

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW PADAPEMBELAJARAN IPA SISWA
KELAS IV SDN. 060934 KWALA BEKALA
MEDAN JOHOR T.P. 2022/2023**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media *puzzle* yang dikembangkan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation* dan *Evaluation*). Berdasarkan hasil penilaian penelitian, diperoleh persentase nilai rata-rata dari validator media *puzzle* sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Validator materi sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan yang dilakukan di SDN. 060934 Kwala Bekala, memperoleh nilai persentase sebesar 81,7 % dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga media pembelajaran *puzzle* IPA yang dikembangkan dapat direkomendasikan untuk digunakan di sekolah.

Kata kunci: *Kooperatif Tipe Jigsaw, Penelitian dan Pengembangan, Puzzle*

**DEVELOPMENT OF PUZZLE MEDIA USING THE JIGSAW
COOPERATIVE LEARNING MODEL IN SCIENCE
LEARNING FOR CLASS IV SD N.060934 KWALA
BEKALA MEDAN JOHOR ACADEMIC YEAR
2022/2023.**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the level of validity and practicality of the puzzle media developed in natural science subjects on plant parts and their functions in class IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor. This type of research is research and development (R&D) which is carried out based on the ADDIE model research and development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Based on the results of the research assessment, the percentage of the average value of the puzzle media validator was 95% with a very valid category. The material validator is 91.6% with a very valid category. The practicality test conducted at SDN. 060934 Kwala Bekala obtained a percentage value of 81.7% in the very practical category. It can be concluded that the puzzle learning media developed using the ADDIE model meets the very valid and very practical categories, so that the science puzzle learning media developed can be recommended for use in schools.

Keywords: Jigsaw Cooperative, Puzzle, Research and Development