

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 32 KAYU KALEK**

**Fatria Desrita<sup>1</sup>, Hendra Hidayat<sup>1</sup>, Daswarman<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**e-mail : [fatriadesrita@yahoo.co.id](mailto:fatriadesrita@yahoo.co.id)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang valid praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDI. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan uji coba dan validasi media permainan *puzzle* mata pelajaran IPA kelas V SD yang dikembangkan dan menggunakan angket yang divalidasi oleh ahli. Untuk praktikalitas media permainan *puzzle* dilakukan di sekolah oleh guru dan siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa media permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V SD ini berada pada kategori valid dengan rata-rata nilai 0,78 dan 0,94 untuk kevalidan materi kriteria sangat valid. Media permainan *puzzle* yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis oleh pendidik dengan rata-rata nilai 0,92 dan 0,87 oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang dihasilkan sudah valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas V SD. Adapun saran peneliti yaitu media pembelajaran permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran di kelas.

---

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Permainan Puzzle, Valid, Praktis