

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA  
MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS  
IV SD NEGERI 55 AIR PACAH**

**Vikri Harman<sup>1</sup>, Arlina Yuza<sup>1</sup>, Sari Gustina Sari<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas**  
**Bung Hatta**  
**E-mail: [zhuland55@gmail.com](mailto:zhuland55@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari observasi di sekolah bahwa pembelajaran sering didominasi oleh guru sebagai sumber informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *Puzzle* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD yang valid. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini dibatasi menjadi model 3-D yaitu *define, design, dan develop*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi. Pada proses validasi, media *Puzzle* divalidasi oleh 2 orang ahli materi dengan persentase penilaian 89,17% dengan kriteria valid, dan 1 orang ahli desain dengan persentase penilaian 89,58% dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator, pengembangan media *Puzzle* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD memenuhi kriteria valid dengan persentase penilaian sebesar 89,38%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar pembelajaran dan artinya dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi bangun datar.

**Kata kunci:** Media, *Puzzle*, Bangun datar, Valid