

Pengembangan Media Puzzle Labirin Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Jenggik Utara

Aria Rizki Ivansyah¹, Muhammad Sobri², Fitri Puji Astria³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email Corresponding Author: ariarizki.ivansyah@gmail.com

Abstract

The monotonous learning process causes students to become easily bored and less motivated during learning activities. This condition occurs due to the lack of engaging learning media that can enhance students' enthusiasm and motivation in the learning process. This study aims to determine the development process, validity, and practicality of digital maze puzzle media in the IPAS subject. The media focuses on the topic "The Uniqueness of the Habits of People Around Me." In terms of design, the media was developed attractively by presenting images of Sasak cultural elements, including traditional customs, ceremonies, and dances. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results of the digital maze puzzle media from the material expert obtained a score of 92% (very valid), from media expert 1 obtained 95% (very valid), and from media expert 2 obtained 93% (very valid). The practicality data were obtained from the teacher's response, which scored 97% (very practical), and from students' responses, which scored 93% (very practical). These results indicate that the digital maze puzzle media is highly valid and practical to be utilized as an effective learning medium for fourth-grade students.

Keywords: *Digital Maze Puzzle, IPAS, Learning Media*

Abstrak

Proses pembelajaran yang monoton membuat peserta didik cepat bosan dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan dan kepraktisan dari media *puzzle* labirin digital pada mata pelajaran IPAS. Media ini berfokus pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Dari segi tampilan media dibuat menarik dengan menampilkan gambar-gambar kebudayaan suku sasak mulai dari tradisi adat, upacara adat, dan tarian adat. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil validasi media *puzzle* labirin digital dari ahli materi sebesar 92% (sangat valid), hasil dari ahli media 1 sebesar 95% (sangat valid), hasil dari ahli media 2 sebesar 93% (sangat valid). Data kepraktisan diperoleh dari respon guru sebesar 97% (sangat praktis) dan hasil respon peserta didik sebesar 93% (sangat praktis). Hal tersebut menunjukkan bahwa media-media *puzzle* labirin digital sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.

Kata Kunci: *IPAS, Media Pembelajaran, Puzzle Labirin*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran dalam membentuk manusia supaya bisa berkembang di tengah masyarakat, salah satunya dengan mengetahui kebudayaan yang ada (Santika et al., 2019). Sedangkan menurut Khatimah et al., (2022), mengenali kekayaan budaya yang ada di sekitar kita dapat menyelamatkan kebudayaan tersebut dari kepunahan. Maka dari itu pentingnya memberikan pembelajaran mengenai kekayaan budaya yang ada, seiring dengan berkembangnya teknologi dan pengaruh budaya dari luar (Rizaldi et al., 2021). Salah satu dengan mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang membahas mengenai ilmu sosial.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri serta lingkungannya, dan memperluas pengetahuan serta konsep dalam proses pembelajaran (Rizaldi et al., 2020). Pada umumnya pembelajaran IPAS selalu menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga ketika proses pembelajaran lebih terfokus kepada peserta didik yang menjadi tumpuan pembelajaran agar penguasaan materi dapat dipahami secara maksimal melalui media pembelajaran (Wahyu et al., 2020). Selain itu pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengenali kekayaan budaya kepada peserta didik.

Pembelajaran IPAS diberikan sejak bangku sekolah dasar dimaksudkan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Nurohman et al., 2023). Salah satu materi pembelajaran IPAS yang di berikan kepada peserta didik sekolah dasar yaitu mengenai kebudayaan di Indonesia. Kekayaan budaya terdapat pada materi "*Indonesiaku Kaya Budaya*". Menurut Murti et al (2023) materi "*Indonesiaku Kaya Budaya*" merupakan bagian dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka. Materi ini mencakup tiga topik utama namun yang menjadi fokus utama pembahasan, yaitu: topik yang membahas keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kelas IV SDN 1 Jenggik Utara mendapatkan hasil bahwa kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam mempelajari materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku yang disebabkan karena guru masih menggunakan media buku paket sebagai sumber belajar.

Solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan motivasi dan semangat dalam melakukan proses pembelajaran (Lestari et al., 2024). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang akan di jelaskan, (Wulandari at al., 2025). Terutama dengan menggunakan media pembelajaran digital yang lebih praktis yang hanya menggunakan laptop dalam penggunaannya. Menurut Hapsari & Zulherman (2021), media pembelajaran digital juga membantu peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang bersifat

abstrak, karena dapat menyajikan berbagai animasi, audio, video, gambar, grafik, teks, serta elemen menarik lainnya sesuai kebutuhan visual (dalam Nasrodin et al., 2023) . Salah satu media pembelajaran digital yang bisa meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik serta bisa digunakan guru dalam menjelaskan materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku supaya pembelajaran tidak monoton yaitu dengan menggunakan media *puzzle* labirin digital.

Media *puzzle* labirin adalah jenis permainan *puzzle* yang melibatkan jalur-jalur bercabang dan berliku-liku yang diikuti untuk menemukan jalan keluar atau mencapai tujuan yang ditentukan, sejalan dengan itu menurut Abdulgani et al., (2017), labirin adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. dalam konteks pendidikan, penggunaan *puzzle* labirin yang dirancang khusus untuk mencerminkan berbagai aspek budaya indonesia, seperti tradisi adat istiadat, seni, dan tradisi dari berbagai daerah, dapat membantu peserta didik memahami dan menghargai keberagaman yang ada. Menurut Faatin & Rusnilawati (2022), *puzzle* labirin digital dapat mengintegrasikan elemen budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena mereka dapat menjelajahi informasi tentang suku, bahasa, dan kebiasaan unik dari berbagai daerah di indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mendapatkan hasil yang sama yaitu media *puzzle* labirin digital dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik. Namun terdapat beberapa perbedaan mulai dari materi yang digunakan, tampilan media yang digunakan, dan proses pembuatan media tersebut. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nasution et al., (2023) yang mendapatkan hasil bahwa media *smart maze game* pada tema 9 sub tema 3 di kelas IV valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dan membantu guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *puzzle* labirin digital serta diharapkan mampu mendorong peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan dan pemahaman tentang kebudayaan yang ada di sekitarnya. Melalui inovasi media ini, hasil penelitian diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran sekaligus mendorong penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran supaya lebih bermakna.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Afifah et al., (2022) metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan suatu produk yang belum digunakan oleh sekolah. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *puzzle* labirin digital pada materi IPAS.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle* labirin digital pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku kelas IV. Menurut Slamet, (2022), menjelaskan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Angket diberikan kepada validator ahli materi, validator ahli media untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* labirin digital, serta angket respon guru, dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* labirin digital. Serta menggunakan lembar observasi untuk lebih menguatkan tingkat kepraktisan dengan cara melihat secara langsung bagaimana respon peserta didik saat menggunakan media.

Analisis data pada media *puzzle* labirin digital dilakukan dengan menggunakan skala *likert* penilaian 1 sampai 4. untuk penilaian 1 yaitu tidak setuju, 2 kurang setuju, 3 setuju, 4 sangat setuju. Digunakan pada setiap pilihan jawaban yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, respon peserta didik, dan respon guru, terdapat skor yang berbeda untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media. Kemudian nilai yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik, dan respon guru, dikonversikan dengan rumus perhitungan rata-rata menurut (Nursalam, 2015), yakni sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kevalidan

$\sum x$ = jumlah skor yang di peroleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Adapun hasil dari skor penelitian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dengan pengkonversian skor disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Data Berdasarkan Persentase

Skala Kevalidan	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Kemudian untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* labirin digital. dilakukan respon peserta didik dan respon guru dengan menggunakan angket skala *likert* pilihan jawaban 1 sampai 4. Hasil dari skor respon guru dan respon peserta didik tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan pengkonversian skor disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

Skala Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap, yaitu pertama tahap analisis (*analysis*). Analisis masalah bertujuan untuk mengetahui hambatan pendidik dalam mengajar (Rahmatih et al., 2024). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah yang mendapatkan hasil bahwa kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar mengenai materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku disebabkan karena guru menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dan masih menggunakan metode ceramah, hal ini sejalan dengan pendapat Ariani et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan metode ceramah tanpa dukungan media yang relevan dapat membuat peserta didik merasa cepat bosan dan menjadi pasif di dalam kelas dan analisis kebutuhan yaitu mendapatkan hasil bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan isi materi agar peserta didik memahami dan mengikuti proses pembelajaran (Fatimah et al., 2021). Selain itu media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*) (Istiningsih et al., 2021). Salah satu alat yang dapat digunakan yakni berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), dimana pada tahap ini dilakukannya perancangan awal sebelum dikembangkan. Tahap perancangan media lebih diutamakan kepada hal yang berkaitan dengan kesesuaian terhadap tema dan sub tema, kompetensi, tujuan pembelajaran, serta indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (Istiningsih et. Al., 2021). Adapun media *puzzle* labirin digital yang telah dikembangkan memuat materi tentang keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku yakni mengetahui tradisi, upacara, dan tarian adat suku sasak. Di antaranya mengetahui tradisi yaitu gendang belek, peresean, nyongkolan, bau nyale, sorong serah dan begawe. Sedangkan upacara adat yaitu ngayu-ayu, rebo bontong, perang topat, maulid adat bayan, dan betetulak dan tarian adat yaitu, tarian gandrung, oncer, tandang mendet, tandak gerok, dan tarian rudat. Rancangan tampilan media mulai dari membuat sketsa dasar media dengan menambahkan beberapa gambar kebudayaan suku sasak yaitu tradisi adat, upacara adat, dan tarian adat. Media pembelajaran berbentuk *softfile* yang dimainkan di laptop tulisan yang akan di gunakan yaitu menggunakan font *TAN Jambore* dengan ukuran 80 dan bagian materi serta bermain menggunakan font *Lazydog* dengan

ukuran 75, pada penjelasan materi menggunakan font *Poppins* dengan ukuran 28. Dengan menggunakan kombinasi warna putih, hitam, dan coklat, biru, dan hijau. Penggunaan kombinasi warna dalam sebuah desain dapat menarik perhatian, menghasilkan efek psikologis dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan (Gautama et. al., 2019).

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), dimana pada tahap ini media *puzzle* labirin digital diproses menggunakan *power point* menjadi utuh dan bisa dimainkan oleh peserta didik. Dengan langkah-langkah. 1) Membuat media menggunakan aplikasi *power point*, 2) Menghubungkan slide menu ke slide pilihan seperti pilihan materi atau bermain menggunakan aplikasi *power point*, 3) Pada bagian materi menghubungkan slide tradisi, upacara, dan tarian ke slide-slide yang sudah disusun, 4) Pada bagian bermain menghubungkan ke slide pilihan level, 5) Terdapat tujuh level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda beda, 6) Pada bagian level satu dibuat sederhana mungkin supaya peserta didik mengetahui cara dimainkannya, selanjutnya pada level dua terdapat pilihan jalan dan tujuan untuk mengecoh peserta didik, setelah menemukan jalan yang benar selanjutnya terdapat soal *essay* yang harus dijawab oleh peserta didik, dan pada level tiga sampai level tujuh terdapat beberapa rintangan untuk menyelesaikan permainan dan terdapat soal setelah memilih jawaban yang benar, 7) Jika peserta didik keluar dari jalur atau salah memilih jalan maka terdapat peringatan bertuliskan coba lagi, dan jika benar maka akan lanjut ke level berikutnya, dan 8) Setelah semua slide dihubungkan maka media *puzzle* labirin digital siap digunakan. Dalam media *puzzle* labirin digital terdapat beberapa fitur disajikan pada gambar berikut.



(a)



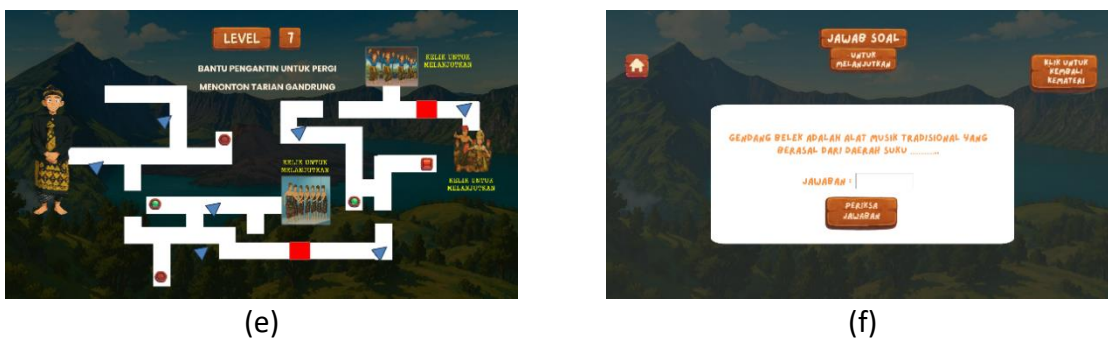
(b)



(c)



(d)



Gambar 1. Tampilan Media *Puzzle* Labirin Digital a) Menu Utama, b) Pilihan Materi, c) Materi, d) Menu Pilihan, e) Level Permainan, dan f). Bentuk Soal

Proses selanjutnya melibatkan para ahli dalam pembuatan media yang kemudian akan diuji validitas oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Media *puzzle* labirin digital diuji oleh ahli materi untuk melihat aspek relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada peserta didik (*student center*), kebahasaan, dan keterbacaan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata (%)
Relevansi	94
Keakuratan	92
Komunikatif	100
Berorientasi Pada <i>Student Center</i>	90
Kebahasaan	94
Keterbacaan	87
Persentase Rata-Rata	92
Kriteria	Sangat Valid

Dari penilaian para validator ahli materi, memperoleh skor relevansi sebesar 94%, keakuratan sebesar 92%, komunikatif sebesar 100%, berorientasi pada *student center* sebesar 90%, kebahasaan sebesar 94%, dan keterbacaan 87%. Persentase rata-rata keseluruhan sebesar 92% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Kemudian evaluasi dilakukan oleh validator ahli media melalui instrumen penilaian meliputi aspek tampilan, penggunaan, kelengkapan fitur, dan kualitas teknis. Pada penilaian terdapat 2 ahli media yaitu ahli media 1 dan ahli media 2. Persentase hasil penilaian validasi ahli media dirangkum pada Tabel 4 dan 5 berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media 1

Aspek	Rata-Rata (%)
Tampilan	95
Penggunaan	95
Kelengkapan Fitur	92
Kualitas Teknis	100

Aspek	Rata-Rata (%)
Persentase Rata-Rata	95
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian ahli media 1, diperoleh skor desain tampilan 95%, penggunaan 95%, kelengkapan fitur 92%, dan kualitas teknis 100%, Persentase rata-rata keseluruhan sebesar 95% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media 2

Aspek	Rata-Rata (%)
Tampilan	95
Penggunaan	90
Kelengkapan Fitur	92
Kualitas Teknis	100
Persentase Rata-Rata	93
Kriteria	Sangat Valid

Sedangkan penilaian ahli media 2, diperoleh skor desain tampilan 95%, penggunaan 90%, kelengkapan fitur 92%, dan kualitas teknis 100%, Persentase rata-rata keseluruhan sebesar 93% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh validasi ahli media. Perbaikan yang di sarankan oleh ahli media 1 yaitu perbaikan pada tampilan level supaya lebih menarik, tampilan level sebelum diperbaiki hanya berbentuk tulisan saja, sedangkan setelah diperbaiki tampilan level berubah dengan tambahan gambar pulau lombok sehingga tampilan level lebih menarik.

Tahap Keempat yaitu implementasi (*implementation*) bertujuan untuk melakukan uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan (Norhaliza et al., 2023). Uji coba produk dilakukan di kelas IV SDN 1 Jenggik Utara. Uji coba dilakukan pada penelitian ini yakni melibatkan 19 peserta didik dan 1 guru selaku wali kelas dari kelas IV di SDN 1 Jenggik Utara untuk melihat kepraktisan dari media *Puzzle* labirin digital disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Pernyataan	Penilaian			
	1	2	3	4
Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Labirin Digital Menarik	0	0	0	19
Mudah Untuk Memahami Materi Melalui Media	0	0	6	13
Kalimat Mudah Dipahami	0	1	11	7
Kesesuaian Materi Dengan Media	0	1	2	16
Media <i>Puzzle</i> Labirin Digital Memotivasi Belajar	0	1	2	16
Senang Belajar Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Labirin Digital	0	2	6	11

Pernyataan	Penilaian			
	1	2	3	4
Tingkat Kemudahan Menggunakan Media	0	0	9	10
Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Labirin Digital Menarik	0	0	2	17
Mudah Untuk Memahami Materi Melalui Media	0	1	3	15
Kata Yang Digunakan Dalam Media Mudah Dipahami	0	0	0	19
Jumlah Frekuensi	0	6	41	145
Jumlah Skor	0	12	123	572
Total skor yang diperoleh			707	
Nilai Presentasi			93%	

Dari penilaian respon peserta didik. Persentase rata-rata keseluruhan nilai mencapai 9,2% sehingga tergolong dalam kriteria sangat praktis. Selanjutnya respon guru terhadap media *puzzle* labirin digital untuk mengetahui kepraktisan media disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Respon Guru

Aspek	Rata-Rata (%)
Kelayakan Materi	100
Kelayakan Media	95
Penyajian	100
Persentase Rata-Rata	97
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian respon guru, diperoleh skor kelayakan materi 100%, kelayakan media 95%, dan penyajian 100%, Persentase rata-rata keseluruhan sebesar 97,5% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Lembar observasi dilakukan untuk melihat langsung penggunaan media oleh peserta didik dengan memberikan penilaian berdasarkan respon peserta didik yang dilakukan selama menggunakan media *puzzle* labirin digital, sejalan dengan itu menurut Romdona et al. (2025) observasi merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung gejala-gejala yang sedang berlangsung. Melalui observasi peneliti dapat mengetahui kondisi nyata yang terjadi di kelas tanpa harus melalui perantara. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SDN 1 Jenggik Utara mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *puzzle* labirin digital memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran peserta didik. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kegiatan. Peserta didik tampak lebih bersemangat, termotivasi, dan aktif dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*). Kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat apakah produk atau media yang sedang dikembangkan berhasil, sesuai dengan rancangan awal atau tidak. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan sebelumnya

yakni validasi media, validasi materi, respon guru, dan respon peserta didik. Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase yakni 92% sedangkan validasi media diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 95% dari validator 1 dan 93% dari validator 2, respon guru memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 97% dan respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 93%.

Berdasarkan hasil validasi media, validasi materi, respon guru, dan respon peserta didik, serta hasil lembar observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media dan kepraktisan media *puzzle* labirin digital, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* labirin digital sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Puzzle* labirin digital maka dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* labirin digital yakni: 1) Analisis: menganalisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah, 2) Desain: mendesain tampilan utama media pembelajaran, bagian menu, bagian materi, bagian bermain, 3) Pengembangan: membuat secara utuh media pembelajaran *puzzle* labirin digital yang sudah didesain kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sesuai saran yang diberikan, 4) Implementasi: dilakukan penerapan media pembelajaran *puzzle* labirin digital kepada guru dan peserta didik untuk melihat respon dalam menggunakan media, 5) Evaluasi: pada tahap ini dilakukan pengambilan keputusan atau pertimbangan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik untuk dapat menyimpulkan apakah media layak dan praktis digunakan di sekolah atau tidak.

Tingkat validasi dari media pembelajaran *puzzle* labirin digital dapat dikatakan sangat valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebesar 92% dan penilaian ahli media sebesar 95% dari validator 1 dan 93% dari validator 2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *puzzle* labirin digital dapat dikatakan sangat praktis berdasarkan nilai dari respon guru dan respon peserta didik. Nilai yang diperoleh dari respon guru sebesar 97% dan nilai yang diperoleh dari respon peserta didik yaitu 93%. Serta diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan menggunakan lembar observasi dengan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran peserta didik.

Daftar Pustaka

Abdulgani, T., Jufri, M. T., & Mufti, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 6(1), 189–194.

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Ariani, Z., Rizaldi, D. R., Fahrurrozi, M., Ratnasari, B. D., & Fatimah, Z. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon di MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Action Research Journal*, 1(3), 216-224.
- Faatin, N. A., & Rusnilawati, R. (2022). Pengembangan media digital wordwall ditinjau dari kemampuan berfikir tingkat tinggi materi operasi bilangan kelas VI. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221-238.
- Fatimah, Z., Makhrus, M., Doyan, A., Susilawati, S., & Rizaldi, D. R. (2021). Supporting Media for Physics Practicum: The Process of Making and Using a Simple Ticker Timer. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 21-28.
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71–84. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v7i1.3833>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Istiningsih, S., Ardhani, A. D., & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Khatimah, H., Gusti, I., & Santika, N. (2022). Pengaruh Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 13(2), 127–132.
- Lestari, R., Rizaldi, D. R., Fahrurrozi, M., & Fatimah, Z. (2024). Analisis Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Peserta didik dalam Proses Pembelajaran di MA Plus Nurul Islam Sekarbela. *Action Research Journal*, 1(3), 193-200.
- Murti, K., Kresnadi, H., Halidjah, S., Tanjungpura, U., Prof, J., Profesor, J., Nawawi, D. H. H., Laut, B., Tenggara, K. P., Pontianak, K., & Barat, K. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 06(01), 6801–6808.
- Nasrodin, N., Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Di Era Digital. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(4), 324-338.

- 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 Parsombaian Kabupaten Padang Lawas. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(4), 813–827. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.50927>
- Norhaliza, E., Istiningasih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356–362. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi kebijakan kurikulum merdeka dengan pendidikan abad 21 pada pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 24-35.
- Nursalam. (2015). *Statistik Pendidikan*. Makasar: Alauddin University Press.
- Rahmatih, A. N., Deviana, B., Aryanti, F., & Musaddat, S. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7511>
- Rizaldi, D. R., Harwati, K., Fatimah, Z., & Makhrus, M. (2020). Pembuatan KIT sederhana rangkaian listrik dinamis sebagai produk akhir pada mata kuliah praktikum IPA. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 1(2).
- Rizaldi, D. R., Andayani, Y., Doyan, A., Makhrus, M., Fatimah, Z., & Nurhayati, E. (2021). The use of Betel leaf in Nyirih tradition: Analyzing an ethnoscience-based learning material. *International Journal on Education Insight*, 2(1), 29-36.
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Santika, G. N., Sujana, G., & Winaya, M. A. (2019). Membangun Kesadaran Integratif Bangsa Indonesia Melalui Refleksi Perjalanan Historis Pancasila Dalam Perspektif Konflik Ideologis. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(2), 89–98.
- Slamet. (2022). Model Penelitian Pengembangan (RnD). *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*, 1–78.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112.
- Wulandari, A., Indriani, P., & Wati, L. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 139-151.