



Article History

Received : 1 July 2023;
Revised : 27 October 2023;
Accepted : 31 October 2023;
Available online : 31 October 2023.

Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika

Maulida Putri Mu'arifah*, Lintang Analisa Ekasari, Rahmawati Salsabila, Irfan Wahyu Pranoto

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: Maulidaputri.2020@student.uny.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengembangan media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika, (2) kualitas media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R & D). Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD N Kepuhan yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data angket. Media *Maze Game* terbukti valid dan praktis untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dengan ditunjukkan dengan validasi dan uji coba dengan berbagai pihak, yaitu validasi ahli, validasi materi, dan validasi guru. Media *Maze Game* terbukti mampu meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika pada siswa ditunjukkan dengan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa yang menunjukkan hasil di atas 90 % dengan tingkat kemudahan, kesesuaian, kevalidan, dan kepraktisan dalam proses pembelajaran matematika.

This research aims to determine (1) the development of Maze Game learning media to improve story problem skills in mathematics subjects, (2) the quality of Maze Game learning media to improve story problem skills in mathematics subjects. The type of research used is Research and Development (R & D) research. This research uses the development of the ADDIE model. The ADDIE development model consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects in this research were 1st grade students at SD N Kepuhan, totaling 33 students. The data collection technique used is questionnaire data. The Maze Game media has been proven to be valid and practical to use in the learning process as demonstrated by validation and trials with various parties, namely expert validation, material validation, and teacher validation. The Maze Game media has been proven to be able to improve students' mathematics story problem skills as shown by the results of questionnaires filled out by students which show results above 90% with a level of ease, suitability, validity and practicality in the mathematics learning process.

Keywords: keterampilan, maze game, media, siswa SD, soal cerita



PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika memiliki peran penting bagi anak sekolah dasar. Menurut Utami et al., (2018) mata pelajaran yang memiliki peranan penting pada anak adalah mata pelajaran matematika, karena pada mata pelajaran dapat membentuk pola pikir anak supaya memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan keterampilan matematika untuk menyelesaikan masalah matematika yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya banyak peserta didik yang belum memahami pengaplikasian mata pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang beranggapan jika mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit saat mengerjakan soal, terutama dalam soal cerita.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru kelas 1 SDN Kepuhan, diketahui bahwa anak kelas 1 sudah lancar dalam berhitung tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita terutama dalam pelajaran matematika. Permasalahan yang terkandung dalam soal cerita tidak hanya berunsur deskriptif tetapi peserta didik dituntut untuk menganalisis dalam sebuah aturan untuk memecahkan masalah. Soal cerita perlu diselesaikan bukan hanya mendapatkan hasil, tetapi peserta didik perlu mengetahui cara dan proses untuk menyelesaikan persoalan tersebut secara runtut.

Soal cerita erat kaitannya dengan pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari sehingga sangat penting untuk dicantumkan dalam pembelajaran matematika. Menurut Laily (2014) soal cerita matematika menuntut peserta didik harus memiliki kemampuan membaca pemahaman sehingga saat pengerjaan soal cerita tidak terjadi kesalahan dan dapat menjawab dengan benar. Pengerjaan soal cerita dibutuhkan keterampilan berhitung dan juga keterampilan untuk menganalisis pernyataan yang telah dinyatakan dengan bahasa matematika. Pengerjaan soal matematika khususnya soal cerita dibutuhkan tata cara dan prosedur yang lebih komplis daripada soal matematika hitungan biasa. Soal cerita menuntut peserta didik untuk memahami cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalamnya. Hal ini senada dengan pernyataan guru kelas 1 SDN Kepuhan bahwa dalam mengerjakan soal cerita matematika guru harus menerjemahkan secara berkala agar peserta didik bisa memahami maksud dalam soal.

Diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami mata pelajaran matematika, khususnya dalam soal bercerita. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dengan mengaplikasikan permainan dalam belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sebagai metode mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika. Media pembelajaran ini berbentuk *Maze Game* yang bertujuan memudahkan peserta didik karena berisi panduan tata cara dalam menyelesaikan soal cerita. Peserta didik akan memiliki gambaran yang jelas tentang informasi dan operasi hitung yang diperlukan untuk menyelesaikan soal cerita. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah melakukan pengembangan media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika di SDN Kepuhan dan mengetahui kualitas media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika di SDN Kepuhan.

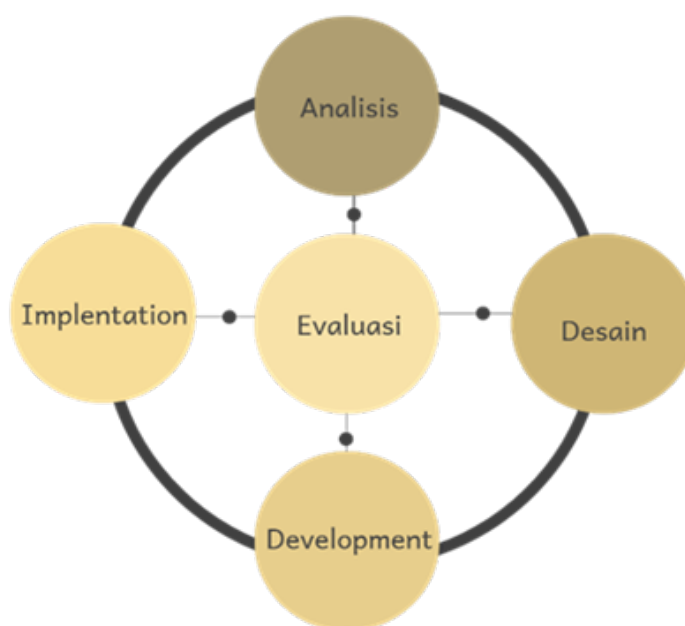
Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika”.

METODE**Jenis Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran *Maze Game* berupa jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2017) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Prosedur

Berikut ini adalah gambaran proses penelitian ADDIE:



Gambar 1. Proses Penelitian ADDIE

1. Tahap Analysis, merupakan pra perencanaan. Tahap analisis berisi analisis masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, mengenai pemikiran tentang produk yang merumuskan model, metode, media, bahan ajar baru yang akan dikembangkan.
2. Tahap Desain, merupakan proses perancangan konsep produk baru dalam sketsa, merancang perangkat yang akan dikembangkan menjadi produk baru, dan petunjuk mengenai penerapan desain.
3. Tahap Development, merupakan hasil dari rancangan produk. Tahap development proses pembuatan produk dimulai sesuai dengan sketsa atau struktur model. Selain itu, dalam tahap development membuat instrumen yang bertujuan untuk mengukur kinerja produk.
4. Tahap Implementation, dalam tahap ini dimulai pengimplementasian produk dalam proses pembelajaran.
5. Tahap Evaluation, bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Evaluasi dilakukan dengan angket atau kuesioner yang dibagikan kepada guru dan peserta didik. Selanjutnya produk peneliti melakukan uji validasi oleh ahli. Uji Validitas bertujuan untuk mendapatkan hasil arahan dan validator dosen dan pendidik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juni 2023 di SD N Kepuhan pada kelas 1 yang beralamatkan di Jl. Semail, Kepuhan, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55186.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 1 SD N Kepuhan yang berjumlah 33 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data angket. Analisis yang telah diperoleh digunakan untuk mengolah data yang diperoleh oleh validasi oleh ahli. Instrumen penelitian digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Skor yang diperoleh dari angket validator tersebut lalu dianalisis menggunakan Skala Likert (Sugiyono, 2017). Berikut adalah skor validasi ahli media:

Tabel 3.1. Pedoman Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif/Sangat Layak/Sangat Baik/Sangat Bermanfaat/Sangat Memotivasi.
2	Skor 4	Setuju/Baik/Sering/Positif/Sesuai/Mudah/Layak/Bermanfaat/Cukup Memotivasi.
3	Skor 3	Ragu-Ragu/Kadang-Kadang/Netral//Cukup Setuju/Cukup Baik/Cukup Sesuai/Cukup Mudah/Cukup Menarik/Cukup Layak/Cukup Bermanfaat/Cukup Memotivasi
4	Skor 2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif/Kurang Setuju/Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Menarik/Kurang Paham/Kurang Layak/Kurang Bermanfaat/Kurang Memotivasi.
5	Skor 1	Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Menarik/Sangat Kurang Layak/Sangat

Persentase kevalidan diperoleh dengan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$P: \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \quad (1)$$

P persentase nilai kevalidan, $\sum X$ jumlah jawaban ahli dalam satu aspek, $\sum X_1$ jumlah jawaban maksimal dalam satu aspek, dan 100% konstanta Kriteria validasi yang digunakan dalam validasi penelitian pengembangan media ini disajikan dalam Tabel 2 berikut ini (Damayanti et al., 2018).

Tabel 2. Kriteria Validasi Media Pembelajaran

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat baik	Sangat Valid
2	61% - 80%	Baik	Valid
3	41% - 60%	Cukup baik	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang baik	Kurang Valid
5	0% - 20%	Sangat kurang baik	Tidak Valid

Teknik Analisis Data

Data yang sudah didapatkan pada proses penelitian akan dianalisis menggunakan deskriptif statistik. Analisis data akan dilakukan dengan mendeskripsikan media yang dikembangkan, kemudian dilakukan suatu kesimpulan dari proses validitas dan reliabilitas.

HASIL

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diuraikan sebagai berikut:

Analisis

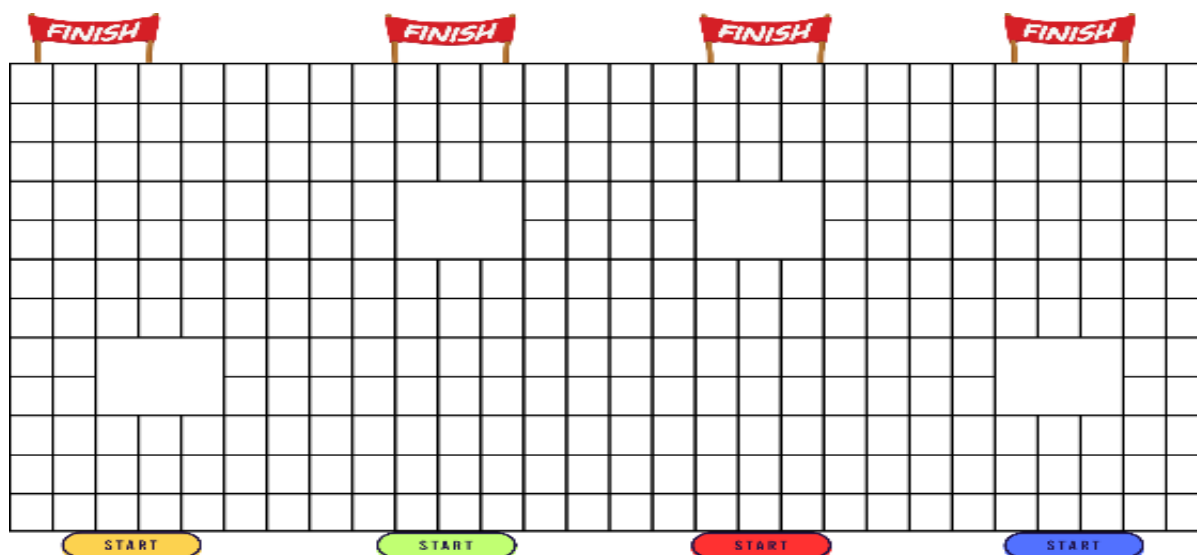
Berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa yang diperoleh dari wawancara kepada guru kelas yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dan kurang antusias jika pembelajaran hanya dilakukan dengan *teacher center*, diketahui bahwa siswa lebih merasa antusias dan bersemangat ketika pembelajaran menggunakan benda konkrit karena siswa akan berpartisipasi secara lebih aktif. Atas dasar tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis permainan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, meningkatkan antusias dan keaktifan siswa, kemampuan menyelesaikan soal cerita menjadi meningkat, dan diharapkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa juga meningkat. Dalam mengakomodasi permasalahan dan kebutuhan siswa tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran “*Maze Game*”.

Design

Desain *Maze Game* dirancang menggunakan Canva. Media pembelajaran memuat soal cerita penjumlahan dan pengurangan dilengkapi dengan ulasan materi yang ringkas dan mudah dipahami pada buku panduan media pembelajaran tersebut. Konsep desain yang diterapkan dalam aplikasi menggunakan memadukan berbagai warna dan gambar pendukung agar menarik perhatian dan minat siswa. Media *Maze Game* nantinya akan dicetak sehingga menjadi media yang konkrit. Desain awal media yang dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut.

Papan *Maze Game*

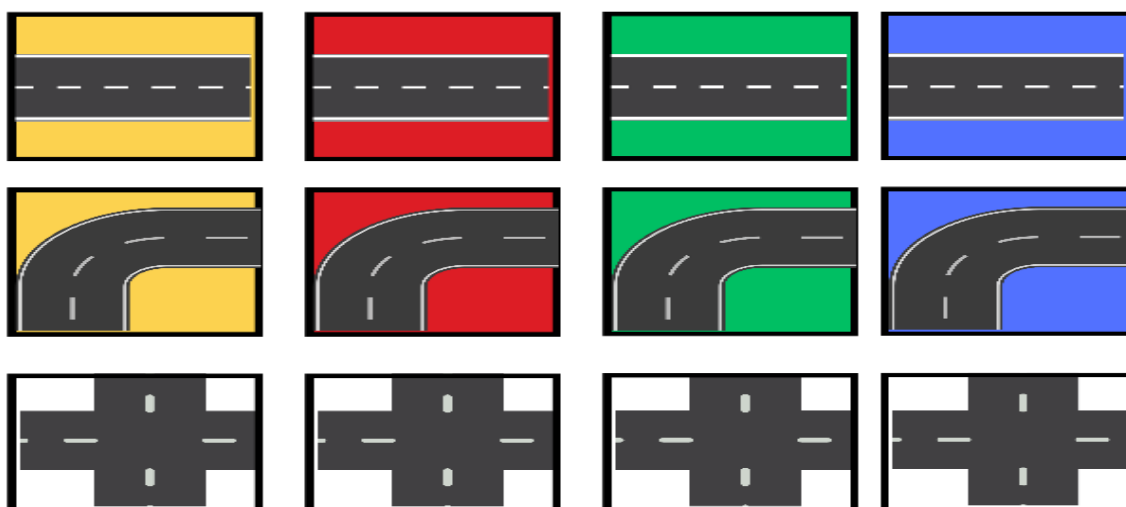
Sebagai media utama untuk menyusun rute perjalanan berbahan Banner yang berisi garis start, finish, dan alur perjalanan. Papan *Maze Game* ini berukuran 2 x 2 meter yang memudahkan siswa dalam menyusun rute perjalanan.



Gambar 2. Papan *Maze Game*

Maze Jalan

Sebagai alat yang digunakan peserta didik dalam menyusun alur perjalanan sesuai warna kelompok.



Gambar 3. Maze Jalan

Jenis Barang dalam toko

Barang dalam toko digunakan peserta didik sebagai tantangan dalam membuat rute perjalanan. Setiap kelompok harus membawa 2 barang yang berbeda.



Gambar 4. Jenis Barang dalam Toko

Soal Cerita

Soal yang harus dijawab masing-masing peserta didik sebelum membuat rute perjalanan.

Dalam sebuah tanaman, terdapat 3 bunga kuncup dan 12 bunga mekar. Jumlah bunga pada sebuah tanaman adalah...

Dian membeli kue terang bulan sebanyak 18 buah dan Ani membeli kue terang bulan sebanyak 16 buah, jadi selisih kue terang bulan mereka adalah...

Gambar 5. Soal Cerita

Buku Panduan

Buku panduan penggunaan media pembelajaran *Maze Game* sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media *Maze Game*.



Gambar 6. Buku Panduan

Peneliti juga menyiapkan beberapa instrumen pengumpulan data berupa angket validasi data dan angket respon siswa. Instrumen tersebut memerlukan uji kelayakan agar memperoleh hasil yang benar.

**Pengembangan
 Validasi Ahli Media**

Validasi ini dilakukan oleh satu validator yaitu Ibu Evy Nur Rochmah, S.Pd., M.Pd. sebelum peneliti melaksanakan penelitian. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 98%. Berdasarkan tabel kevalidan, media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dapat dinyatakan sangat valid.

Ahli media memberikan beberapa masukan terkait dengan buku pedoman media pembelajaran *Maze Game*. Adapun saran dan masukan dari ahli media materi matematika sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Tabel Saran dan Masukan dari Ahli

No.	Saran atau Masukan	Tindakan
1	Belum ada Daftar Pustaka	Sudah dilakukan
2	Belum ada Profil Pengembang	Sudah dilakukan
3	Belum ada Evaluasi	Sudah dilakukan

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Irfan Wahyu Pranoto, M.Pd. yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 98%. Berdasarkan tabel kevalidan, media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dapat dinyatakan

sangat valid. Ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran “*Maze Game*” layak untuk diujicobakan.

Revisi Desain

Kekurangan diidentifikasi dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dalam memberikan kritik dan saran. Dari ahli media memberikan kritik dan saran dalam pengembangan buku panduan untuk menambahkan daftar pustaka, profil pengembang, dan evaluasi. Selain merevisi kritik dan saran dari para ahli media dan materi, peneliti juga merevisi bagian yang sekiranya perlu untuk direvisi.

Implementasi

Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media *Maze Game* dilaksanakan pada hari Senin, 19 Juni 2023 dengan subjek uji coba siswa kelas I A dan kelas I B. Uji coba dilaksanakan pada pukul 07.30 - 09.00 WIB. Implementasi ini diawali dengan mengingatkan siswa terhadap soal bercerita materi penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian 4 kelompok dalam satu kelas yang terbagi dengan nama warna, biru, merah, hijau, dan kuning. Peneliti menjelaskan langkah-langkah serta aturan media pembelajaran *Maze Game* dengan Buku Panduan yang dibagikan setiap kelompok. Selanjutnya peneliti mengarahkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran di ruang terbuka agar lebih mudah dalam pengaplikasian.

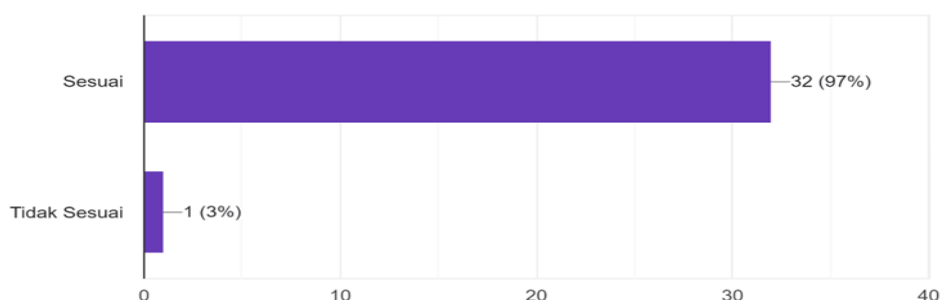
Hasil Uji Coba Produk oleh Guru

Validator yaitu Ibu Tutik Indarwati, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Matematika kelas 1 SD. Komentar yang diberikan oleh guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran “*Maze Game*” yaitu pengelolaan kelas sudah cukup baik, ukuran media mungkin bisa ditambah agar siswa lebih leluasa dalam melakukan perintah, saat penjelasan aturan dan cara bermain mungkin lebih jelas bila mengambil satu atau dua siswa untuk sebagai contoh, secara keseluruhan penggunaan media ini sangat menarik dan memotivasi siswa untuk berpikir lebih cepat. Hasil validasi guru diperoleh persentase sebesar 74%. Berdasarkan tabel kevalidan, media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dapat dinyatakan valid. Ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran “*Maze Game*” layak untuk diujicobakan.

Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa

Jumlah subjek dari penelitian kami yaitu sebanyak 33 siswa yang hadir dari jumlah total keseluruhan 38 siswa.

Soal cerita matematika lebih mudah dikerjakan menggunakan media pembelajaran “*Maze Game*”.
33 jawaban

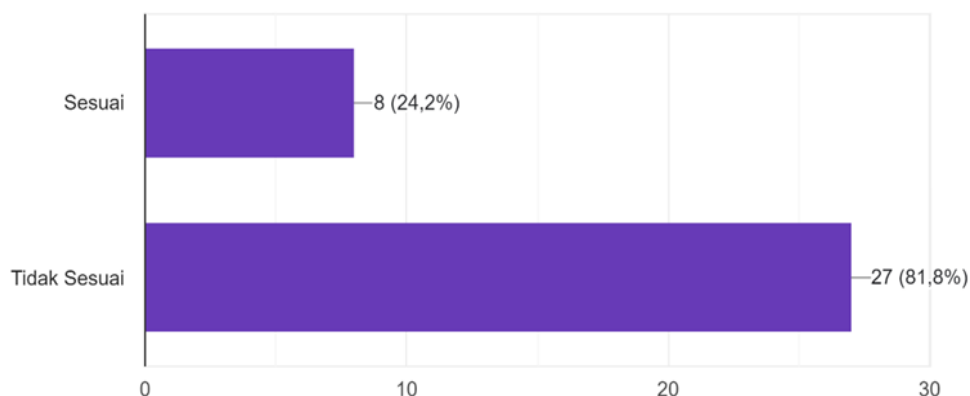


Gambar 7. Presentase Jawaban Responden pada Kuisisioner Nomer 1

Berdasarkan pernyataan pada kuesioner nomor satu dan tabel rentang penguasaan siswa dinyatakan tingkat penguasaan siswa tergolong sangat tinggi dengan hasil 97%.

2. Soal cerita matematika lebih sulit dikerjakan menggunakan media pembelajaran "Maze Game".

33 jawaban

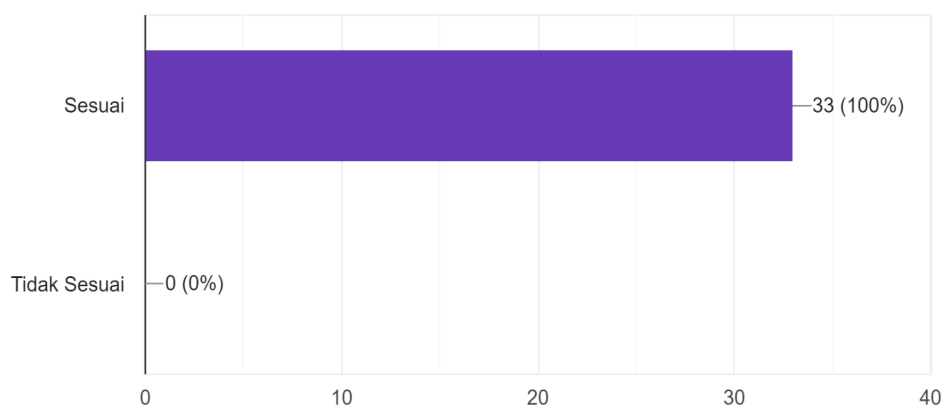


Gambar 8. Persentase Jawaban Responden pada Kuesioner Nomer 2

Berdasarkan pernyataan pada kuesioner nomor dua dengan pernyataan negatif yang diajukan kepada siswa dan tabel rentang penguasaan siswa dinyatakan tingkat penguasaan siswa tergolong tinggi dengan hasil pemilihan pada pernyataan sebesar 81,8%.

3. Media pembelajaran "Maze Game" yang dilakukan menyenangkan dan seru untuk dilakukan dalam pebelajaran.

33 jawaban

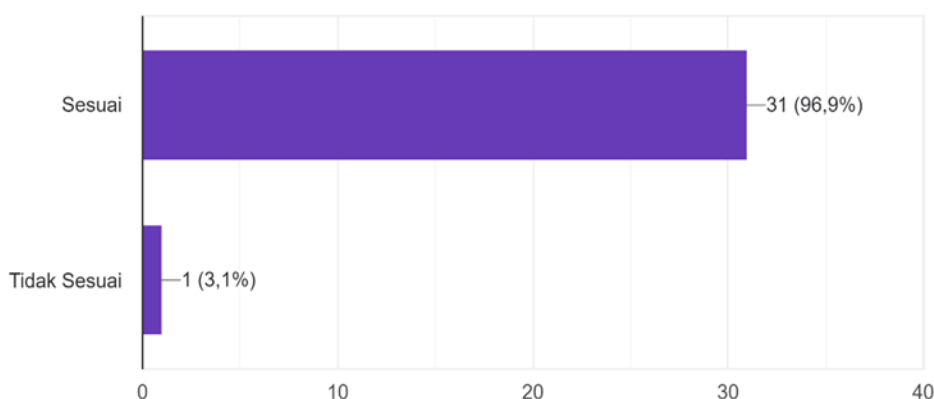


Gambar 9. Persentase Jawaban Responden pada Kuesioner Nomer 3

Berdasarkan pernyataan pada kuesioner nomor tiga dan tabel rentang penguasaan siswa dinyatakan tingkat penguasaan siswa tergolong sangat tinggi dengan interpretasi 100%.

4. Pembelajaran menggunakan permainan "Maze Game" memudahkan memahami soal cerita matematika.

32 jawaban

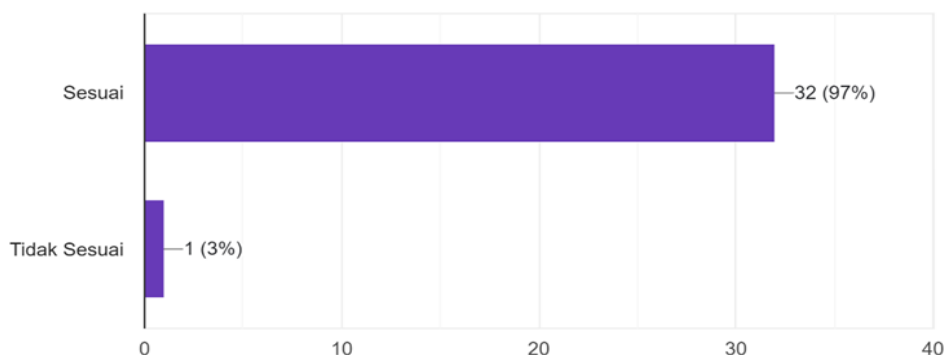


Gambar 10. Persentase Jawaban Responden pada Kuesioner Nomer 4

Berdasarkan pernyataan pada kuesioner nomor empat dan tabel rentang penguasaan siswa dinyatakan tingkat penguasaan siswa tergolong sangat tinggi dengan interpretasi 96,9 %.

5. Soal cerita matematika cocok dilakukan dengan permainan "Maze Game" pada pembelajaran.

33 jawaban



Gambar 11. Persentase Jawaban Responden pada Kuesioner Nomer 5

Berdasarkan pernyataan pada kuesioner nomor lima dan tabel rentang penguasaan siswa dinyatakan tingkat penguasaan siswa tergolong sangat tinggi dengan interpretasi 97 %.

Jadi, pada lima pertanyaan yang diajukan kepada siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *Maze Game* yang menginterpretasikan penguasaan siswa dengan penguasaan sangat tinggi dengan rentang 97% - 100 %. Pada satu pernyataan tergolong tinggi dengan persentase 81,8%. Sehingga, penguasaan siswa pada soal cerita menggunakan media pembelajaran *Maze Game* dianggap dapat bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam mengerjakan soal cerita dengan persentase penguasaan siswa tergolong tinggi yang berdampak pada kualitas media *Maze Game* yang sesuai dengan proses pembelajaran matematika.



Evaluation (Evaluasi)

Kekurangan yang dihadapi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran adalah koordinasi siswa di luar kelas dengan jumlah yang besar gabungan dua kelas. Hal ini tidak sesuai prediksi peneliti karena media pembelajaran akan lebih baik digunakan pembelajaran satu kelas saja. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tidak melakukan revisi produk akhir karena media yang dikembangkan dirasa sudah relatif sempurna dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah.

PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan bekerja sama dengan berbagai pihak dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dilakukan 5 tahapan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE (Sugiyono, 2017). Tahap awal proses pengembangan media *Maze Game* pada bulan Maret 2023 dengan menganalisis masalah yang terdapat di SDN Kepuhan. Melalui wawancara kepada guru kelas diperoleh permasalahan yang dialami oleh siswa kelas 1 SDN Kepuhan mengenai masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Guru menuturkan bahwa siswa lebih senang pembelajaran menggunakan media konkret dan dapat menarik perhatian dan membuat siswa aktif. Tahap Kedua adalah peneliti merancang desain awal media pembelajaran matematika *Maze Game*. Tahap ketiga adalah pengembangan media pembelajaran dengan melakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran. Dalam mengukur kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Maze Game* ini, telah dilaksanakan validasi dan uji coba dengan melibatkan berbagai pihak.

Hasil validasi ahli media yang terdiri dari penilaian aspek rekayasa media dan Komunikasi visual diperoleh persentase sebesar 98% sehingga media pembelajaran menggunakan *Maze Game* pada pembelajaran matematika, terutama soal cerita dapat dinyatakan sangat valid. Aspek rekayasa media terkait mengenai kemudahan penggunaan media pembelajaran, kualitas pengelolaan media pembelajaran, dan fleksibilitas dan kemudahan instruksi media pembelajaran. Aspek komunikasi visual terkait mengenai kemudahan bahasa media pembelajaran, kualitas tampilan media pembelajaran, dan media pembelajaran memberikan dampak bagi siswa.

Hasil validasi selanjutnya adalah ahli materi yang diperoleh persentase sebesar 98%, sehingga media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dapat dinyatakan sangat valid dan dinyatakan bahwa media pembelajaran "*Maze Game*" layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran matematika, terutama soal cerita. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, manfaat pembelajaran, serta kelayakan penyajian. Aspek tujuan pembelajaran terdiri atas ketepatan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Aspek materi pembelajaran terdiri dari kepentingan media pembelajaran dan kelengkapan media pembelajaran. Aspek metode pembelajaran terdiri dari media pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar, media pembelajaran memberikan kesempatan belajar, dan kesesuaian media pembelajaran dengan situasi siswa. Aspek manfaat pembelajaran terdiri dari media pembelajaran memberikan motivasi belajar. Aspek kelayakan penyajian terdiri dari kualitas tes dan penilaian, Fleksibilitas dan kemudahan instruksi media pembelajaran, serta kesesuaian media pembelajaran dengan situasi siswa.

Tahap ketiga adalah tahap implementasi atau tahap uji coba produk. Implementasi media pembelajaran *Maze Game* pada materi soal cerita matematika tentang penjumlahan dan pengurangan di SDN Kepuhan tidak memakan waktu yang banyak. Siswa mengikuti perintah



dan panduan dengan baik. Diawali dengan pengantar dan pembagian kelompok di dalam kelas. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan praktek media pembelajaran di lapangan sekolah. Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh guru dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Maze Game*. Hasil penilaian guru diperoleh persentase sebesar 74%, sehingga media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan. Penilaian guru terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek tampilan, aspek penyajian isi, dan aspek manfaat. Kelayakan media *Maze Game* dalam pelaksanaan pembelajaran diukur juga melalui respon siswa dengan memberikan kuesioner diakhir pembelajaran. Melalui jawaban dari kuesioner yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa media *Maze Game* mendapatkan respon positif dari para siswa. Dari hasil kuesioner tersebut diketahui bahwa media *Maze Game* membuat soal cerita matematika lebih mudah untuk dikerjakan karena lebih memudahkan untuk memahami soal dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Selain itu, mata pelajaran matematika cocok dilakukan dengan media pembelajaran *Maze Game*. Melalui hal tersebut hasil yang dicapai yaitu produk media pembelajaran *Maze Game* merupakan produk yang valid dan berdasarkan penilaian tim ahli, guru, dan siswa.

Dalam uji coba yang telah dilakukan, 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. Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran *Maze Game* adalah evaluasi. kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *Maze Game* adalah 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. Melalui jawaban kuesioner, siswa memberikan respon yang positif karena merasa pembelajaran yang dilakukan seru dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dan dianalisis oleh peneliti pada proses pengembangan media pembelajaran *Maze Game* dengan metode pengembangan penelitian RND (*research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Diperoleh data yaitu hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 98%, sehingga media pembelajaran menggunakan *Maze Game* pada pembelajaran matematika, terutama soal cerita dapat dinyatakan sangat valid. Hasil validasi materi adalah 98% sehingga dapat dikatakan valid. Hasil validasi guru diperoleh persentase sebesar 74%, sehingga media pembelajaran menggunakan *Maze Game* dinyatakan valid dan layak diujicobakan. Hasil uji coba media pembelajaran *Maze Game*, adalah 98% siswa menyatakan bahwa soal cerita matematika mudah dikerjakan menggunakan media pembelajaran *Maze Game*, media pembelajaran *Maze Game* sesuai untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika di SD Kepuhan.

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya, yaitu penerapan dan uji coba dapat dilakukan kepada beberapa sekolah untuk mengetahui tingkat respon siswa yang lebih beragam dan bervariasi pada proses penerapan media *Maze Game* dan menggunakan lembar observasi siswa untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dilakukan pada proses pembelajaran, sehingga dapat terlihat dari lembar observasi dan kuesioner untuk membuktikan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.



UCAPAN TERIM KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada kepala sekolah SDN Kepuhan, Ibu Tutik Indrawarti selaku guru kelas 1 SDN Kepuhan, Bapak Irfan Wahyu Prananto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing, siswa-siswi kelas 1 SDN Kepuhan, dan pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis Aandroid pada materi fluida statis. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70. <http://dx.doi.org/10.24042/ijsme.v1i1.2476>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utami, R. W., Endaryanto, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 187–192. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v5i3.2719>