

# 4. Development of Puzzle Learning Media for Grade 3 Students in The Covid-19 Era

*by Pgsd Unhasy*

---

**Submission date:** 21-Nov-2022 07:50AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1960273760

**File name:** zzle\_Learning\_Media\_for\_Grade\_3\_Students\_in\_The\_Covid-19\_Era.pdf (993.04K)

**Word count:** 3143

**Character count:** 20273

### Development of *Puzzle Learning Media* for Grade 3 Students in The Covid-19 Era

Lailatul Muna<sup>1</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia  
<sup>2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

\*e-mail: [lailamunajbg12@gmail.com](mailto:lailamunajbg12@gmail.com), [rudin.moxer@gmail.com](mailto:rudin.moxer@gmail.com)

#### ABSTRACT

Success in learning depends on the skills of teachers who manage learning activities. There is a new syllabus in the world of Indonesian education, namely thematic. Thematic is a learning method that presents various lessons into a subject that has a subject process with one theme and is adapted to student development (Diani, 2017: 105). Therefore, when using thematic applied teaching in primary schools, teachers should use tools to provide a variety of teaching materials. However, SDN Catak Gayam 1 Mojowarno in its teaching staff is still not varied when teaching during the pandemic. The purpose of this study was to develop a puzzle learning media to introduce the types of animals based on their breeding methods. This type of research is research and development using 4D models. The data was obtained by using a questionnaire/questionnaire and the observation of the research results produced a product in the form of *puzzle learning media*. The eligibility of *puzzle media* is included in the criteria, with an average score or score 91% and the effectiveness of the puzzle media can be seen from the results of the observation sheet during learning which is assessed by the class teacher and gets a percentage of 88% containing the very effective category.

**Keywords:** Puzzles, Thematic, Teacher

### Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Siswa Kelas III di Era Covid-19

#### ABSTRAK

Keberhasilan dalam pembelajaran tergantung pada keterampilan guru yang mengelola kegiatan pembelajaran. Terdapat satu silabus baru dalam dunia pendidikan Indonesia yaitu tematik. Tematik merupakan suatu metode belajar yang menyajikan berbagai pelajaran menjadi se buah mata pelajaran yang memiliki proses mata pelajaran dengan satu tema serta disesuaikan dengan perkembangan siswa (Diani, 2017: 105). Oleh karena itu, ketika menggunakan pengajaran terapan tematik di sekolah dasar, guru harus menggunakan alat untuk menyediakan berbagai bahan ajar. Namun, SDN Catak Gayam 1 Mojowarno pada tenaga pendidiknya masih belum bervariasi ketika mengajar di kala pandemi. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *puzzle* untuk mengenalkan jenis – jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan Model 4D. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner/angket dan observasi hasil penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle*. Kelayakan Media *puzzle* dimasukkan dalam kriteria baik dengan perolehan nilai atau skor dalam rata-rata 91% dan efektivitas media *puzzle* dapat dilihat dari hasil lembar observasi guru saat pembelajaran yang di nilai oleh guru kelas dan memperoleh persentase 88% memuat kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** Puzzle, Tematik, Guru

#### PENDAHULUAN

Sekolah tidak pernah sepi dan selalu menjadi kepercayaan orang tua dalam mendidik anak mereka. Namun, dengan adanya pandemi global wabah *corona* virus yang menyebar ke seluruh dunia, pembelajaran tidak dapat lagi dilakukan secara normal. Menurut PBB, dunia pendidikan seperti sekolah menjadi tempat orang-orang berkumpul sehingga rawan terjadi penyebaran virus *Covid-19*. Pada masa pencegahan virus ini, dunia pendidikan merasa begitu terdampak. Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan secara *online* mewajibkan guru serta siswa untuk beradaptasi dengan teknologi sehingga harus memungkinkan guru maupun siswa mengerti dan mempunyai *gadget* untuk belajar. Di samping penyesuaian, dampak positif dari penggunaan teknologi menurut Suartama dalam Pratiwi & Siswanto (2010:163) adalah penggunaan dan

pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor kualitas belajar pada masa pandemi salah satunya pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran tematik dikaitkan dengan lingkungan dan disampaikan sesuai dengan pengalaman siswa. Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang komprehensif (*integrated teaching*) yang melibatkan para pelajar untuk mengembangkan dan menggali teori dan prinsip ilmu pengetahuan dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, ketika menggunakan pengajaran terapan tematik di SD, guru harus menggunakan alat untuk menyediakan berbagai bahan ajar. Hal ini akan membuat materi yang disajikan lebih menarik dan lebih jelas bagi siswa dan membantu mereka mencapai tujuan belajarnya.

Namun pada kenyataannya di SDN Catak Gayam 1 Mojowarno, media yang digunakan oleh para tenaga pendidik belum bervariasi ketika belajar secara *online*. Guru masih memakai buku tematik. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat dan kurang tertarik pada proses pembelajaran berlangsung. Dengan kurangnya ketertarikan dari siswa, banyak dari mereka yang melakukan kegiatan di luar proses belajar mengajar seperti bermain dan lain sebagainya. Kebanyakan para siswa juga masih bingung untuk memahami materi mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya. Berdasarkan beberapa masalah diatas, maka peneliti mengembangkan media *puzzle* mengenalkan jenis-jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan media *puzzle* untuk mengenalkan jenis-jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya serta mengetahui kelayakan dan efektivitas produk media pembelajaran *puzzle* pada siswa kelas 3 SD.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Menurut Rudy (2017:1), media pembelajaran merupakan alat para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sementara itu, Cecep (2020:6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu hal yang mengacu pada kegiatan yang meningkatkan kegiatan belajar. Dengan beragamnya media, tenaga pendidik wajib memilih metode pembelajaran dengan cermat agar mampu dipahami para pelajar dengan baik. Sementara itu, Persatuan Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa salah satu bentuk media komunikasi untuk media pembelajaran, meliputi positioning, audiovisual, dan perlengkapannya.

Menurut Rostina (2018:7), Media memiliki beberapa fungsi diantaranya: (1) Media pembelajaran sebagai solusi dalam ruang yang terbatas; (2) Media pembelajaran menimbulkan gairah belajar siswa; (3) Media pembelajaran memberi rangsangan kepada peserta didik; (4) Media pembelajaran mampu menyampaikan isi pembelajaran dengan lebih terstruktur; dan (5) Media pembelajaran sebagai sarana interaksi antar guru dan siswa. Selain itu terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya: (1) Media visual; (2) Media pendengaran; dan (3) Media audiovisual.

### **Media Puzzle**

Penggunaan pembelajaran *puzzle* bertujuan agar siswa dapat dengan mudah memikirkan mainan pemecahan masalah yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Siswa harus mampu memecahkan persoalan dengan pengamatan yang cerdas dan seksama. Menurut Jamil (2012: 2), *puzzle* adalah suatu bentuk teka-teki dengan model yang mengatur berbagai bagian gambar menjadi satu kesatuan. Ismail (2012:7) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang membagi suatu gambar atau benda menjadi beberapa bagian. Sementara itu menurut Yasbiati (2018:54), *puzzle* merupakan mainan membentuk gambar, atau mencetak beberapa bentuk terlebih dahulu sehingga anak dapat mencoba menyusunnya didalam bingkai dengan menghubungkan berbagai potongan kecil dalam gambar yang lengkap.

### **Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Kata Ilmu Pengetahuan berasal dari kata yang diserap pada kata *Science* dalam bahasa Inggris. Kata tersebut bermakna ilmu alam. Oleh karena itu, sains atau sains disebut juga pengetahuan alam atau bidang yang mempelajari kejadian-kejadian di alam sekitar. Menurut Julianto (2019: 1), ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang menerangkan mengenai fenomena alam yang terorganisir dengan baik atas dasar hasil percobaan manusia. Di sisi lain, Atep (2014) menjelaskan hakikatnya

ilmu alam adalah suatu bidang yang mempelajari alam semesta dan isinya. Berdasarkan defnisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sains adalah ilmu mengenai bencana alam yang terjadi.

#### METODE

Penelitian ini dikembangkan dengan model 4D melalui empat tahapan yaitu definisi, desain, pengembangan (*development*) dan difusi (*dissemination*) (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, 1974 dalam Rochmad, 2012). *Research and Development* (R&D) menjadi metode penelitian dalam analisis ini. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan membuat perangkat multimedia, dokumen, atau strategi pembelajaran. Oleh karena itu untuk menciptakan produk yang dapat digunakan untuk seluruh masyarakat, maka penelitian perlu diujikan keefektifannya (Sugiyono, 2011:396). Dalam hal ini peneliti menggunakan media *puzzle* dalam mengembangkan materi mengenalkan jenis-jenis hewan. Metode 4D menjadi metode pembelajaran yang dipilih lebih sederhana dan lebih sistematis. Selain itu penelitian ini juga dapat menguji jenis metode yang dipakai apakah lebih signifikan atau tidak.

Adapun instrumen yang digunakan dalam mengakumulasi data yaitu (Arikunto, 2002): (1) Observasi merupakan kegiatan manusia sehari-hari, selain panca indera pendengaran, mulut dan penciuman, panca indera penglihatan juga merupakan alat utama; (2) Angket merupakan pertanyaan secara tertulis yang dipergunakan peneliti untuk mendapatkan berbagai informasi maupun laporan terkait dengan fenomena yang ingin diteliti. Ada dua jenis angket yang digunakan peneliti, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Kuesioner tertutup adalah pertanyaan yang jawabannya peneliti berikan sehingga responden tinggal memilih. Dalam hal ini, responden hanya dapat memilih jawaban yang terdaftar dengan mencentang ( $\surd$ ). Pada saat yang sama, angket terbuka merupakan kesempatan bagi responden untuk menjawab pertanyaan dengan kata-kata mereka sendiri. Hasil angket validasi ahli meliputi: (1) Ahli Media pembelajaran; (2) Ahli Materi dan (3) Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan untuk menghitung hasil validasi para ahli terhadap pengembangan media *puzzle*. Dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2006):

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Sedangkan, untuk analisis lembar observasi yang digunakan untuk menghitung hasil lembar observasi saat pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan rumus (Arikunto, 2006):

$$P = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian per indikator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dasar serta petunjuk atau pedoman untuk menetapkan kelayakan media pembelajaran serta dasar pengambilan keputusan dipergunakan konservasi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditentukan. Berikut adalah tabel kualifikasi pencapaian (Subali, dkk., 2012):

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk**

Interval Persentase (%)	Kriteria
84 % - 100 %	Sangat Layak
68 % - 84 %	Layak
52 % - 68 %	Cukup Layak
≤ 40 %	Kurang Layak

Sumber: Subali, dkk. (2012)

Dasar serta petunjuk atau pedoman untuk menetapkan keefektivan media pembelajaran serta dasar pengambilan keputusan dipergunakan konservasi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian dibutuhkan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi pencapaian (Subali, dkk., 2012):

**Tabel 2. Kriteria Keefektivan Produk**

Interval Persentase (%)	Kriteria
84 % - 100 %	Sangat Efektif
68 % - 84 %	Efektif
52 % - 68 %	Cukup Efektif
≤ 40 %	Kurang Efektif

Sumber: Subali, dkk. (2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Perancangan Pengembangan Media *Puzzle*

Penelitian ini mengarah pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan meliputi define, design, development, and dissemination. Penetapan model 4D ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian pengembangan produk media pembelajaran game kuis. Adapun tahapan model 4D sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu define (pendefinisian) Tahap yang bertujuan mengembangkan serta melakukan penetapan media kegiatan belajar *puzzle* dilihat dari segi wujud, kegunaan dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Aktivitas pada tahap ini normalnya berorientasi dalam: (a) tahap proses analisis awal, (b) analisis dalam materi, (c) analisis dalam tugas, (d) analisis Spesifikasi dalam tujuan kegiatan belajar Sugiono (2017:38).

a. Tahap analisis awal

Analisis awal bertujuan dalam mengetahui kriteria siswa yang relevan dengan rancangan pengembangan media kegiatan belajar. Kriteria ini mencakup kapabilitas dari segi akademik atau wawasan serta perkembangan secara kognitif, Hasil analisis kemudian dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan media *puzzle*.

b. Analisis materi

Analisis materi berfokus pada Materi yang akan digunakan yaitu: Tema 1 perkembangbiakan hewan serta tumbuhan, Subtema 1 mengenai cara perkembangbiakan serta alur daur hidup pada hewan, kegiatan belajar.

c. Analisis tugas

Analisis tugas dipergunakan untuk proses pengidentifikasian berbagai konsep yang akan dipergunakan untuk mengajar dengan berlandaskan (Sugiono, 2017:38): (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang memiliki tujuan untuk menetapkan ukuran keberhasilan serta tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dalam melakukan perancangan media pembelajaran, (2) analisis sumber pembelajaran, yakni melakukan pengumpulan dan pengidentifikasian berbagai macam sumber dan sumber yang mana yang dapat mendukung dalam merancang media belajar.

d. Analisis Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran diartikan menjadi rangkuman yang diperoleh dari upaya menganalisis konsep serta materi dalam identifikasi target yang dituju dalam kegiatan belajar pada sarana atau media kegiatan belajar yang selanjutnya akan mendapat perkembangan. Tujuan adanya sarana atau media pembelajaran ini yakni dapat menunjang salah satu pembelajaran IPA tentang jenis-jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya, agar

peserta didik dapat cepat memahami jenis-jenis hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya yang ada di sekitar lingkungan.

Tahap kedua yaitu Tahap Design (perancangan) memuat aktivitas untuk membuat rancangan dan menetapkan menjadi produk. Pada tahap perancangan berisi kegiatan sebagai berikut.

- a. Pemilihan produk yang dikembangkan Tahapan ini memuat proses mengembangkan produk secara tepat didasarkan pada rujukan materi dan model kegiatan belajar yang diterapkan. Pemilihan produk menyesuaikan tujuan kegiatan belajar dari kriteria siswa, strategi pembelajaran, kurun waktu, fungsi dalam produk, serta kapabilitas peneliti pada pemanfaatan produk. Pemilihan produk dilakukan untuk mengidentifikasi media atau sarana kegiatan belajar yang relevan pada karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Yang mana dapat memudahkan mereka dalam mencapai kompetensi inti serta dasar.
- b. Rancangan awal  
Desain dalam awal produk yang dikembangkan pada kegiatan penelitian yang digunakan mencakup media *puzzle*. Rancangan awal yakni desain media *puzzle* oleh peneliti kemudian divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Rekomendasi ahli media berguna dalam memberi perbaikan pada media *puzzle*. Media memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran, penyampaian dan penghubung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsi dari media pembelajaran tersebut, media *puzzle* yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sumber belajar berupa alat yang mampu menjadikan proses pembelajaran berjalan secara maksimal. Rancangan media *puzzle* yang dikembangkan ini berbantu aplikasi *I'm a puzzle*. Sehingga ketika mengerjakan, siswa harus memiliki akses internet yang cukup. *Puzzle* ini berupa potongan-potongan gambar yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai materi yang sudah disampaikan oleh pendidik. Pengembangan media *puzzle* ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Media *puzzle* sangat mudah diakses, aplikasi tersebut bisa diunduh pada Playstore di *android* ataupun AppStore. Peneliti diharuskan membuat akun kemudian membuat potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan kebutuhan siswa. Rancangan media *puzzle* sebagai berikut:

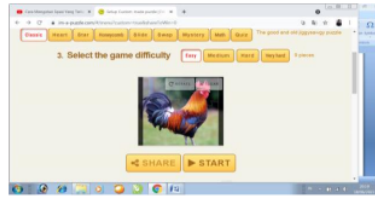


**Gambar 1. Media Puzzle sebelum dikembangkan**



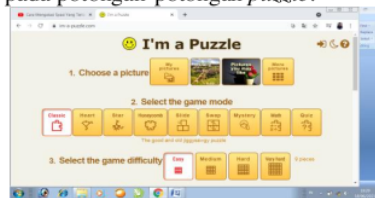
**Gambar 2. Media Puzzle setelah dikembangkan**

Media *puzzle* ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Rancangan awal dalam membuat Media *puzzle* yaitu membuat akun, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa.



Gambar 3. Tampilan awal *puzzle*

Berdasarkan gambar 1.3 tampilan awal Media *puzzle* memuat tombol start dan share. Jika tombol start di klik, pemain akan diarahkan pada potongan-potongan *puzzle*.



Gambar 4. Rancangan jenis Potongan – potongan *Puzzle*



Gambar 5. Rancangan tampilan Potongan – potongan *Puzzle*



Gambar 6. Rancangan pemilihan gambar utuh Gambar



Gambar 7. skor yang diperoleh

## 2. Kelayakan produk media *puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan media *puzzle* di peroleh penilaian hasil produk dari tiga validator meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli RPP.

**Tabel 3. Rekapitulasi hasil Produk Media *Puzzle***

No	Validator	Skor	P (%)	Kriteria
1.	Ahli Media <i>Puzzle</i>	44	88%	Layak
2.	Ahli Materi	45	90%	Sangat Layak
3.	Ahli RPP	48	96%	Sangat Layak
<b>Total Skor</b>		137	91%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel 1.3 diperoleh bahwa hasil validasi ahli media 44% yaitu layak, validasi materi memperoleh hasil 45% yaitu sangat layak, dan hasil validasi RPP memperoleh nilai 48% menunjukkan sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan berdasarkan tabel, total skor yang diperoleh dari Rekapitulasi hasil produk yaitu 137 menunjukkan sangat layak, dari hasil tersebut dapat dipaparkan bahwa media *puzzle* untuk siswa kelas 3 SDN Catakayam 1 Mojowarno valid digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

### 3. Efektivitas media *puzzle*

Efektivitas media *puzzle* dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa mampu aktif saat pembelajaran berlangsung yang telah dipaparkan oleh pendidik. Dengan media tersebut, mampu mengetahui tingkat minat dan pemahaman siswa mengenai materi yang menggunakan media *puzzle*. Adapun Rekapitulasi Aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan Media *Puzzle* sebagai berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan Media *Puzzle***

No	Pertemuan	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1	Pertemuan 1	35	70	Efektif
2	Pertemuan 2	40	80	Efektif
3	Pertemuan 3	44	88	Sangat Efektif

Efektivitas dari media *puzzle* dikelas 3 SDN Catakayam pada mata pelajaran tematik menunjukkan aktivitas tertinggi siswa terdapat pada pertemuan ketiga yaitu dengan skor 44 dengan presentase 88% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini di sebabkan siswa sudah terbiasa dalam penggunaan *puzzle*.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang di uraikan tentang pengembangan media *puzzle* untuk siswa kelas 3 SDN Catakayam 1 Mojowarno tahun ajaran 2020/2021. Pembahasan pertama yaitu perancangan pengembangan media *puzzle*. Perancangan pengembangan media *puzzle* menggunakan model 4D meliputi define, design, development, and dissemination. Pada tahap define meliputi analisis awal, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap design meliputi pemilihan produk yang dikembangkan dan rancangan awal. Tahap development, memuat desain menjadi produk dan uji produk ke validator ahli media, ahli materi, dan ahli RPP. Tahap dissemination, yaitu menyebarkan produk kepada siswa kelas 3 SDN Catakayam 1 Mojowarno.

Pembahasan kedua, yaitu kelayakan media *puzzle*, Berdasarkan data rekapitulasi penelitian dari tiga validator, perancangan media *puzzle* memperoleh total skor 137 meliputi validasi ahli media memperoleh persentase 88% yaitu layak, validasi ahli materi memperoleh persentase 90% yaitu sangat layak, sedangkan validasi ahli RPP memperoleh persentase 96% yaitu sangat layak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *puzzle* valid digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Pembahasan terakhir pada penelitian ini yaitu lembar observasi. guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar. Rekapitulasi efektivitas media *puzzle*, dapat diketahui melalui



aktivitas tertinggi pada pertemuan ketiga yaitu dengan skor 44 dengan presentase 88% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini disebabkan siswa sudah terbiasa dalam penggunaan *puzzle*.

#### **KESIMPULAN**

Perancangan pengembangan media *puzzle* model 4D yang memuat define, design, development, and dissemination. Mengenai penerapan media *puzzle* memperoleh total skor 137 meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli RPP. Sedangkan, efektivitas media *puzzle* bisa dilihat melalui pertemuan ketiga dengan skor 4,4 dengan presentase 88% menunjukkan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, pengembangan media *puzzle* dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atep, Sujana. (2014). *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS
- Cecep, K & Bambang Sutjipto. (2020). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jamil, Sya'ban. (2012). *Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika.
- Julianto,dkk. (2019). *Konsep IPA lanjut*. Sidoarjo : Zifatama Jawara
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2010). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162-174.
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Rostina, S. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta
- Rudy, Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Mataram : CV Pustaka Abadi.
- Subali, dkk. (2012). Pengembangan CD Pembelajaran Lagu untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung : alfabeta.
- Yasbiati, dan Gilar Gananda. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi

## 4. Development of Puzzle Learning Media for Grade 3 Students in The Covid-19 Era

### ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
2	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://bioeducation.ppj.unp.ac.id">bioeducation.ppj.unp.ac.id</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	Fandri Fandri, Maysara Maysara, Muhammad Ali Marhadi. "PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) BERBASIS LITERASI SAINS SISWA PADA MATERI REDOKS SMAN 3 LAPANDEWA", Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo, 2021	<1%

---

8	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
10	<a href="https://ejournal.uin-suska.ac.id">ejournal.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="https://jurnal.fkip.unla.ac.id">jurnal.fkip.unla.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://jurnal.unikal.ac.id">jurnal.unikal.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Putri Pancar Kasih, Muhaimin Muhaimin, Bambang Hariyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa kelas VIII SMP", BIODIK, 2022 Publication	<1 %
16	Reni Ariska Putri, Sri Uchtiawati, Nur Fauziyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIP BOOK MENGGUNAKAN KVISOFT FLIP BOOK MAKER BERBASIS SENI	<1 %

# BUDAYA LOKAL", DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2020

Publication

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 10 words

Exclude bibliography      On

# 4. Development of Puzzle Learning Media for Grade 3 Students in The Covid-19 Era

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---