

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS  
PERMAINAN PUZZLE PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK  
HIDUP UNTUK SISWA KELAS IV SDN 05 MUARA AIR KABUPATEN  
PESISIR SELATAN**

Muhammad Asbi Kasi Ragih<sup>1</sup>, Gusmaweti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Biologi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail : [asbia555@gmail.com](mailto:asbia555@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle*, pada materi peduli terhadap makhluk hidup untuk kelas IV SDN 05 Muara Air. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian yang digunakan adalah model ADDI dengan model pengembangan yaitu *analysis, design, development, and Implement*. Penelitian ini menggunakan angket yang divalidasi oleh dosen ahli dan berupa angket praktikalitas yang di isi oleh pendidik dan siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada materi terhadap makhluk hidup kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir selatan berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata validator media 0,98 dan validator materi 0,86, rata-rata dari kedua validator yaitu 0,92. Media permainan *puzzle* yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis dengan, dengan nilai rata-rata 0,89 dari pendidik dan 0,88 oleh siswa, rata-rata dari pendidik dan siswa yaitu 0,88 dengan kategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada materi peduli terhadap makhluk hidup untuk kelas IV yang dihasilkan sudah sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD.

---

**Kata kunci : Pengembangan, Media, Permainan Puzzle,  
Pembelajaran IPA**

# **THE DEVELOPMENT OF PUZZLE GAMES BASED IPA LEARNING MEDIA ON THE THEME OF CARING FOR LIFE FOR CLASS IV STUDENTS OF SDN 05 MUARA AIR, SOUTH COASTAL DISTRICT**

Muhammad Asbi Kasi Ragih<sup>1</sup>, Gusmaweti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Student of Elementary School Teacher Education Study Program

<sup>2</sup> Lecturers of the Biology Education Study Program

Faculty of Teacher Training and Education

Bung Hatta University

e-mail: [asbia555@gmail.com](mailto:asbia555@gmail.com)

## **ABSTRACT**

This study aims to produce science learning media based on puzzle games, on the material caring for living things for grade IV SDN 05 Muara Air. This type of research is development research (Research and Development) with the research model used is the ADDI model with a development model namely analysis, design, development, and Implement. This study used a questionnaire that was validated by expert lecturers and was in the form of a practicality questionnaire that was filled in by educators and students. The results showed that the science learning media based on puzzle games on the material for class IV SDN 05 Muara Air, Pesisir Selatan Regency is in the very valid category with an average media validator of 0.98 and material validator 0.86, the average of the two the validator is 0.92. The puzzle game media that has been developed are categorized as very practical with, with an average score of 0.89 from educators and 0.88 by students, the average for educators and students is 0.88 which is categorized as very practical. This shows that the resulting puzzle game-based science learning media on the matter of caring for living things for grade IV is very valid and very practical so that it can be used in science learning for grade IV SD.

---

**Keywords:** Development, Media, Puzzle Games, Science Learning