

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

**Sephia Arizka, Melyani Sari Sitepu**

Email : [sephiaarizka292@gmail.com](mailto:sephiaarizka292@gmail.com), [melyanisari@umsu.ac.id](mailto:melyanisari@umsu.ac.id)\*

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan

### **Abstract**

*Lack of applying learning media, with the existence of learning media that brings students to learn while playing, it will make children understand more about mastering the material and also easily remember the learning material discussed, especially by using 3D-based learning media it will make students more curious so that a feeling arises. enthusiasm in him for the learning provided. With the aim that students can be interested, concentrate or focus on the image and be able to use their thinking power to be able to solve a puzzle or problem with eye and hand coordination so that students' cognitive development can develop well with interesting media. This research uses Research and Development (R&D) research, namely the development of a process used to develop and validate educational products. The method used is the borg and gall method, which has 10 stages but has been reduced to 6 stages. The product produced in this research is 3D PUBAL Media (3D Block Puzzle) for thematic learning. The population is all Grade 3 students of QurrtA A'yun Private Elementary School, totaling one class with a total of 40 students, 15 male students and 25 female students. After carrying out media development in accordance with the R&D research method used to produce certain products and test the practicality and validity of the product or media developed, namely PUBAL 3D media (3D Block Puzzle) in science learning for grade 3 students at Qurta Ayun Private Elementary School. From the validation results carried out by design experts, the results obtained were 98.3%, the validation results carried out by material experts were 95.7%, and the validation results carried out by language experts were 98.3%. From the results, the practicality by the teacher was 82.6% and the practicality by the students was 60.3%. The assessment of the test questions in the science learning process got a score of 80-100 as many as 25 students or the equivalent of 87.6% had experienced an increase, where the media was very influential in learning. . So from the results obtained, the PUBAL 3D (3D Block Puzzle) media which was developed was effective in increasing students' understanding of learning concepts regarding the material provided by the teacher. PUBAL 3D media (3D Block Puzzle) is valid for use in the science learning process and the level of practicality of the media is also very good for delivering material according to learning objectives in class 3 of QurrtA A'yun Private Elementary School.*

**Keywords: Media, 3D Pubal, Science Learning**

### **Abstrak**

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

**Kata Kunci : Media, Pubal 3D,Pembelajaran Ipa**

### **PENDAHULUAN**

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

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

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

Kesulitan-kesulitan guru mengajar adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan terutama pada siswa sekolah dasar. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa siswa SD Swasta Qurrtta A'yun pada tanggal 5 Januari 2023, kendala yang didapat didalam kelas pasti ada seperti kemampuan siswa dalam berfikir, guru juga membuat media pembelajaran nyata seperti pada mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang guru menggunakan media-media yang ada disekitar seperti meja, kursi, pintu, lemari dll. Dilihat juga dengan karakter siswa guru kelas 3 berbeda-beda ada siswa yang mempunyai kepribadian santun, aktif dan ada juga anak yang sulit diatur. Didalam proses pembelajaran yang disukai siswa kelas 3 yaitu pembelajaran berkelompok apalagi guru membuat media pembelajaran yang menarik dengan membuat praktek.

Media pembelajaran memiliki dampak dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik perhatian peserta didik tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Sebagai seorang guru,

harus mampu membuat sesuatu dari apapun menjadi sebuah bahan yang bisa dijadikan sebagai media.

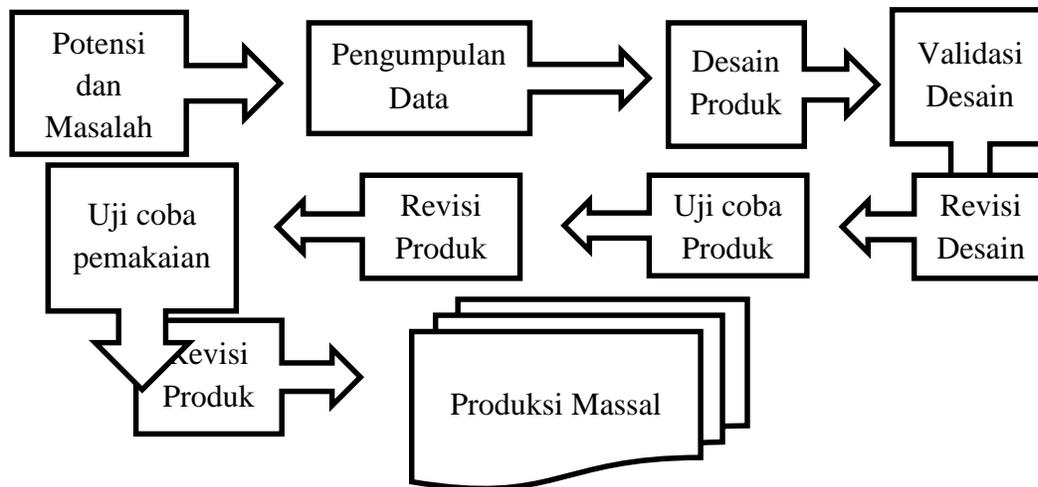
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Februari 2023 diperoleh permasalahan yang terjadi di SD Swasta Qurrtta A'yun, yaitu pada link youtube <https://youtu.be/MOW24hz79gU> guru kurang menerapkan media pembelajaran, apalagi pada dasarnya anak sekolah dasar itu gemar belajar sambil bermain. Dengan adanya media pembelajaran yang membawa siswa belajar sambil bermain akan membuat anak lebih paham untuk menguasai materi dan jugadengan mudah untuk mengingat materi pembelajaran yang dibahas, apalagi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis 3D akan membuat siswa semakin penasaran sehingga timbul rasa semangat dalam dirinya akan pembelajaran yang diberikan. Maka perlu adanya media pebelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan, media tersebut adalah PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) sangat penting dalam proses pembelajaran guru dapat menarik perhatian siswa.

Untuk menarik perhatian anak melalui media gambar berbentuk *puzzle* dengan memodifikasi *puzzle* menjadi *puzzle balok 3 dimensi* untuk menarik perhatian atau fokus siswa serta perbedaan tiap warna pada potongan *puzzle balok*, dan menumbuhkan rasa penasaran pada dirisiswa. Dengan tujuan agar siswadapat tertarik, berkonsentrasi atau terfokus pada gambar dan mampu menggunakan daya fikir untuk dapat memecahkan suatu teka teki atau masalah dengan koordinasi mata dan tanganya sehingga kognitif siswa dapat berkembang baik dengan media yang menarik.

#### **METODE PENELITIAN**

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

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



**Gambar 1 Tahapan Desain Penelitian**

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

### **TEMUAN DAN HASIL PEMBAHASAN**

Setelah melakukan validasi dan perbaikan, berikutnya ujicoba dengan respon guru dan respon siswa. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan guru dan siswa sebanyak 40 siswa yang ada di kelas 3 SD Swasta Qurrtta A'yun diketahui bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase nilai kategori sangat praktis tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon guru dan respon siswa, apakah media praktis digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

#### **a. Data Hasil Penilaian Respon Guru**

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

ciri makhluk hidup.

- a. Data Hasil Penilaian Angket Respon siswa

Tabel 1 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa

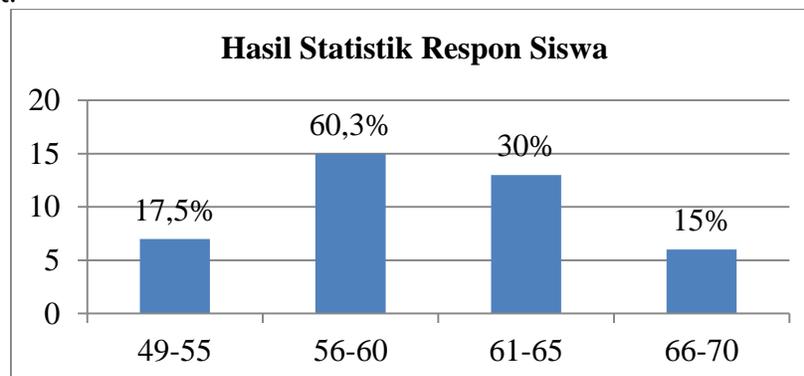
Skor Dalam Persen ( % )	Kategori Kepraktisan Desain	Jumlah Angket	Jumlah siswa
81%-100%	Sangat Praktis	66-70	6
61%-80%	Praktis	61-65	12
41%-60%	Cukup Praktis	56-60	15
21%-40%	Tidak Praktis	50-55	6
0-20%	Sangat Tidak Praktis	45-49	1

- b. Data Hasil Penilaian Tes Soal Pembelajaran IPA

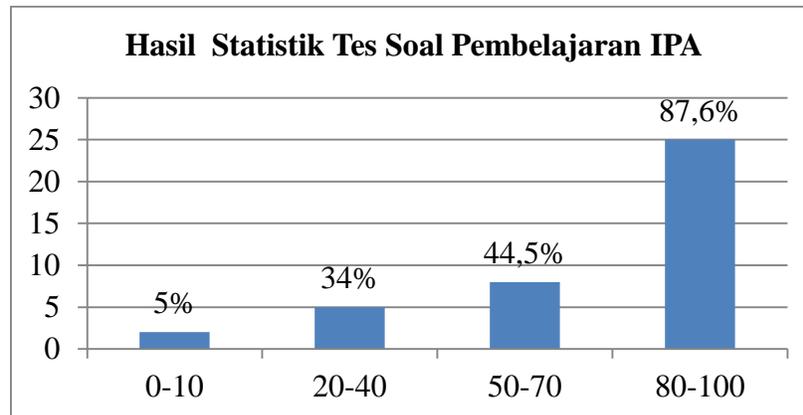
Tabel 2 Hasil Penilaian Tes Soal Pembelajaran IPA

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

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



Gambar 2 Bagan Angket Respon Siswa



Gambar 3 Bagan Nilai Siswa

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

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

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

1. Berdasarkan hasil validasi ahli desain diketahui bahwa media PUBAL 3D (*Puzzle Balok 3D*) mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian 67 dengan presentase 95,7% masuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian 59 dengan presentase 98,3% masuk kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.

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

### **KESIMPULAN**

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

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

### **REFERENSI**

- Abil Hasan Asy Syadili, Adzimatnur Muslihasari. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. 2021. 7. Hal. 2058 -2066.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.

- Ari Krisnawati. *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. 2013. 1. Hal.2.
- Ayu, Shinta., 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahar, *Risnawati*. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Jurnal Publikasi Pendidikan. 2019. 9. Hal. 80.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efinda Sari \*1, Sumarno2, Anggun Dwi Setya Putri3. *Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik*. Jurnal Imiah Sekolah Dasar 2019. 3. Hal. 154.
- Hamzah, Ali & Muhlissarini., 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hilda Karli. *Penerapan Pembelajaran Tematik Di SD*. 2019. Jurnal Pendidikan. Hal. 3-9.
- Salah Ismail, Dkk. 2021. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi (MIKIR)*. Jurnal Basicedu. 5. Hal 6387.
- Melyani. 2022. *Pengembangan E-MODUL Serli Berbasis Android Materi Magnet Bagi Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme. 3. Hal 227.
- Mutia. *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 2021. Jurnal Pendidikan 3. Hal. 117-118.
- Mustofa, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana, S. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nevi Septianti & Rara Afiani. *Pentingnya memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2*. 2020. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 2. Hal. 10-11.
- Ni Made Intan Asri Devi. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*. 2020. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Hal.417-428.
- Nur Fitria. *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang*. Skripsi. 2020.45-67.
- Nurul Ain & Maris Kurniawati. *Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 2016. Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. Hal.45.
- Oktavia Dwi. (2012). *Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pgsd Universitas Negeri Surabaya, 1(1).
- Prasetya Indra. *Metodologi Penelitian*. 2018. Jakarta

- Tilong, Adi D., 2016. 49 Aktivitas Pendokrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak. Yogyakarta: Laksana
- Triana Ciptaningrum. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Animals 3D Wood Dalam Materi Organ Gerak Hewan Kelas V SD*. 2018. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hal.1040-1050.
- Widiana, Rendra,Dkk. *Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. 2019. 2. Jurnal Pendidikan. Hal.45.
- Yusmiati. *Efektifitas Permainan Puzzle Dan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD MBAH CERIA MEDAN Pada Masa Pndemi Covid 19*. Tesis. 2021.Hal 45.
- Zulfa Alliya. 2021. *Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN SDN 025281 Binjai Utara Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Hal 34.