



VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MAZE GAME (MaGe) BERBANTUAN QR QODE PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN ISLAM DAN HINDU-BUDDHA DI KELAS IV SDN BRENGGOLO 1

Tarisa Melani Firlianasisari¹, Kharisma Eka Putri², Mumun Nurmilawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

tarisamelani48@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²,
mumunnurmila68@gmail.com³

ABSTRACT

This research is based on the observation result by interviewing the fourth grade teacher and conducting observation at SDN Brenggolo 1 in the fourth grade, it was found that the teacher used the lecture method and the teacher only used YouTube videos as a learning media and the limitations of learning media made it difficult for students to understand the material and student scores below the KKM 75 with an average student score of 46.25 on the material of the historical heritage of the Islamic and Hindu-Buddhist kingdoms. The purpose of this study is to produce a Maze game learning media on the material of the Islamic and Hindu-Buddhist kingdom heritage by referring to the feasibility indicator, namely the validity of the developed learning media. This study uses a research and development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis technique is quantitative qualitative. The results showed that the results of the media validation obtained a score of 86%, while the material validation obtained a score of 88% with the criteria "Valid". So it can be concluded that the development of learning media for the Islamic and Hindu-Buddhist Kingdom Heritage assisted by QR Code for fourth grade students of SDN Brenggolo 1 meets the valid criteria.

Keywords: Learning Media, QR Code Assisted, Islamic and Hindu-Buddhist Kingdom Heritage

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi dengan mewawancara guru kelas IV dan melakukan pengamatan pada SDN Brenggolo 1 pada kelas IV ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah serta guru hanya menggunakan video youtube sebagai media pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran membuat siswa sulit untuk memahami materi dan nilai siswa dibawah KKM 75 dengan rata-rata nilai siswa 46,25 pada materi peninggalan sejarah kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Maze game pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha dengan mengacu pada indikator kelayakan yaitu kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik analisis data yaitu kuantitatif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media memperoleh skor 86 %, sedangkan validasi materi memperoleh skor 88 % dengan kriteria "Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha berbantuan QR Qode untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 memenuhi kriteria valid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbantuan QR Qode, Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha



PENDAHULUAN

Pesatnya pengenalan produk teknologi baru dalam pendidikan juga merupakan upaya menghadirkan pembelajaran modern untuk memenuhi kebutuhan abad ke-21. Di era modern abad ke-21, transformasi pendidikan menuntut strategi pembelajaran yang berfokus penuh pada peran aktif siswa sebagai pengendali utama dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Secara esensial, pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan manusia untuk memaksimalkan kapasitas fisik dan mentalnya berdasarkan prinsip-prinsip budaya dan norma sosial yang berlaku. Dalam era modern ini, pembelajaran harus berfokus pada siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut untuk menghadirkan metode-metode kreatif dan pembaruan strategi agar proses belajar lebih bermakna.

Pembelajaran adalah dinamika komunikasi dua arah yang bersifat edukatif, di mana pendidik dan peserta didik terlibat dalam hubungan timbal balik untuk mewujudkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Setiawati et al (2019) Ilmu sosial adalah integrasi berbagai disiplin sosial yang mengkaji kejadian, fakta, konsep, serta generalisasi terkait persoalan-persoalan sosial. Muatan pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk memperluas cakrawala keilmuan, menumbuhkan pemahaman mendalam, serta melatih kemampuan berpikir kritis terhadap realitas sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia (Mahardani et al., 2023). IPS sekolah dasar dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan beragam cabang ilmu yang mengkaji berbagai kejadian, data empiris, konsep-konsep dasar, serta pola umum dari persoalan sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya diajak memahami realitas sosial, tetapi juga dibekali keterampilan untuk menghadapi dan merespons tantangan sosial dalam kehidupan sehari-hari secara kritis dan solutif (Setiawati et al., 2019). Ilmu sosial merupakan bidang keilmuan yang mempelajari berbagai ilmu umum yang berkaitan dengan manusia dan lingkungan hidup (Kristin, 2016). Guru mengajar siswa IPS dengan menggunakan model, metode, dan media atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran 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 75 dengan rata-rata nilai siswa 46,25 pada materi peninggalan sejarah kerajan Islam dan Hindu-Buddha. Proses pembelajaran berlangsung monoton karena guru hanya mengandalkan tayangan power point dan cuplikan video dari YouTube,



disertai metode ceramah sebagai pendekatan utama. Kegiatan belajar cenderung pasif dan terpaku pada buku sebagai satu-satunya referensi. Sementara itu, siswa yang berada di bagian belakang kelas tampak asyik sendiri membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Akibatnya, materi tidak terserap dengan baik, fokus siswa terpecah, dan mereka cenderung tidak merespons saat guru mengajukan pertanyaan. Dalam hasil wawancara kepada peserta didik banyak yang cenderung suka dengan pembelajaran berbasis konvensional dan teknologi. Situasi tersebut mendorong pendidik untuk terus menciptakan terobosan dalam mentransformasi praktik pembelajaran di sekolah. Di era modern ini, pemanfaatan teknologi dan penguasaan keterampilan menjadi kunci utama dalam merancang media pembelajaran IPS yang relevan dan menarik.

Menurut Putri (2015) bahwa media pembelajaran sudah tidak asing lagi dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi supaya dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Sementara itu, menurut Wina Sanjaya (2014), media merupakan sarana perantara antara sumber informasi dengan penerima informasi. Dalam ranah pembelajaran, peran media menjadi krusial karena mampu menjadi jembatan efektif bagi guru dalam mentransfer materi kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran melampaui batasan sebagai sekadar alat bantu, melainkan menjadi elemen strategis dalam membangun pemahaman yang bermakna, tetapi juga mencakup penggunaan lingkungan, baik yang dirancang untuk pembelajaran maupun tidak, dan kegiatan yang sengaja ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Maze game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan, di mana peserta didik ditantang untuk menyelesaikan misi tertentu guna mencapai kemenangan, sekaligus menstimulasi aktivitas kognitif mereka. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah maze atau labirin diartikan sebagai sebuah area yang dipenuhi jalur dan lorong yang berkelok serta membingungkan. Game dipahami sebagai aktivitas pengolahan diri baik secara mental maupun fisik yang memiliki nilai fungsional dalam mendorong motivasi, meningkatkan kinerja, serta menunjang pencapaian tugas dan tujuan secara lebih optimal dalam suatu organisasi (Diharjo, 2020).

Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya merancang sebuah media yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Media yang dikembangkan berupa permainan Maze Game yang dipadukan dengan pemanfaatan QR Code sebagai pendukung interaktif dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran Maze Game berbantu QR Code membuat siswa lebih terfokus dalam pembelajaran serta bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Dengan



demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk mengoptimalkan daya pemahaman siswa sekaligus meningkatkan konsentrasi mereka selama menjalani proses pembelajaran IPS. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian yang diberi judul: "Pengembangan Media Pembelajaran MaGe (Maze Game) Berbantuan QR Qode Pada Materi Peninggalan Kerajaan Islam Dan Hindu-Buddha Di Kelas VI SDN Brenggolo 1 ".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024-26 April 2025 dan Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SDN Brenggolo 1 Kabupaten Kediri. Subjek dari penelitian ini adalah 28 siswa kelas 4.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. Teknik analisis data validitas dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Skor \ validasi = \frac{Total \ skor \ yang \ diberikan}{Total \ skor \ (seluruhnya)} \times 100\%$$

Purwanto, 2010 dalam (Fatin et al., 2023)

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Skor	Keterangan
90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup valid
55% - 64%	Kurang valid
0% - 54%	Tidak valid

Purwanto, 2010 dalam (Fatin et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi media pembelajaran Maze Game (MaGe) berbantuan QR Qode dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Aspek yang dinilai mencangkup tampilan Maze Game (MaGe) berbantuan QR Qode, materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha, kesesuaian materi dengan CP dan TP, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan anak sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli media dan materi sebagai berikut :



A. Validitas Ahli Media

Tabel 2 Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) menarik untuk dijadikan media pembelajaran pengetahuan peninggalan kerajaan Islam an Hindu-Buddha				✓	
2	Gambar dan teks pada cetakan media MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) jelas dan mudah dibaca					✓
3	Tampilan warna pada media MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) menggunakan warna cerah yang disukai anak				✓	
4	Bahan pembuatan media MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) kuat dan tahan lama				✓	
5	Komponen-komponen media MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) disajikan dengan lengkap (papan permainan, pion, dan QR Qode)					✓
6	MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) disajikan dengan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti					✓
7	Bahasa yang digunakan dalam media MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) mudah dimengerti					✓
8	Penyusunan kalimat didalam QR Qode permainan MaGe (Maze Game berbantuan QR Qode) sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
9	Tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak				✓	
10	Penggunaan kalimat atau gambar sesuai dengan kemampuan anak sekolah dasar				✓	
Total Skor		43				

Dari hasil perhitungan, diperoleh persentase validasi media sebesar 86%. Angka ini masuk dalam rentang 80% hingga 100%, sehingga media dikategorikan sebagai "Valid." Merujuk pada hasil data dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis QR Code dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan sebagai sarana pendukung yang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

B. Hasil Validitas Ahli Materi

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Keserasian antara TP dan CP				✓	
2	Materi yang disajikan sistematis					✓
3	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami					✓
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan				✓	
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	



6	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami			✓	
7	Cakupan materi berkaitan dengan CP dan TP yang dibahas				✓
8	Materi jelas dan spesifik			✓	
9	Gambar yang diberikan sesuai dengan materi			✓	
10	Materi yang dijelaskan menarik untuk pengetahuan peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha				✓
Total Skor					44

Hasil perhitungan menunjukkan persentase validasi materi sebesar 88%, yang masuk dalam kategori "Valid." Berdasarkan data tersebut, materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis QR Code dinilai layak dan praktis untuk diterapkan. Namun, dari hasil angket validasi ahli materi, xl peneliti memperoleh saran untuk menambahkan contoh peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar atau daerah setempat, seperti Candi Surowono, Patung Totok Kerot, dan lain-lain yang berada di wilayah Kabupaten atau Kota di Jawa Timur. Dengan demikian, selain materi peninggalan dari luar Pulau Jawa atau luar Provinsi Jawa Timur, peninggalan lokal juga dapat dikenalkan dan diidentifikasi oleh siswa.

Berdasarkan penelitian dari (Angwarmasse & Wahyudi, n.d.) media game edukatif berbentuk labirin matematika terbukti layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI. Validasi media menunjukkan persentase sebesar 80,3% dengan kategori sangat baik, sedangkan validasi materi mencapai 83,3% juga dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran maze game yang didukung teknologi QR Code telah terbukti valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan persentase 86%, serta validitas materi sebesar 88%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "Valid", yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, baik dari segi tampilan maupun isi materi yang disampaikan.

Saran

Bagi guru, Peneliti dapat menyarankan sekolah untuk menggunakan maze game dengan bantuan QR Code sebagai alternatif media pembelajaran baru untuk proses pendidikan di sekolah. Bagi Penelitian Selanjutnya, Temuan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi lanjutan dengan fokus pada pengembangan berbagai komponen, termasuk perluasan subjek penelitian, diversifikasi jenis media yang digunakan untuk penyampaian materi, penambahan dimensi penelitian, serta integrasi elemen pendukung tambahan dalam media pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (n.d.). *Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fatin, A., Harahap, M. S., & Lubis, R. (2023). Pengembangan E-Modul Trigonometri Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 6–14. <http://journal.pts.ac.id/index.php/>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Mahardani, A. D. E., Nurmilawati, M., & Saidah, K. (2023). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Kelas 4. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 1581–1586.
- Putri, K. E. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Networked Terintegrasi Scientific Approach Di Sd Kelas Iv*. 25–34.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.