



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE GAME “DENAH WILAYAH” BERBASIS POWERPOINT UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh:

Roro Rintati Wulansari^{1*}, Eka Yuliana Sari²

^{1*,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora

Universitas Bhinneka PGRI

Email: rороринтатиw@gmail.com^{1}, ekayulianasari6@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3941>

Article info:

Submitted: 07/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dimana guru masih berpatokan pada buku pegangan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan pemberian tugas, serta kurangnya pemanfaatan teknologi dan pemberian stimulus seperti *games*, *ice breaking*, media pembelajaran mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik akan kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan produk pengembangan media dan keterterapan produk media *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint untuk siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli media, ahli materi, dan lembar observasi keterterapan media. Kriteria dari validasi ahli media diperoleh presentase rata-rata 93% termasuk kategori sangat valid. Kriteria dari validasi ahli materi diperoleh presentase rata-rata 89% termasuk kategori sangat valid. Kriteria lembar observasi keterterapan media pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 89% termasuk kategori dapat diterapkan dengan sangat baik. Kriteria lembar observasi keterterapan media pada uji coba lapangan memperoleh skor 96% termasuk kategori dapat diterapkan dengan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint valid dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Denah Wilayah, *Maze Game*, Media Pembelajaran, PowerPoint.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang krusial dalam hidup, berfungsi untuk mengasah potensi yang dimiliki setiap individu. Di samping itu, pendidikan juga bertujuan untuk mencetak generasi unggul yang berkualitas, yang mampu bersaing di tingkat internasional. (Nasution et al., 2023). Guru memiliki peran penting dalam pendidikan guna membimbing siswa dalam proses belajar. Upaya untuk menyampaikan pembelajaran ke siswa juga tidak lepas dari media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Shoffan, 2023). Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan yang berisi tujuan pembelajaran dan mendukung siswa untuk mendapat ide baru, kecakapan dan keahlian (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran saat ini tentunya juga sudah sangat bervariasi, menurut Hamka dalam (Sandrina, 2024) media pembelajaran merupakan sarana atau alat berupa fisik dan non fisik yang berguna sebagai penyampai materi antara pengajar dan siswa supaya proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.



Hasil pra observasi yang dilaksanakan di SDN 1 Gondang ditemukan bahwa pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional, kurangnya pemanfaatan teknologi, serta pemberian stimulus berupa *game* maupun media pembelajaran. Guru lebih banyak berpatokan pada buku pegangan guru dalam menjelaskan materi dan pemberian tugas yang membuat siswa tidak terlibat aktif selama pembelajaran di kelas. Ketika pembelajaran siswa tidak fokus terhadap penjelasan yang diberikan guru dan kurang tertarik akan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu siswa merasa bosan dan tak jarang terlihat ramai sendiri, berbicara dengan teman disekitarnya, melamun, mengantuk, dan mencoret-coret buku.

Kecenderungan siswa sekolah dasar, terutama kelas rendah yang aktif, gemar bermain, serta responsif terhadap hal-hal yang interaktif dan edukatif, maka dalam hal ini penggunaan *game* atau permainan saat pembelajaran perlu digunakan untuk menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan (Angwarmasse & Wahyudi, 2021) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar umumnya sangat menyukai *game*. *Game* memiliki daya tarik khusus untuk meningkatkan minat siswa untuk terlibat di dalamnya. Rasa keingintahuan yang kuat membuat mereka semakin senang dan semangat untuk terus memainkan *game* hingga tuntas. Salah satu *game* yang bisa digunakan adalah *maze* atau labirin.

Khomariyah (dalam Suela, 2015), mengatakan permainan *maze* adalah seperti puzzle yang terdiri dari jalur-jalur berbelok-belok. Permainan ini sangat berguna untuk membangun fokus serta koordinasi antara mata dengan tangan, sekaligus mengembangkan keterampilan motorik anak. Kurniawan dalam (Hidayati, 2021) juga menyebutkan dalam permainan *maze* siswa harus memilih rute yang dilewati untuk sampai pada tujuan. Permainan *maze* atau labirin ini merupakan *game* yang mengasah kemampuan siswa untuk menyelesaikan tantangan atau masalah untuk sampai ke tujuan akhir.

Permainan *maze* ini juga dapat dibuat dengan menggunakan teknologi yang sudah tersedia. Salah satu teknologi yang bisa digunakan oleh pendidik yaitu Microsoft PowerPoint. Sebagaimana dikutip dari jurnal (Herlina & Saputra, 2022) yang mengatakan bahwa PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dipakai untuk menyajikan multimedia yang menarik dan gampang dibuat serta mudah digunakan. Microsoft PowerPoint juga mempunyai fitur *hyperlink* dan *slide* dan jika digabungkan akan menciptakan pengalaman interaktif (Dewi dan Izzati, dalam Herlina & Saputra, 2022).

Media pembelajaran *maze game* berbasis PowerPoint ini bisa dipakai dalam pembelajaran yang efektif terutama mata pelajaran IPAS. Pada mata pelajaran IPAS terdapat materi denah wilayah, denah adalah ilustrasi yang menampilkan posisi jalan, kota, serta gambar bangunan dan sejenisnya. Sesuai dengan definisi denah, denah bisa sangat berguna untuk membantu menemukan lokasi sehingga bisa tiba di tujuan dengan selamat dan tepat (Bachtiar et al., n.d.).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulida Putri Mu'arifah, et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran *maze game* telah terbukti valid dan efektif meningkatkan kecakapan siswa untuk menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan wawancara kepada guru wali kelas III SDN 1 Gondang juga diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebagian besar berupa ceramah, penugasan, dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan umumnya berbasis lingkungan dan video dari youtube. Karakteristik siswa yang menonjol adalah tingkat aktivitas yang tinggi (aktif), gemar bermain, serta kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang optimal dalam menerima materi pembelajaran dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini berencana untuk membuat inovasi media pembelajaran yaitu *maze game* berbasis PowerPoint. Selain itu dalam pengembangan media *maze game* ini juga akan ditambahkan materi tentang denah wilayah dan soal ketika sudah mencapai tujuan. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran *maze game* berbasis PowerPoint diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa saat belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi,

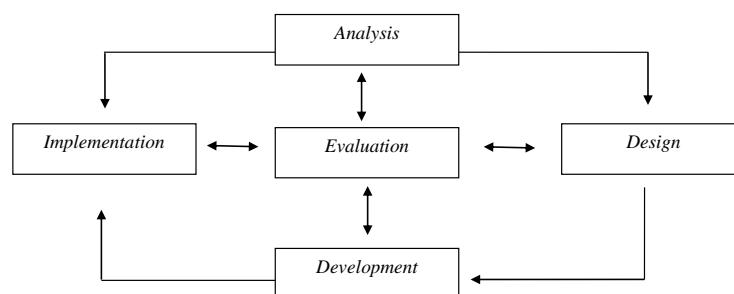


terciptanya media pembelajaran *maze game* berbasis PowerPoint yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi denah wilayah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Borg and Gall (1983) dalam (Waruwu, 2024) menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan proses yang bertujuan untuk menciptakan serta menguji produk. Proses ini tidak hanya berfokus pada peningkatan produk yang sudah ada, tetapi juga meliputi usaha untuk menemukan pengetahuan atau solusi guna mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan sebuah tahapan yang diterapkan untuk menciptakan produk pembelajaran yang dapat dipertanggung-jawabkan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. (Rohaeni, 2020).

Gambar 1 Bagan Model ADDIE menurut Branch dan Irawan (dalam Hidayat 2021)



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian adalah media pembelajaran *maze game* berbasis PowerPoint. Produk ini dikembangkan dengan metode R&D dan menggunakan model ADDIE. Pelaksanaan model ADDIE yang pelaksanannya terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

1. Analysis (Analisis)

Tahapan yang pertama yaitu analisis masalah yang terdapat dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan yang nantinya dijadikan sebagai acuan untuk membuat produk.

a. Analisis masalah

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara kepada guru kelas III yang telah dilakukan di SDN 1 Gondang, ditemukan bahwa saat pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Penyampaian materi khususnya denah wilayah, guru cenderung hanya dengan metode ceramah, penugasan, dan diskusi. Selain itu ditemukan bahwa guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran, dimana guru hanya memanfaatkan lingkungan dan video dari youtube serta lebih cenderung menggunakan buku pegangan guru seperti cerdas tangkas sehingga membuat siswa merasa jemu selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak tertarik akan kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga tak jarang terlihat ramai sendiri, berbicara dengan teman disekitarnya, melamun, mengantuk, dan mencoret-coret buku. Terlebih lagi karakteristik siswa yang menonjol adalah tingkat aktivitas yang tinggi (aktif), gemar bermain, serta kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang optimal dalam menerima materi pembelajaran dan kurang termotivasi dalam belajar.

b. Analisis kebutuhan

Setelah dilakukan analisis masalah selanjutnya adalah dilakukan analisis kebutuhan dan diperoleh hasil bahwa dalam penelitian ini diperlukan adanya media yang dapat dimanfaatkan



dan disajikan sebagai media pendukung yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan belajar siswa yang disesuaikan dengan karakter siswa dan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Design (Desain)

Tahapan yang kedua pada model ADDIE yaitu tahap *design*. Tahap *design* (perancangan) merupakan tahap merancang media pembelajaran serta membuat instrumen berupa lembar observasi, validasi ahli media dan ahli materi yang digunakan dalam penilaian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut merupakan sajian data hasil rancangan desain produk yang dikembangkan.

a. Pemilihan media

Media pembelajaran yang dipilih yaitu maze game materi denah wilayah, karena maze game sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif dan gemar bermain. Media ini dibuat menggunakan aplikasi PowerPoint dan mengambil materi dari buku cerdas tangkas kelas III, serta tampilan gambar dan elemen yang diambil dari google.

b. Berikut ini beberapa tahapan rancangan produk *maze game*.

- 1) Pembuka, berisi judul dan tombol mulai
- 2) Tampilan menu utama berisi petunjuk, materi dan tombol mulai permainan.
- 3) Penjelasan mengenai petunjuk permainan, materi tentang mata angin, denah, dan denah wilayah.
- 4) Tampilan permainan dimulai dari menu kelompok yang berjumlah 4 kelompok.
- 5) Tampilan awal permainan berisi perkenalan keluarga Dio yang beranggotakan kakak, nenek, ayah, Ibu, kakak Dio, Dio, dan Adik Dio.
- 6) Lanjut pada *maze game* denah wilayah yang berjumlah 7 *maze* setiap kelompok, dengan tiap *maze* berisi dari masing-masing keluarga Dio yang mempunyai tujuan berbeda
- 7) Kuis yang berisi soal-soal tentang denah wilayah.
- 8) Tampilan respon siswa ketika berhasil atau gagal dalam permainan.
- 9) Tampilan permainan selesai yang berisi ucapan terimakasih keluarga Dio.

3. Development (Pengembangan)

Tahap yang ketiga *development* yaitu tahap realisasi produk yang disesuaikan dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Setelah selesai membuat produk dilakukan validasi media dan materi dengan menggunakan instrumen yang sudah disusun untuk melihat kevalidan produk yang dikembangkan. Revisi juga dilakukan berdasarkan masukan serta saran dari validator guna perbaikan produk. Selanjutnya dilakukan penilaian produk oleh validator hingga media dikatakan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Validator	Skor	Rata-rata Hasil Validasi
1. Tampilan	Ahli Media 1	58	
2. Interaksi	Ahli Media 2	63	93%
3. Kontrol			
1. Relevansi	Ahli Materi 1	59	
2. Keakuratan	Ahli Materi 2	48	89%
3. Sistematika Sajian			

Kategori

Sangat Valid

Hasil penilaian dari para ahli media dan materi terhadap media pembelajaran *Maze Game Denah Wilayah Berbasis PowerPoint*, pada ahli media diperoleh persentase rata-rata 93% sedangkan pada ahli materi memperoleh persentase rata-rata 89% yang berdasarkan hasil perolehan tersebut media pembelajaran termasuk kategori “sangat valid”, meskipun terdapat beberapa saran dan masukan sehingga dilakukan revisi. Adapun hasil setelah dilakukan revisi dan penilaian dari validator maka diperoleh hasil akhir media pada tabel di bawah ini.



Tabel 2 Hasil Akhir Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* Denah Wilayah Berbasis PowerPoint

No.	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan judul
2.		Tampilan menu utama
3.		Tampilan petunjuk permainan
4.		Tampilan utama materi

**No.****Tampilan****5.**

MATA ANGIN

Mata angin disebut juga penunjuk arah. Mata angin adalah panduan yang digunakan untuk menentukan arah. Ada delapan arah mata angin yaitu :

Sumber : www.google.com

LANJUT

MANFAAT MATA ANGIN

Manfaat mata angin:

1. Membantu mengetahui suatu tempat dengan berpedoman pada arah yang telah ditentukan
2. Membantu menentukan arah yang tepat saat melakukan perjalanan terbuka sehingga tidak mudah tersesat
3. Membantu nelayan menentukan arah kapal bergerak
4. Menentukan arah kiblat untuk beribadah bagi umat muslim

LANJUT

MATA ANGIN

Namun untuk mata angin yang terdapat di depan wilayah, kebanyakan bentuknya seperti gambar di bawah ini.

Dimana huruf U yang terletak di atas menunjukkan arah utara.

Sumber : www.google.com

LANJUT

6.

KOMPAS

Jika kita kesulitan menentukan arah mata angin, maka bisa menggunakan kompas. Kompas bisa menunjukkan arah mata angin dengan tepat.

Sumber : www.google.com

KEMBALI

7.

MENGENAL DENAH

Denah adalah gambar yang menunjukkan letak suatu tempat atau letak suatu ruangan dalam bangunan. Menurut KBBI denah adalah gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, dan sebagainya. Denah berguna untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi mengenai ruangan atau tempat yang dituju agar orang-orang tidak tersesat.

Langkah-langkah dalam membuat denah :

1. Melakukan pengamatan
2. Membuat sketsa denah (rancangan)
3. Pembuatan denah

Saat membuat denah harus mencantumkan judul denah, nama ruang/bangunan, gambaran umum lokasi, penunjuk arah mata angin.

KEMBALI

Keterangan

Tampilan materi mata angin

Keterangan

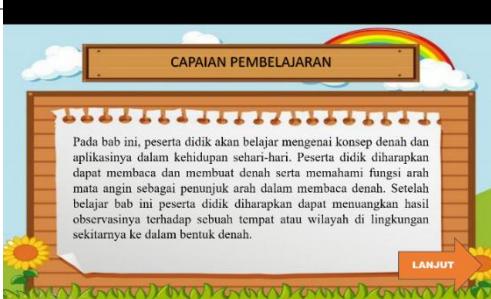
Tampilan materi kompas

Keterangan

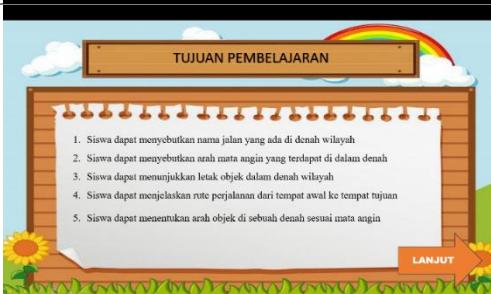
Tampilan materi denah

**No.****Tampilan****Keterangan****8.**

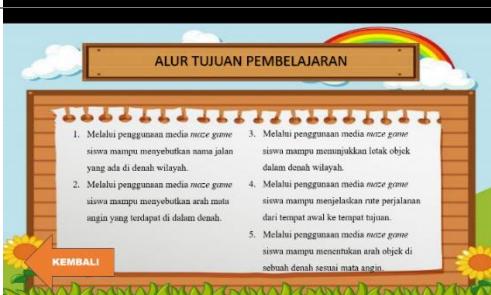
Tampilan materi denah wilayah

9.

Tampilan capaian pembelajaran

10.

Tampilan tujuan pembelajaran

11.

Tampilan alur tujuan pembelajaran

12.

Tampilan menu kelompok



No.	Tampilan	Keterangan
13.		Tampilan awal permainan
14.		Tampilan maze game
15.		Tampilan kuis
16.		Tampilan jika siswa berhasil mencapai tujuan
17.		Tampilan jika siswa gagal mencapai tujuan



No.	Tampilan	Keterangan
18.		Tampilan selesai permainan

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan dua uji coba produk. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN 1 Mojoarum dengan 8 siswa dan uji lapangan yang dilaksanakan di SDN 1 Gondang dengan jumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan pada tahap uji coba ini yaitu lembar observasi guna mengukur keterterapan media yang terdiri dari aspek pembelajaran mulai dari pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Tabel 3 Lembar Observasi Keterterapan Media

Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor	Presentase	Kategori
Kelompok kecil	8	24	89%	Sangat Baik
Lapangan	28	26	96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 24 dengan presentase 89% dan pada uji lapangan mendapat skor 26 dengan presentase 96% yang berarti media pembelajaran *Maze Game* Denah Wilayah Berbasis PowerPoint dikatakan dapat diterapkan dengan sangat baik.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap model ADDIE yang terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini merupakan tahapan yang ada pada setiap tahapan yang ada, dimana evaluasi ini digunakan untuk acuan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun tahap evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4 Tahap Evaluasi Produk

No.	Tahapan ADDIE	Temuan	Evaluasi
1.	<i>Analysis</i> (<i>Analisis</i>)	Pada tahap analisis melalui kegiatan observasi ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, kurangnya penggunaan media yang berbasis teknologi, serta karakteristik siswa yang cenderung aktif sehingga saat pembelajaran berlangsung membuat siswa merasa jemu dan kurang optimal dalam menerima materi pembelajaran dari guru.	Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang berupa permainan.



2.	<i>Design (Perancangan)</i>	Pada tahap ini merupakan tahap merancang produk yang akan dibuat. Perancangan ini meliputi menentukan media, tampilan <i>maze game</i> denah wilayah, membuat soal kuis, instrument validasi ahli media dan materi serta keterterapan media. Pada tahap ini ditemukan masukan dan saran terkait media <i>maze game</i> denah wilayah.	Evaluasi yang didapat adalah penambahan jumlah <i>maze</i> dan jumlah soal kuis yang terdapat dalam media serta membuat modul ajar. Evaluasi tersebut berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing dan dosen penguji.
3.	<i>Development (Pengembangan)</i>	Pada tahap ini ditemukan beberapa permasalahan yaitu tidak adanya bab, topik, CP, TP, ATP pada media, penggunaan kata singkatan, ukuran huruf terlalu kecil, tidak adanya sumber rujukan gambar, terlalu banyak elemen gambar yang tidak sesuai dengan topik, warna gambar terlalu menyatu dengan background, kurangnya penambahan petunjuk pada bagian <i>maze</i> serta ukuran kolom percakapan terlalu kecil.	Evaluasi yang dilakukan yaitu penambahan bab, topik, CP, TP, ATP , serta sumber rujukan gambar, memperbesar ukuran huruf serta memperbaiki kata singkatan, menghilangkan elemen gambar yang tidak sesuai dengan topik materi, mengganti warna gambar menjadi lebih terang agar tidak menyatu dengan background, menambahkan petunjuk pada bagian <i>maze</i> serta memperbesar ukuran kolom percakapan.
4.	<i>Implementation (Implementasi)</i>	Tahapan ini merupakan tahap uji coba produk. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Temuan dari tahap implementasi ini adalah saat uji coba kelompok kecil lebar jalan pada <i>maze game</i> terlalu kecil sehingga membuat siswa sedikit kesulitan untuk melewati jalan yang berliku.	Evaluasi yang dilakukan yaitu memperlebar jalan pada <i>maze game</i> sehingga saat pengaplikasiannya siswa akan lebih mudah untuk melewati jalan terutama yang berbelok.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran berupa *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint. Media ini dikembangkan berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan di SDN 1 Gondang, bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi denah wilayah. Berdasarkan rumusan masalah, hal yang diteliti dalam penelitian ini meliputi kevalidan media dan keterterapan media dengan uraian rincian berikut.

1. Uji Kevalidan Media *Maze Game* Denah Wilayah

Uji kevalidan media *maze game* ini menggunakan jenis validasi isi, yang dimana menurut (Azwar, 2012) validitas isi adalah fondasi utama dalam sebuah alat penelitian, karena validitas ini menunjukkan sejauh mana aspek yang diukur terwakili dalam instrumen tersebut.

a. Validasi Ahli Media



Validasi ini dilakukan untuk menilai produk dari aspek tampilan, interaksi, dan kontrol yang dimana aspek-aspek tersebut merupakan aspek menurut (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh presentase rata-rata 93% yang termasuk kategori sangat valid.

Aspek tampilan yang memperoleh nilai tertinggi yaitu *background* media menarik dan jenis huruf pada teks mudah dibaca. *Background* media yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar terlebih lagi untuk siswa sekolah dasar kelas rendah. Sejalan dengan apa yang diutarakan oleh (Nurfadhillah et al., 2021) bahwa siswa sekolah dasar seharusnya diberikan media yang penuh warna dan menarik supaya siswa tidak jemu serta menarik perhatian siswa.

Aspek interaksi yang memperoleh nilai tertinggi yaitu topik pembahasan lengkap dan urut. Penyampaian materi untuk siswa sekolah dasar sebaiknya disampaikan secara urut yang berarti bertahap dan sederhana, karena kemampuan kognitif anak akan mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu. Misalnya, semakin tinggi tingkatan kelas anak, tingkat kesulitan atau kompleksitas materi yang dipelajari juga meningkat (Anggraeni et al., 2024).

Pada aspek kontrol yang memperoleh nilai tertinggi yaitu tombol akses mudah dioperasikan. Tombol akses dibuat dengan menggunakan *shape* yang terdapat di tab Insert dan memanfaatkan fitur *hyperlink*. Penggunaan fitur *hyperlink* yang sudah terhubung ke slide yang ditentukan dapat menarik rasa ingin tahu siswa sehingga termotivasi untuk belajar (Safrida Napitupulu, 2021).

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk menilai produk dari aspek relevansi, keakuratan, dan sistematika sajian yang dimana aspek-aspek tersebut merupakan aspek menurut (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh hasil presentase 89% termasuk kriteria sangat valid.

Aspek keakuratan memperoleh nilai tertinggi yaitu materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan. Materi yang dibahas di dalam media tersebut adalah mata angin, denah, dan denah wilayah. Yang akan membantu siswa dalam kemampuan memahami lingkungan mereka serta menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa dengan memperhatikan banyak aspek dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa, pengalaman belajar yang relevan, dan hubungan dengan situasi kehidupan sehari-hari (Syafruddin et al., 2024).

Aspek yang memperoleh nilai terendah adalah aspek sistematika sajian yaitu uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks dan kejelasan bahasa yang digunakan. Penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai pemahaman siswa sangatlah penting. Dengan bahasa yang mudah dipahami, siswa bisa memahami dan memberikan tanggapan dengan baik. Selain itu, relevansi materi dan bahasa yang diterapkan oleh guru harus mempertimbangkan tingkat penguasaan siswa yang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka (Maulia & Purnomo, 2023).

2. Keterterapan Media Pembelajaran *Maze Game* Denah Wilayah Berbasis PowerPoint

Keterterapan media *maze game* denah wilayah ini diukur menggunakan lembar observasi keterterapan media dengan indikator yang disesuaikan dengan aspek pembelajaran pada modul ajar. Uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 24 dengan presentase 89% dan uji lapangan diperoleh skor 26 dengan presentase 96% yang berarti media *Maze Game* Denah Wilayah Berbasis PowerPoint dapat diterapkan dengan sangat baik.

Implementasi media pembelajaran *maze game* denah wilayah yaitu siswa mengerjakan satu *maze* dan menjawab soal kuis setelah berhasil mencapai tujuan. Siswa sangat antusias saat menjalankan *maze game* denah wilayah dengan melewati jalur labirin untuk mencari jalan agar sampai di tujuan tanpa keluar dari jalur dan pada akhirnya bisa menjawab kuis. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan (Ulumudin & Sujatmiko, 2023) permainan labirin adalah jenis permainan yang simpel tetapi mampu menyelesaikan teka-teki. Dalam menghadapi rintangan, pemain perlu memilih jalan yang benar untuk dapat mencapai garis akhir.

Penggunaan permainan labirin dirancang untuk siswa sekolah dasar karena mereka sangat tertarik dengan permainan. Permainan ini dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat, karena dengan



permainan membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar. Perasaan ingin tahu yang tinggi terhadap permainan ini akan membuat siswa merasa senang saat bermain sampai tuntas (Angwarmasse & Wahyudi, 2021).

Keberadaan media pembelajaran *maze game* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Media tersebut juga membuat siswa menjadi lebih terlibat aktif, memotivasi siswa dalam belajar, dan lebih mudah memahami dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *maze game* dapat menciptakan iklim kelas yang aktif dalam pembelajaran menuntut seluruh siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi. Media *maze game* menuntut siswa untuk berpikir cepat dan kritis dalam menjawab soal yang diberikan (Mu’arifah et al., 2023).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan media *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint tergolong sangat valid dengan nilai rata-rata presentase 93% dan keselarasan materi dengan kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata presentase 89%. Berdasarkan hasil uji validasi media dan materi tersebut maka media *maze game* denah wilayah dinyatakan sangat valid dan bisa diimplementasikan dalam pembelajaran.
2. Hasil dari lembar observasi keterterapan media termasuk kriteria sangat baik, dengan hasil lembar observasi melalui uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase 89% dan uji coba lapangan dengan nilai presentase 96% yang artinya media *maze game* denah wilayah berbasis PowerPoint dapat diterapkan dengan sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. D., Kumala Dwi Alviana, W., Fitriya Wahyuni, D., Kusuma Ainurrosyidah, L. D., Mahardika, I. ketut, Sutarto, S., & Wicaksono, I. (2024). Analisis Perkembangan Peserta Didik Menurut Teori Jean Piaget Dan Pengimplementasianya Pada Pembelajaran Ipa Smp. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(3), 1503–1519. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1252>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan validitas edisi 4. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2008, 25–38.
- Bachtiar, M. A., Winarno, A., Aris Ichwanto, M., Putri Natalia, L., Amos Sembiring, D., Nurhasanah Salsabila Iwanda, C., & Lefrand Pratasik, B. (n.d.). *Pengembangan Desain Denah Wilayah Guna Mendukung Perencanaan Tata Kelola Desa Wono Agung 1*. 70–79.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahirim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hidayati, N. I. (2021). *Pengembangan Media Maze Zoo dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7581/>
- Maulia, S., & Purnomo, H. (2023). Peran Komunikasi Efektif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Mu’arifah, M. P., Ekasari, L. A., Salsabila, R., & Pranoto, I. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Maze Game untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika. *Epistema*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>



- Nasution, I. D., Rozi, F., Lubis, W., Rangkuti, I., & Ananda, L. J. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART MAZE GAME PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 KELAS IV SD NEGERI 0503 PARSONGKABUPATEN PADANG LAWAS* Universitas Negeri Medan Surel : ikanasti12@gmail.com *PENDAHULUAN* Pendidikan merupakan salah satu unsur penting di dal. 7(4), 813–827.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Safrida Napitupulu, N. H. (2021). Pengaruh Media Powerpoint Fitur Hyperlink Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 101771 Tembung. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 2(3), 57–63. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.348>
- Sandrina, T. (2024). *Media Maze Matching Board untuk Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam*. 9.
- Shoffan, S. (2023). *Buku Media Pembelajaran gunawan* (Issue January).
- Syafruddin, S., Qahairatul, M., Rabiah, N., Ayuspita, E., & Nursakinah, N. (2024). Pengembangan Materi Pembelajaran IPS untuk Kelas Awal dan Kelas Lanjut dalam Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(6), 1900–1907. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i6.1186>
- Ulumudin, F. N., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze Untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.56999>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>