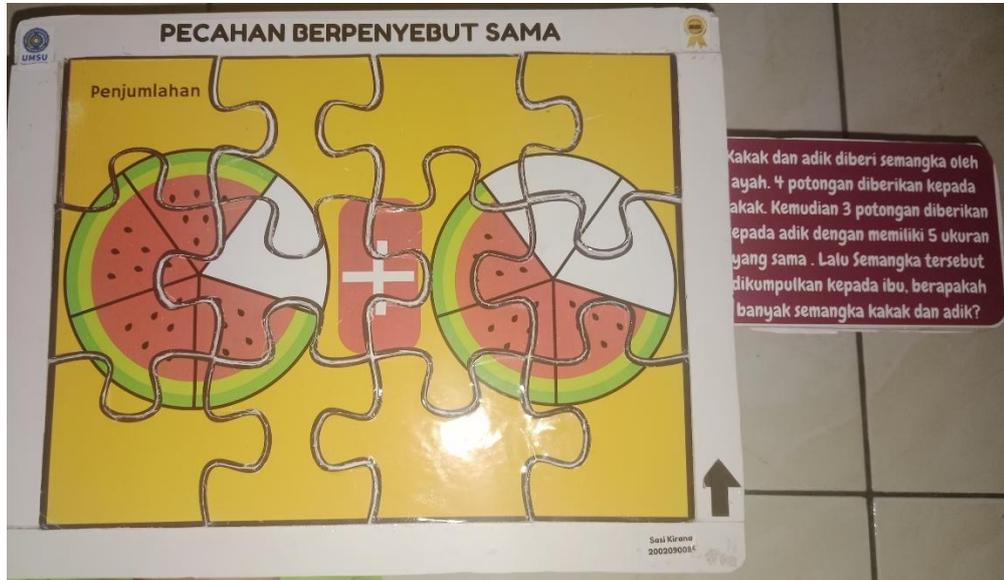
$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$Presentase = \frac{1734}{1920} \times 100$$

$$P = 90 \%$$

## Lampiran 14

### Media Pembelajaran *Puzzle*



**PECAHAN BERPENYEBUT SAMA**

Penjumlahan

Malam hari, Ayah membeli dua buah pizza dengan memiliki 5 potongan yang sama. Lalu 1 potongan diberikan kepada paman. Kemudian 1 potongan lagi diberikan kepada bibi. Berapakah jumlah pizza paman dan bibi?

Sosi Kirana  
2002090085

**PECAHAN BERPENYEBUT SAMA**

Pengurangan

Sore hari, Paman sedang berkebun. Paman mempunyai dua buah jeruk dengan memiliki 8 ukuran yang sama. Kemudian 6 potongan diberikan kepada bibi. Lalu 3 potongan diberikan kepada Keponakan. Berapakah sisa jeruk yang diberikan oleh bibi?

Sosi Kirana  
2002090085

## Bagian Belakang Media Pembelajaran *Puzzle*



## Lampiran 15

### Dialog Wawancara

Link video wawancara dapat dilihat dibawah ini:

<https://drive.google.com/file/d/1FYyCwe6vsju40qXstPjn97HZGv88fDh/view?usp=sharing>

Link video mengajar dengan menggunakan media dapat dilihat dibawah ini:

<https://drive.google.com/file/d/1gSFn3n1eCT6Jq6GLJ1evJX0HkpJHJsu6/view?usp=sharing>

Peneliti	Wawancara
1. Apakah guru menggunakan kurikulum dan silabus sebagai pedoman ?	Ya tentu saja saya menggunakan kurikulum dan silabus untuk mejadi pedoman saya
2. Apakah guru menyusun RPP dalam proses pembelajaran ?	Ya tentu saja saya Menyusun rpp dalam proses pembelajaran sebagai langkah-langkah untuk mengajar setiap harinya saya menggunakan rpp.
3. Apakah guru membuat Media Ajar dalam proses pembelajaran ?	Kalau media ajar, terkadang saya menggunakan media ajar, kadang juga engga. Tapi kebanyakan sih menggunakan media ajar contohnya baru-baru ini saya menggunakan media gambar dalam salah satu materi yang ada pada mata Pelajaran sehingga anak-anak dengan mudah mengerti.
4. Apakah guru menggunakan media ajar dan melibatkan siswa dalam penggunaannya ?	Ya tentu saja, terkadang saya juga, media ini kan dipergunakan agar siswa lebih dapat mengerti dan bisa memvisualisasikan bagaimana materi yang kita gunakan, tentu nsaja saya melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut.
5. Bagaimana siswa ketika tidak menggunakan media ajar?	Terkadang saya mengajar tidak menggunakan media, kalua kita tidak menggunakan media, rasanya tu

	<p>dikelas jenuh dan terlihat bosan sebagian juga ada yang tidak mengerti, dikarenakan ia tidak dapat memvisualisasikan materinya, dan saya penting juga menggunakan media ajar.</p>
<p>6. Apakah dalam penggunaan media ajar siswa aktif dalam proses pembelajaran?</p>	<p>Ya, tentu saja. Kalau menggunakan media ajar, itu dalam bentuk visual atau audio, misalnya siswa itu akan lebih aktif dan antusias dikarenakan pembelajaran jadi menarik jadi banyak yang bertanya, pokoknya lebih antusias dalam hal belajar.</p>

## Lampiran 16

### Dokumentasi



## Kegiatan Uji Coba



## Foto Bersama Guru Kelas



## Lampiran 17

FORM K 1



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

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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sasi Kirana  
 N P M : 2002090085  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119  
 IPK : 3,89

Persetujuan Ketua/ Sekretaris/ Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan fakultas
	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Bergambar Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan	 26/10/2023
	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan	
	Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Higher of Order Thinking Skills</i> (HOTS) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan	

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

Medan, 16 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

  
 Sasi Kirana

## Lampiran 18

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi/Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak Sebagai :  
Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

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

Medan, 16 Oktober 2023  
Hormat Pemohon,

Sasi Kirana

## Lampiran 19



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

Nomor : 3558 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Sasi Kirana**  
N P M : 2002090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Puzzel Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd**

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **26 Oktober 2024**

Medan, 11 Rabi'ul Akhir 1445 H  
26 Oktober 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. H. Samsuryumita, M.Pd**  
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 20



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
16 Oktober 2023	Acc judul proposal	
19 Desember 2023	Revisi penulisan, spasi	
04 Januari 2024	Revisi Bab I Tabel 1.1 ketuntasan Hasil Belajar	
12 Januari 2024	Revisi Bab III Waktu Penelitian	
15 Januari 2024	Tambahkan Angket di Lampiran	
18 Januari 2024	Revisi spasi	
31 Januari 2024	Acc Seminar	

Medan, Januari 2024

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

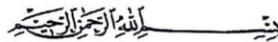
Dosen Pembimbing

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

## Lampiran 21



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2024

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

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

## Lampiran 22



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Pada hari Kamis, tanggal 07 Maret, Tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing

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

Pembahas

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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

## Lampiran 23



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 07 Bulan Maret Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2024

Ketua Program Studi

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

## Lampiran 24



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sasi Kirana  
NPM : 2002090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1).	Pada BAB I - Tujuan penelitian : penyusunan Urutan di perbaikan
2).	Perbaikan sesuai struktur penulisan terbaru
3).	Perbaikan tahapan pengembangan
4).	Kelengkapan isi media di tambahkan.

Medan, April 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sasi Kirana  
 NPM : 2002090085  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Pembahas

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

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

## Lampiran 25



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/IAK.KP/PT/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](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 868/IL3-AU/UMSU-02/F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 27 Syawal 1445 H  
06 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan  
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 : Sasi Kirana  
N P M : 2002090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzel Bergambar Berbasis Problem Based - Learning (PBL)* Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

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



Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsuqurnita, M.Pd  
NIDN.0004066701

\*\*Pertinggal\*\*



Lampiran 26



SEKOLAH DASAR  
**SD ISLAM SETIA NURUL AZMI**  
NSS : 104076010066      NPSN : 69877396

Sekretariat : Jln. Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 1664/SD-YPSNA/S2/V/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. YUSMERI , S Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDS Islam Setia Nurul Azmi  
Jln. Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir

Memberi ijin kepada :

Nama : SASI KIRANA  
NPM : 2002090085  
T.Tgl Lahir : Medan 24 juli 2002  
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah Melaksanakan Penelitian Di SDS ISLAM SETIA NURUL AZMI Jln. Pancing  
Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli , Demikian Surat Keterangan Ini Kami Perbuat  
Dengan Sebenarnya , Untuk Dapat Dipergunakan Seperlunya.

Medan, 27 Mei 2024  
SD Islam Setia Nurul Azmi  
  
Hj. YUSMERI , S Pd

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sasi Kirana  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
T/T Lahir : Medan, 24 Juli 2002  
Tempat Tinggal : Jalan Kawat III G Padi Lk. 18  
Tanjung Mulia Hilir  
Email : [skirana284@gmail.com](mailto:skirana284@gmail.com)



### **Pendidikan Formal :**

1. SD Swasta Bakti II Medan Tamat Tahun 2014
2. SMP Negeri 24 Medan Tamat Tahun 2017
3. SMA Swasta Laksamana Martadinata Medan Tamat Tahun 2020