

Analisis Media Pembelajaran Maze Game (Mage) Berbantuan Qr Qode pada Materi Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha di Kelas IV SDN Brenggolo 1

Tarisa Melani Firlianasari
 Universitas Nusantara PGRI Kediri
tarisamelani48@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to determine the Maze Game (MaGe) learning media on the history of Islamic and Hindu-Buddhist kingdoms in class IV at SDN Brenggolo 1. This research uses qualitative descriptive research. The subjects used in this research were class IV teachers at SDN Brenggolo 1 and class IV students at SDN Brenggolo 1, totaling 35 students. The method used to collect data was interviews and questionnaires. The questionnaire was distributed to 35 class students at SDN Brenggolo 1 in the form of an open questionnaire. The data analysis technique used was percentage. Based on the results of observations, interviews, distribution of questionnaires, and supported by previous research, it is necessary to develop and create MAZE GAME (MaGe) media with the help of QR Qode, this media is to help students who have difficulty with material from Islamic and Hindu-Buddhist kingdoms.

Keywords: *learning media, social sciences, maze game, relics of islamic and hindu-buddhist kingdoms*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran Maze Game (MaGe) pada materi peninggalan sejarah kerajaan islam dan hindu-buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yang digunakan adalah guru kelas IV SDN Brenggolo 1 dan siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 yang berjumlah 35 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan angket, angket disebarakan pada 35 siswa kelas SDN Brenggolo 1 berupa angket terbuka. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, penyebaran angket, dan didukung oleh penelitian terdahulu maka diperlukan adanya pengembangan dan pembuatan media MAZE GAME (MaGe) Berbantuan QR Qode, media ini untuk membantu siswa yang kesulitan dalam materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha.

Kata Kunci: *media pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial, maze game, peninggalan kerajaan islam dan hindu-buddha*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai sarana untuk memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, seperti kekuatan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, dan kemampuan spiritual, yang diartikan sebagai upaya terencana dan sadar untuk menciptakan suasana dan proses belajar budi pekerti dan intelektualitas, yaitu akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, oleh masyarakat, oleh bangsa, oleh bangsa. Secara sederhana dan umum pengertian pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan dan mengembangkan potensi jasmani dan

rohani yang dimilikinya sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat. Pendidikan pada abad 21 ini berpusat pada siswa dan guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Setiawati, Haki Pranata, and Halimah 2019). Ilmu sosial merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi tentang permasalahan sosial. Oleh karena itu, dalam bentuk materi IPS terdapat penjelasan untuk pengembangan visi keilmuan, pemahaman dan kemampuan menganalisis kondisi sosial masyarakat, sehingga IPS mempersiapkan peserta didik untuk hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial. Dikehidupan sehari-hari Harapannya, IPS sekolah dasar dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. Mata pelajaran IPS memadukan berbagai disiplin ilmu IPS yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi permasalahan sosial. Oleh karena itu, format bahan ajar IPS memuat petunjuk pengembangan wawasan keilmuan, pemahaman dan kemampuan analisis untuk menganalisis keadaan sosial masyarakat, dan mata pelajaran IPS membantu siswa memahami kehidupan sosial dan dapat membantu mengatasi segala permasalahan sosial yang muncul dikehidupan sehari-hari (Setiawati et al. 2019).

Ilmu sosial merupakan bidang keilmuan yang mempelajari berbagai ilmu umum yang berkaitan dengan manusia dan lingkungan hidup (Kristin 2016). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosial adalah komunikasi ilmiah sosial yang dilakukan oleh anak, yang diterima dari orang lain, sumber belajar dan pendidik dari tingkat SD, SMP, SMA, dan Universitas yang berkaitan dengan manusia dan lingkungan hidup. Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa. Karena mempelajari IPS mengajarkan kita untuk hidup dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Guru mengajar siswa IPS dengan menggunakan model, metode, dan media atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran di sini biasanya berarti sesuatu yang digunakan sebagai wadah, alat, atau media komunikasi.

Berdasarkan permasalahan di sekolah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Brenggolo 1 menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran membuat siswa sulit untuk memahami materi, sulit berkonsentrasi dan nilai siswa dibawah KKM pada materi peninggalan sejarah kerajaan islam dan hindu-buddha. Guru hanya menggunakan media power point dan video youtube serta dalam proses mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan lebih banyak menggunakan buku sebagai sumber belajar. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa yang duduk di belakang terpantau ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi. Hal ini menyebabkan tidak terjadi pemahaman terhadap materi yang di ajarkan dan membuat peserta didik tidak berkonsentrasi pada materi serta peserta

didik cenderung diam saat ditanya oleh guru. Peneliti membagikan angket menunjukkan bahwa 83% siswa kurang memahami materi peninggalan sejarah kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Dalam hasil wawancara kepada peserta didik banyak yang cenderung suka dengan pembelajaran berbasis konvensional dan teknologi. Inilah yang menjadi pemicu bagi guru untuk terus berinovasi dalam melakukan perubahan di lingkungan pendidikan. Pada zaman sekarang ini, teknologi serta keterampilan dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran IPS yang mampu mengembangkan kemampuan konsentrasi.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mengembangkan suatu Media agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menarik. Adapun Media Pembelajaran yang dimaksud adalah Maze Game berbantuan QR Code. Media Pembelajaran Maze Game berbantuan QR Code membuat siswa lebih terfokus dalam pembelajaran serta bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian ini berharap siswa dapat memahami pembelajaran dengan maksimal dan memberi pengaruh terhadap nilai KKM siswa pada pembelajaran IPS.

METODE

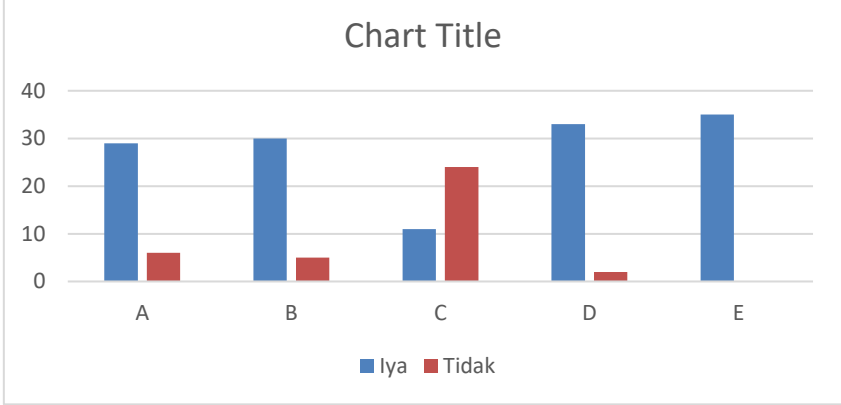
Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Mei 2024. Subjek penelitian ini yang digunakan adalah guru kelas IV SDN Brenggolo 1 dan siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 yang berjumlah 35 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan angket, angket disebar pada 35 siswa kelas SDN Brenggolo 1 berupa angket terbuka. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi langsung yang dilakukan di SDN Brenggolo 1 pada kelas IV, serta wawancara yang diberikan kepada siswa kelas IV, diperoleh data yang disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat Gambar 1.1 Berdasarkan grafik tersebut, dapat dianalisis pendapat siswa terkait beberapa aspek pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha, dengan menggunakan komponen angket berikut: (A) Apakah kamu kesulitan dalam mempelajari materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha? (B) Apakah guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran matematika materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha? (C) Apakah kamu tertarik dengan media yang guru gunakan? (D) Apakah kamu memerlukan media pembelajaran guna memudahkan pada saat proses pembelajaran pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha? (E) Jika guru menggunakan media pembelajaran berbentuk labirin, apakah kamu merasa senang mengikuti proses pembelajaran?.

Scope & Fokus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isi Kebersamaan Nasional
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Manajemen Pembelajaran Generasi Z (Praktis-sosial, Made in & for)
6. Asesmen, Pembelajaran, Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan



Grafik 1.1. Hasil Jawaban Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Brenggolo 1

Berdasarkan hasil angket siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 memperoleh data, pada poin A dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha yang disampaikan oleh guru. Pada poin B diketahui bahwa siswa mengatakan bahwa guru menggunakan media tetapi belum menarik membuat siswa menjadi bosan. Pada poin C diketahui bahwa siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan guru. Pada poin D siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik guna menunjang keberhasilan belajar mereka pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Pada poin E terdapat keseluruhan siswa merasa senang apabila guru menggunakan media pembelajaran labirin yang menarik dalam proses belajarnya.

Komponen yang digunakan dalam analisis kebutuhan guru meliputi, (1) Kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV?, (2) Menurut Bapak/Ibu mata pelajaran apa yang dirasa sulit diserap oleh kebanyakan siswa di kelas IV?, (3) Pada materi apa Bapak/Ibu siswa kelas IV merasa kesulitan? (4) Pada saat proses menjelaskan materi pembelajaran Bapak/Ibu apakah menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media apa yang digunakan?, (5) Bahan ajar apa yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran?. Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Tiron 4 mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel wawancara guru kelas IV

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV?	Kurikulum Merdeka
2	Bapak/Ibu mata pelajaran apa yang nilainya masih banyak yang dibawah KKM?	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial



3	Pada materi apa Bapak/Ibu siswa kelas IV merasa kesulitan?	Pada materi peninggalan kerajaan islam dan hindu-buddha
4	Pada saat proses menjelaskan materi pembelajaran Bapak/Ibu apakah menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media apa yang digunakan?	Iya menggunakan media tetapi hanya power point saja
5	Bahan ajar apa yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran?	Bahan ajar yang sering digunakan berupa buku paket

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV SDN Brenggolo 1, diperoleh bahwa guru kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Pada saat proses pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yaitu pada pembelajaran peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha, guru menyampaikan sebagian besar siswa merasa kesulitan dan rata-rata nilainya dibawah KKM pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Pada saat proses pembelajaran tersebut guru menggunakan media tetapi hanya power point saja. Guru menyampaikan bahan ajar yang sering digunakan saat proses pembelajaran berupa buku paket.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu dilakukan oleh: 1) Penelitian ini dilakukan oleh Tarisah Sandrina dan Hidayat Tahun 2024 menunjukkan bahwa penggunaan media *Maze Matching Board* dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa. 2) Penelitian yang dilakukan oleh Pelagia Angwarmasse dan Wahyudi Tahun 2021 menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Edukasi Labirin* meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV. 3) Penelitian yang dilakukan oleh Tika Nursolehatun tahun 2021 menunjukkan bahwa *Maze Adventure Game* untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, penyebaran angket, dan didukung oleh penelitian terdahulu maka diperlukan adanya pengembangan dan pembuatan media *Maze Game (MaGe)* Berbantuan QR Qode, media ini untuk membantu siswa yang kesulitan dalam materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Dengan melalui media *Maze Game* siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 dapat memahami macam-macam peninggalan kerajaan dengan mudah.

Media *Maze Game (MaGe)* Berbantuan QR Qode memiliki kelebihan guna untuk: 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, 2) Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha dan, 3) Siswa menjadi lebih semangat belajar dan pembelajaran tidak membosankan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Brenggolo 1 dengan melakukan observasi, angket dan wawancara, untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kelembagaan Lokal untuk Pengembangan dan Keselamatan Sekolah
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Manajemen Pembelajaran Generasi Z (Praktik-sosial, Media & Kelembagaan)
6. Sistem, Metode, dan Teknologi PK
7. Peningkatan Nasionalisasi dan Kolaborasi Generasi Z
8. Organisasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal
9. Media digitalisasi Administrasi Kelembagaan



peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Media yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran yaitu media Maze Game(MaGe) Berbantuan QR Code.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulghani, Tarmin, Muhammad Taher Jufri, and Saiful Mufti. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android." *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)* 3(November). doi: 10.17605/OSF.IO/XJTBV.
- Anggraeni, Dini, and Na'imah Na'imah. 2022. "Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpas Covid-19." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):2553–63. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2103.
- Anshori, Sodik. 2014. "Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter." *Jurnal Eduksos* III(2):59–76.
- Arpiansah, Rega, Yusra Fernando, and Jafar Fakhrurozi. 2021. "Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):88.
- Dellia, Prita, Siti Mutiatun, and Ahmad Jami'ul Amil. 2022. "Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis Qr-Code." *Jurnal Teknoinfo* 16(2):354. doi: 10.33365/jti.v16i2.1915.
- Diharjo, Willyanto. 2020. "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game." *INTEGER: Journal of Information Technology* 5(2):23–35. doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- Endayani, Henni. 2017. "PENGEMBANGAN MATERI AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Henni Endayani." 1(1).
- Kristin, Firosalia. 2016. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6(2):74. doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79.
- Lidya Constantina, Eky, and Rachma Hasibuan. 2021. "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A." *Pgpaud Unesa* 1(1):1–5.
- Margiathi, Sagitha Artha, Oni Lerian, Risma Wulandari, Nursita Delia Putri, and Febiani Musyadad. 2023. "Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." 1(1):61–68.
- Nurrita, Teni. 2018. "Kata Kunci: Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." 03:171–87.

1. Bimbingan dan Konseling Masyarakat Lokal
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Praktis-sosial, Made in & for)
6. Kearifan Lokal sebagai Daya Saing PKK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Organisasi Bullying Berbasis Kearifan Lokal
9. Media digitalisasi Administrasi Komunitas



Nursolehatun, Tika. 2021. "Pengembangan Media Maze Adventure Game Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Matematika." *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1(1):21–26. doi: 10.56393/didactica.v1i1.103.

Penelitian, Badan, D. A. N. Pengembangan, D. A. N. Perbukuan, Pusat Kurikulum, D. A. N. Perbukuan, and Amalia Fitri. n.d. *Alam Dan Sosial*.

Setiawati, Tanti, Oyon Haki Pranata, and Momoh Halimah. 2019. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran Ips Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Vol. 6.

Sosial-budaya, Sekolah Dasar Berwawasan. n.d. "Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berwawasan Sosial-Budaya." (3):65–78.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung: Alfabeta.

Sutja, A. Dkk. 2017. *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Wahana Resolusi