

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART MAZE  
GAME PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 KELAS IV SD NEGERI 0503  
PARSOMBAAN KABUPATEN PADANG LAWAS**

**Ika Damayanti Nasution<sup>1</sup>, Fahrur Rozi<sup>2</sup>, Wildansyah Lubis<sup>3</sup>, Irsan Rangkuti<sup>4</sup>,  
Lala Jelita Ananda<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan

Surel: [ikanasti12@gmail.com](mailto:ikanasti12@gmail.com)

**Abstract**

This study aims to determine the Validity, Practicality and Effectiveness of Using Smart Maze Game Based Learning Media on Theme 9 Sub-theme 3 in class IV SD Negeri 0503 Parsomba. This research design is R&D (Research and Development) using the ADDIE model development which consists of 5 stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. In the product research developed, namely Smart Maze Game-based Learning Media. The subjects of this study were fourth grade students at SD Negeri 0503 Parsomba. The instruments used in this study were observation, interviews, questionnaires and tests. The test questions used are pre-test and post-test. The pre-test results obtained an average score of 52.58 with the criterion "Not Enough" and the post-test score obtained an average value of 88.08 (Very Good) from these results there was an increase. Through the acquisition of post-test scores, all students pass the minimum completeness criteria (KKM). The results showed that the average percentage obtained from the validation of material experts was 93% with a "Very Eligible" percentage, media expert validation was 96% with a "Very Practical" percentage. The results of the effectiveness test of the Smart Maze Game media became 88.08% (Very Good) with the "Complete" completeness criteria. Thus it can be concluded that the Smart Maze Game media on theme 9 sub-theme 3 in class IV can be used in the learning process in elementary school.

**Keyword:** Learning Media, Smart Maze Game, Elementary School

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsomba. Desain Penelitian ini yaitu *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dalam penelitian produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran berbasis *Smart Maze Game*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 0503 Parsomba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Soal tes yang digunakan yaitu pre-test dan post-test. Hasil pre-test mendapatkan nilai rata-rata 52,58 dengan kriteria "Kurang Cukup" dan nilai post-test mendapatkan nilai rata-rata 88,08 (Baik Sekali) dari hasil tersebut terjadi peningkatan. Melalui perolehan nilai post-test semua peserta didik melewati kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase rata-rata diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 93% dengan presentase "Sangat Layak", validasi ahli media sebesar 96% dengan presentase "Sangat Praktis". Hasil uji keefektifan media *Smart Maze Game* menjadi 88,08% (Sangat Baik) dengan kriteria ketuntasan "Tuntas". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* pada tema 9 subtema 3 di kelas IV dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Smart Maze Game*, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting di dalam kehidupan manusia dan sarana yang dapat mewujudkan kualitas manusia juga mampu membentuk manusia sebagai pribadi yang utuh. Oleh karena itu, tentunya dalam pendidikan diperlukan landasan nilai-nilai ideal yang dapat menjadi sumber kebenaran dan kekuatan yang mampu mewujudkan tujuan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang didalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar dari suatu Lembaga Pendidikan. Dengan adanya Pendidikan manusia akan memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan semakin tergantung pada tingkat kualitas, seorang guru harus dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa menjadi lebih kritis dan kreatif. Di samping itu, dunia pendidikan juga membutuhkan berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga bisa diarahkan pada hal yang bersifat

praktis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran agar peserta didik menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Pembelajaran yang menyenangkan akan dapat membawa suasana yang rileks pada diri siswa, karena jika siswa tidak senang untuk belajar maka siswa akan merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat menghidupkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran. Banyak peluang dalam pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pelaksanaannya. Metode yang digunakan oleh guru adalah pemilihan metode, strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah segala alat pengajaran yang dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi guna pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan dikarenakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif. Pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadi komunikasi terkait isi pelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses

pembelajaran. Penggunaan media di jenjang sekolah dasar sangat perlu, karena dengan adanya media pembelajaran di kelas akan memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru wali kelas IV SDN 0503 Parsombaan bapak Muklis Pulungan pada Jum'at 7 Oktober 2022. Guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran di sekolah tidak memadai dan guru belum menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran di kelas IV SD guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai bahan ajar dan alat bantu pembelajaran. Guru hanya menjelaskan dan mencontohkan materi yang dipelajari melalui buku paket sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa yang kurang aktif akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran juga mengakibatkan penggunaan media pembelajaran tidak digunakan di SDN 0503 Parsombaan. Dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di sekolah dasar mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, peneliti melakukan suatu penelitian dengan mengembangkan sebuah media

pembelajaran. Umumnya siswa lebih suka belajar sambil bermain, maka dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi masalah di SDN 0503 Parsombaan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan juga menarik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus dapat melibatkan siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game*.

*Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) merupakan sebuah media pembelajaran berupa labirin yang dikembangkan dengan menggunakan prinsip visual. Di dalam media pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian yaitu labirin, pion untuk dijalankan dan soal cerita. Media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* ini akan menjadi sebuah permainan yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna materi pembelajaran yang diberikan. Adanya media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* ini akan mengajak siswa dalam berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain, siswa dapat terlibat aktif dalam penggunaan media untuk memecahkan soal cerita pada media tersebut.

Media *Smart Maze Game* ini adalah alat peraga yang akan digunakan guru dalam proses belajar mengajar, bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pada tema 9 yaitu mengenai kayanya negeriku yang didalamnya membahas tentang energi alternatif yang akan diajarkan oleh

guru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas.

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SDN 0503 Parsombaian Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023”.

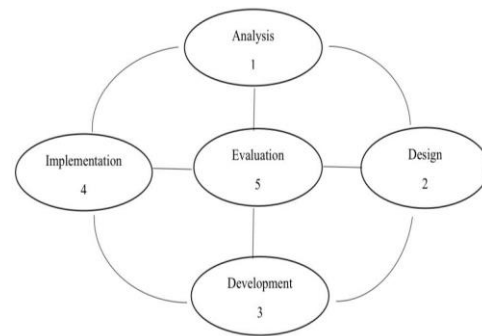
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 0503 Parsombaian Kecamatan Lubuk Barumun Kabupaten Padang Lawas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei 2023.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 0503 Parsombaian Kabupaten Padang Lawas, yang terdiri dari 24 siswa yaitu 11 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan “Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar)” pada tema 9 sub tema 3 pembelajaran 3”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research development/R&D*). Sugiyono (2017, h. 26) mengungkapkan dalam metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Dalam penelitian ini yang dilakukan adalah mengembangkan dan menciptakan produk baru yang telah melalui pengujian sehingga produk tersebut dapat digunakan pada sekolah

yang akan diteliti. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



**Gambar 1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2017, h. 39)**

Pada tahap analisis hal pertama yang akan dilakukan adalah dengan mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Kemudian di identifikasikan dengan solusi dari permasalahan melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Selanjutnya peneliti menganalisis materi dan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Desain merupakan suatu kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini dilakukan rancangan dari perumusan tujuan pembelajaran dan penjabaran indikator yang kemudian dibuat dalam RPP (Rencana Perangkat Pembelajaran). RPP yang dibuat kemudian akan di validasi oleh dosen yang bersangkutan untuk diperiksa agar sesuai dan tepat digunakan untuk pembelajaran.

Pengembangan merupakan suatu kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang telah dihasilkan. Pembuatan

produk sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat, selanjutnya akan dilakukan validasi media dan materi. Hal ini dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dihasilkan. Untuk validasi media ditujukan kepada dosen komputer PGSD dan untuk validasi materi ditujukan kepada dosen IPA PGSD dan guru di SDN 0503 Parsomba. Setelah dosen ahli dan pendidik selesai melakukan validasi, selanjutnya peneliti akan melakukan revisi, dan setelah melakukan revisi kemudian akan dilakukan validasi kembali oleh ahli media, ahli materi dan pendidik.

Implementasi merupakan kegiatan menggunakan produk. Pada tahap ini, implementasi dilakukan di sekolah yang telah ditunjuk sebagai penelitian. Produk yang telah dihasilkan akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Setelah produk media digunakan pada pembelajaran.

Evaluasi merupakan suatu kegiatan menilai mengenai langkah kegiatan produk yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum sesuai. Pada tahap ini, akan dilakukan suatu tes apakah produk yang dihasilkan dapat meningkatkan pembelajaran. Dan pada tahap ini juga dilakukan untuk melihat keterampilan berfikir dari siswa apakah meningkat atau berkembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan berpedoman pada peredigma penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Data kuantitatif dengan menghitung skor-skor dari aspek instrument ahli materi, ahli media, dan juga tanggapan dari siswa. Sedangkan pada data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dan hasil kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media.

Instrument digunakan peneliti sebagai dasar dari penilaian produk media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar). Sugiyono (2017, h. 157) menjelaskan bahwa instrument penelitian adalah alat untuk mengukur, mengobservasi yang dapat menghasilkan data kuantitatif. Instrument penelitian merupakan sebuah alat ukur berupa tes, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti untuk dapat mengumpulkan suatu data dalam penelitian.

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, h. 367) analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang tepat diceritakan kepada orang lain.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari wawancara yang dilakukan dan masukan dari ahli materi, ahli media, wali kelas IV serta siswa di sekolah dasar. Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data berupa saran perbaikan yang tertuang dalam angket. Analisis data ini merupakan dasar untuk memperbaiki produk yang telah dihasilkan dan juga untuk mengetahui kelayakannya. Analisis data yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka peneliti menggunakan analisis

kuantitatif, yang merupakan data dari ahli materi, ahli media, wali kelas IV dan uji pemakaian (siswa).

Validitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk melihat sejauh mana ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur suatu tes. Adapun menurut Arikunto (2013, h. 211) menyatakan bahwa "Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian suatu instrument". Suatu validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Sumber Arikunto, 2013, h. 213)

Keterangan :

Rxy : Koefisien korelasi suatu butir/item

N : Jumlah soal

X : Skor

XY : Jumlah produk skor item dan skor butir soal

$\sum X$  : Jumlah skor item

$\sum Y$  : Jumlah skor total

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar), validasi ditujukan untuk menguji kelayakan dari media yang dikembangkan berdasarkan dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Analisis data yang diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli pakar yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dalam mengetahui kategori kelayakan berdasarkan kriteria kuantitatif

tanpa pertimbangan menurut Arikunto (2014, h. 35) yaitu:

**Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran**

Rentang Presentase	Interval Skor	Kategori
81% - 100%	81 - 100	Sangat Layak
61% - 80%	61 - 80	Layak
41% - 60%	41 - 60	Cukup
21% - 40%	21 - 40	Kurang Layak
0 - 21%	0 - 21	Tidak Layak

(Arikunto, 2014, h.35)

Uji reabilitas tes adalah kemampuan suatu alat pengukur hingga jika alat tersebut digunakan selalu memberikan hasil yang konsisten. Tes yang digunakan untuk menentukan reabilitas adalah rumus Kuder Riharson (KR-20) adalah sebagai berikut :

$$Sr_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \frac{(S^2 - \sum pq)}{s^2}$$

(Arikunto, 2012, h.115)

Keterangan :

$r_{11}$  : Reabilitas Tes

P : Proporsi Banyaknya Subjek yang menjawab item yang benar

q : Proporsi Subjek Yang menjawab item dengan salah ( q = 1 - p )

$\sum pq$  : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

N : Banyaknya item

$S^2$  : Varians Soal

Menurut Arikunto (2012 : 112) untuk mencari varians soal dapat dicari dengan rumus berikut :

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

(Arikunto, 2012, h, 112)

Keterangan :

$S^2$  : Varians Total

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat Nilai Total

$(\sum x)^2$  : Jumlah Nilai Total Dikuadratkan

N : Jumlah Siswa

Reabilitas tes yang diperoleh dengan hasil perhitungan di konsultasikan dengan ketentuan indeks korelasi sebagai berikut:

**Tabel 2. Indeks Korelasi**

Interval	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2017 h,361)

Untuk mengetahui tingkat efektivitas maka dilakukan uji N-Gain dengan rumus berikut :

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Sundayana, 2014)

Keterangan : Skor ideal yaitu skor maksimal (tertinggi) yang telah diperoleh (Sundayana, 2014)

Kategori dalam perolehan suatu nilai N-Gain skor dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain. Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain sebagai berikut :

**Tabel 3. Pembagian Skor Gain Uji Efektivitas**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sundayana, 2014)

**Tabel 4. Pembagian Kategori N-Gain Uji dalam bentuk Persen (%)**

Nilai N-Gain	Keterangan
$\geq 40$	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

(Sundayana, 2014)

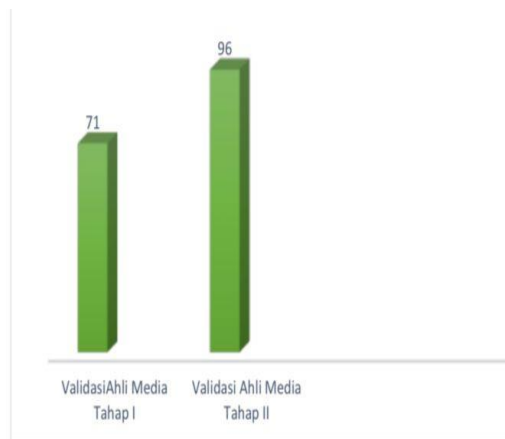
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar)

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar). Validasi media yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 oleh bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan yaitu menyusun dan mempersiapkan instrument pembelajaran dan instrument pengungkap data penelitian. Hasil penilaian ahli media yang dilakukan oleh bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd pada validasi media memperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimal 100. Adapun saran dari ahli media yaitu mengganti pion permainan dengan miniatur boneka siswa SD dan menambah gambar jalan dan gambar yang menarik disetiap sudut labirin yang kosong.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd pada validasi pertama mengenai penilaian materi pada media, maka media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) akan diperbaiki sesuai saran dari

ahli media. Validasi berikutnya merupakan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2023 bersama ahli media yang sama yaitu bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa validasi media setelah melakukan revisi memiliki jumlah skor 96 dari skor maksimal 100, sehingga persentase keseluruhannya adalah 96% dan dikategorikan "Sangat Layak". Adapun hasil dari perbandingan presentase validasi tahap I dan II dilihat dalam diagram dibawah ini:



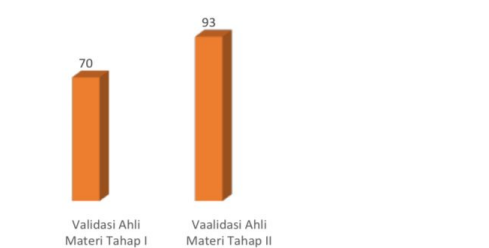
**Diagram 1. Hasil perbandingan Validasi Media Tahap 1 dan 2**

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kelengkapan, ketepatan, sistematika materi dan aspek lain yang terkait dengan materi. Ahli materi juga menilai karakteristik materi yang akan disampaikan seperti kesesuaian materi dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan juga tujuan pembelajaran. Validasi materi pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 oleh Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Tujuan utama penilaian ini adalah untuk menetapkan kelayakan materi yang akan disampaikan. Hasil penilaian ahli materi

yang dilakukan oleh bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd pada validasi materi memperoleh jumlah 70 dari skor maksimal 100, sehingga persentase keseluruhannya adalah 100% yang dikategorikan Dalam kriteria "layak". Tentang saran ahli materi yaitu beberapa gambar yang terdapat pada media disesuaikan dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd pada validasi pertama mengenai penilaian materi pada media, maka materi pada media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) akan diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi. Validasi berikutnya merupakan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2023 bersama ahli materi yang sama yaitu bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi materi setelah dilakukannya revisi memperoleh jumlah skor 93 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya adalah 93%. Media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" digunakan tanpa adanya revisi lagi. Kedua hasil validasi materi yang dilakukan oleh bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd memperoleh persentase yang berbeda-beda. Setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan terhadap media yang dikembangkan. Hasil perbandingan persentase validasi tahap I dan II dapat dilihat dari bentuk diagram berikut:





## Diagram 2. Perbandingan Validasi Materi Tahp 1 dan 2

Validasi ahli praktisi pendidikan (guru) terhadap pengembangan media Smart Maze Game (Permainan Labirin Pintas) di kelas IV SD dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023 oleh wali kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaian yaitu Bapak Muklis Pulungan. Penilaian dilakukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada tema 9 subtema 3 di kelas IV SD.

Diperoleh kesimpulan bahwa hasil dari validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh skor 94 dari skor maksimal 100, sehingga persentasinya adalah 94% dan termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaian Kabupaten Padang Lawas. Hasil Presentase validasi tahap ini dapat dilihat dalam bentuk diagram dibawah ini:



## Diagram 3. Hasil Persentase validasi Ahli Pendidik

Setelah ahli media dan materi melakukan validasi produk, langkah selanjutnya adalah media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* pada tema 9

subtema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaian Kabupaten Padang Lawas akan diuji cobakan di SD.

Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaian. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan lembar *pre-test*, peneliti membagikan lembar *per-test* untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah melakukan *pre-test*, peneliti melakukan uji coba media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) kepada siswa di kelas IV. Setelah melakukan uji coba terhadap media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar), selanjutnya peneliti meminta kepada siswa untuk mengerjakan lembar *post-test*, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari melalui penggunaan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar). Hal itu ditunjukkan untuk mengetahui keefektifan produk *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada tema 9 subtema 3 di kelas IV SD.

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan terhadap 24 siswa yang hadir di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaian. Uji coba dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa terhadap media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) yang sudah selesai dikembangkan.

Uji validitas dalam tes ini digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya hasil tes. Validitas dilaksanakan untuk mengukur tingkat keberhasilan media *Smart Maze Game* yang dikembangkan. Validitas tes dilaksanakan di SD Negeri 0503 Parsombaian kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang. Soal yang diberikan sebanyak 30 soal berbentuk pilihan berganda. Dari 30 soal terdapat 15 soal yang valid dan 15 soal yang tidak

valid. Soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 19, 24, 29 dan 30. Maka peneliti menggunakan 15 soal valid tersebut untuk di uji reabilitasnya, sehingga diketahui konsistensi tes.

Setelah melakukan validitas tes, selanjutnya yaitu melakukan reabilitas tes. Reabilitas tes dilakukan untuk mengukur suatu tes secara konsisten, yaitu untuk soal nomor 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 19, 24, 29 dan 30. Adapun hasil reabilitas tes yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Sr_{11} &= \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right) \\ &= \left(\frac{15}{15-1}\right) \left(\frac{14,871-3,139}{14,871}\right) \\ &= \left(\frac{15}{14}\right) \left(\frac{11,732}{14,871}\right) \\ &= 0,84 \text{ (Reabilitas sangat kuat)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan reabilitas tes, maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reabel dengan kategori reabilitas sangat kuat.

Media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) yang telah direvisi selanjutnya di uji cobakan di kelas IV SD Negeri 0503 Parsomba dengan jumlah 24 orang siswa. Pengumpulan data hasil tes belajar peserta didik dilakukan dengan cara pemberian *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) banyak yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKM. Rata-rata yang diperoleh pada *pre-test* sebanyak 52,58 dengan kriteria ketuntasan "Tidak Tuntas".

Hasil *post-test* siswa di kelas IV setelah menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar)

memenuhi KKM, dan memperoleh kriteria sangat baik dan meningkat dengan rata-rata yang diperoleh 88,08 dan memperoleh kriteria "Tuntas".

Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 0503 Parsomba setelah menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada tema 9 subtema 3, memperoleh kriteria ketuntasan minimal (KKM), serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah belajar menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) efektif untuk digunakan.

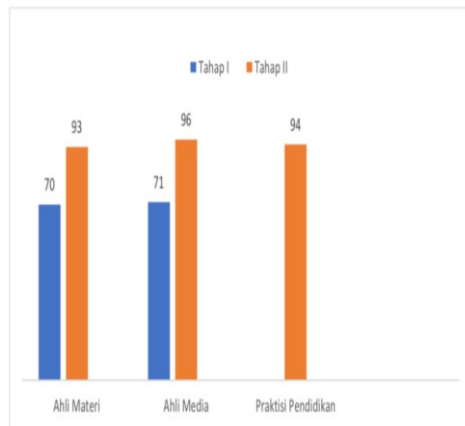
Dari hasil perhitungan N-Gain melalui *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa besaran capaian efektifitas media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) melalui rata-rata skor N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,77 atau  $g > 0,7$  dengan N-Gain skor 77,37% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada tema 9 subtema 3 efektif.

Penilaian pada media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) dilakukan oleh validator ahli materi, media, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Produk**

No.	Validator	Persentase	Kelayakan	Kategori
		Tahap I	Tahap II	
1.	Ahli Materi	70%	93%	Sangat layak
2.	Ahli Media	71%	96%	Sangat layak
3.	Praktisi Pendidikan		94%	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>			95%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari rekapitulasi validasi yaitu 95% sehingga dikategorikan "Sangat Layak" dari segi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan yang dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD. Untuk keseluruhan hasil validasi produk yaitu:



**Diagram 4. Diagram Hasil Validasi Produk**

## B. PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada tema 9 subtema 3 di kelas IV. Subjek pada penelitian ini yaitu melibatkan ahli materi, ahli media, ahli praktisi pendidikan dan siswa kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun hasil dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui 1). Kelayakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) 2) Kepraktisan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) 3) keefektifan

media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat beberapa hal yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu: indikator kemampuan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian meliputi 1) indikator menemukan pesan yang terdapat dalam teks bacaan 2) mampu menuliskan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai dengan pemahamannya 3) mampu menceritakan kembali isi bacaan berdasarkan pemahaman dan pengalamannya sendiri 4) menceritakan kembali isi teks dongeng dengan bahasa sendiri. Serta Perencanaan Metode CIRC untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

### 1. Kelayakan Media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar)

Kelayakan media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan tanggapan/respon peserta didik. Perolehan data kelayakan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 memperoleh skor 71 dengan persentase kelayakan 71% yang dikategorikan dalam kriteria "Layak" dan harus melakukan revisi sesuai saran. Selanjutnya validasi tahap kedua pada tanggal 26 Mei 2023 memperoleh skor 96 dengan persentase kelayakan 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".
- 2) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh bapak

Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 mendapat skor 70 dengan persentase kelayakan 70% yang dikategorikan dalam kriteria “Layak” dan harus melakukan revisi sesuai dengan saran. Selanjutnya validasi tahap kedua pada tanggal 26 Mei 2023 memperoleh skor 93 dengan persentase kelayakan adalah 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## 2. Kepraktisan Penggunaan Media Smart Maze Game (Permainan Labirin Pintar)

Kepraktisan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) diukur melalui hasil penilaian respon ahli pendidik (guru) dan siswa. Penilaian kepraktisan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan oleh Bapak Muklis Pulungan pada tanggal 10 Juni 2023.

Dimana peneliti memberi angket 10 butir pertanyaan yang berisi beberapa aspek seperti aspek media, aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek Bahasa. Adapun hasil dari validasi ahli praktisi pendidikan mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kriteria ”Sangat Layak”. Dari hasil penilaian tersebut media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) dapat dikatakan sangat layak sehingga sudah dapat digunakan dalam penelitian ini.

## 3. Keefektifan Penggunaan Media Smart Maze Game (Permainan Labirin Pintar)

Keefektifan media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) diukur menggunakan tes. Tes yang diberikan kepada siswa adalah tes yang sudah di uji validitas dan reabilitas

tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu yang pertama melalui *pre-test* dan yang kedua *post-test*. Tes yang digunakan yaitu berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 soal yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan. Media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) dapat dikatakan efektif jika telah memenuhi dengan kriteria Ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil *pre-test* awal mendapatkan nilai rata-rata 52,58 dan nilai *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 88,08 dan nilai siswa mengalami peningkatan. Melalui perolahan nilai *post-test* semua siswa tuntas melewati kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini membuktikan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan yang dikembangkan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan validasi dan analisis media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan. Adapun dikatakan layak, karna sudah di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan oleh ahli pendidik (Guru) dan hasil penilaian media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) termasuk kategori layak.

Berdasarkan hasil uji efektifitas maka melalui *pre-test* dan *post-test* maka diketahui bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) melalui rata-rata N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,77 atau  $g > 0,7$  dengan N-Gain skor yaitu 77, 37%. maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) tema 9 subtema 3 di kelas IV efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) Tema 9 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator ahli media oleh Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd memperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya 71% yang dikategorikan dalam kategori “Layak”. Kemudian dilakukan revisi sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 96 dengan persentase kelayakan 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa ada revisi lagi. Kemudian validasi materi oleh Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd pada validasi materi memperoleh skor 70 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya 70% yang dikategorikan dalam kategori “Layak”. Kemudian dilakukan revisi sesuai saran sehingga memperoleh jumlah skor 93 dengan persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran tanpa melakukan revisi lagi.
2. Media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) Tema 9 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan yang telah dikembangkan, selanjutnya di uji praktikalitasnya melalui validasi praktisi Pendidikan. Validasi praktisi

yang dilakukan oleh guru kelas IV Bapak Muklis Pulungan memperoleh skor 94 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya yaitu 94% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat diketahui media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil pre-test diperoleh rata-rata 52,58%. Rata-rata yang diperoleh pada post-test adalah 88,08%. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada Tema 9 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan. Berdasarkan hasil uji efektifitas dari hasil perhitungan N-Gain melalui *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa besaran capaian efektifitas media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) melalui rata-rata skor N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,77 atau  $g > 0,7$  dengan N-Gain skor 77, 37% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) efektif digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aftiani A. (2018). *Pengembangan Media Labirin Math Story dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang Kelas V SDI Almaarif 01 Singosari*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.  
<http://etheses.uin-malang.ac.id/14318/>

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bahri, dkk. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwita, A. Dkk. (2017). *Pengembangan Media Permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) Tema Indahnya Negeriku untuk Kelas IV Semester II Sekolah Dasar*. Seminar Nasional, h. 578-587. <https://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SD2017/pgsd20172/paper/view/2159>
- GINANJAR, B., & SANTI, A. U. P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PELATIK (PETUALANGAN LABIRIN TEMATIK) PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 TENTANG CITA-CITAKU KELAS IV SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2a), 535-545. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2a.777>
- Hasan, H. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 3(2). <https://jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7538>
- Henadia. (2022). *Pengembangan KIT Media Pembelajaran Maze pada Materi Organ Pernapasan Manusia untuk Siswa Kelas V SD*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. <https://repository.usd.ac.id/42867/>
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Ikhsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Maryanto. (2016). *Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Guru SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto. (2016). *Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Siswa Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moch. Riva V. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Energi Alternatif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/29123/>

- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik/Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pramono, S. (2014). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putra, Dkk. (2012). Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Metode A\*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Elektro*, 1-4. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/187388>
- Setiawan, E. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana. (2015). *Media Pengajaran*. Bengkulu: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika : untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. Dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2017). *Media Pembelajaran : Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tafonao. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No (2) hal. 106.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Umar. (2014). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 133-136. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/364>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Penadamedia Group.