



PENGEMBANGAN MEDIA LCD (*LABIRINT CARD QR-CODE*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI NEGARA – NEGARA ASEAN PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Firda Annisa Humaira^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*, 2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 April 2025

Revisi 15 April 2025

Diterima 26 April 2025

Abstract

The development of social studies learning media on the material of ASEAN countries needed to improve the learning quality in the classroom. This study aimed to understand the process of media development, assess the validity, practicality, and effectiveness of LCD media (Labirint Card QR-Code) in enhancing student learning outcomes on ASEAN countries. It employed the Research and Development (RnD) method with the ADDIE approach. According to the research conducted, it can be concluded that LCD media (Labirint Card QR-Code) is fit for learning the material of ASEAN countries because it gets a validation value of 86% from material experts and a validation value of 96% from media experts which is in the criteria "Very Valid". LCD media (Labirint Card QR-Code) also gets a good response from students, as evidenced by the student questionnaire which gets a percentage of 99% in the category "Very practical". The effectiveness of the LCD media (QR-Code Labyrinth Card) was measured by the pretest and posttest scores which obtained an N-Gain score of 0.58, indicating there was a "moderate" increase. This is also in line with the Paired T Test conducted by the researcher which showed a figure of <0.001 , indicating a significant increase in the pretest and posttest scores.

Kata kunci:

Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu, Labirin.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran IPS pada materi negara di ASEAN dibutuhkan demi menguatkan kualitas pembelajaran. Penelitian bertujuan mengetahui proses pengembangan media, mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) dalam menguatkan hasil belajar peserta didik dalam materinegara di ASEAN. Metode RnD (*Research and Development*) yang melalui pendekatan ADDIE. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa media LCD (*Labirint Card QR-Code*) layak digunakan pada pembelajaran materi negara-negara di ASEAN karena mendapatkan nilai validasi ahli materi sebesar 86% dan nilai validasi ahli media sebesar 96% yang berada pada kriteria "Sangat Valid". Media LCD (*Labirint Card QR-Code*) juga mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, terbukti dengan hasil angket peserta didik yang mendapatkan persentase 99% berada pada kategori "Sangat praktis". Keefektifan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) diukur dengan skor *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan score N-Gain sebesar 0,58 yang berarti terjadi peningkatan secara "Sedang" selaras dengan uji Paired T Test dilakukan peneliti dengan angka $<0,001$ yang berarti terdapat

peningkatan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *post-test* peserta didik.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Firda Annisa Humaira

Firda.21002@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan IPS adalah muatan penting pendidikan yang diimplementasikan di SD agar peserta didik lebih siap dalam menghadapi era globalisasi dengan segudang perubahan yang terjadi di dalamnya. Seiring berjalannya waktu, muatan dalam pendidikan IPS menyesuaikan perkembangan kurikulum yang ada. Saat ini, kebanyakan sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka (Syaripudin et al., 2023). Pendidikan IPS juga diharapkan dapat menanamkan nilai nasionalisme yang kuat kepada peserta didik di era globalisasi (Galuh Mahardika & Nur Ramadhan, 2021). Seiring berjalannya waktu, muatan dalam pendidikan IPS juga menyesuaikan dengan pengembangan kurikulum yang ada. Saat ini, kebanyakan sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka (Syaripudin et al., 2023). Sehingga semua muatan pembelajaran IPS disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang sudah ditentukan.

Kesuksesan proses pembelajaran banyak dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari guru, model pembelajaran, media yang dipilih, dan metode pembelajaran (Pradita & Rachmadyanti, 2019). Guru berperan untuk memadukan proses pembelajaran menggunakan media sesuai tujuan untuk dicapai. (Rachmadyanti, 2023). Peran guru bukan hanya sebagai pengajar, secara luas guru berperan sebagai informator, motivator, dan fasilitator (Setyawan et al., 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, didapatkan hasil wawancara kepada Ibu AWH sebagai seorang guru di SD Negeri 1 Polorejo Kab. Ponorogo yang menyatakan bahwa pada saat mengajar, guru menggunakan model yang benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, namun guru kurang menguasai keterampilan pendukung seperti menggambar dan menggunakan teknologi. Kebanyakan guru di sekolah tersebut belum memanfaatkan teknologi seperti *Microsoft Power Point*, *Canva*, ataupun *CapCut* sebagai teknologi dasar penunjang dalam pembuatan media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan yang dimilikinya. Problematika lain yang terjadi di dalam kelas adalah kurangnya hasil belajar peserta didik pada materi negara-

negara ASEAN. Hasil belajar peserta didik pada materi negara-negara di ASEAN masih perlu ditingkatkan. Hal ini dijelaskan oleh narasumber bahwasannya lebih dari 50% dari 14 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM pada materi negara-negara di ASEAN. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas tujuan pembelajaran yang harus tercapai.

Observasi juga dilakukan peneliti di sekolah tersebut, dalam proses observasi ditemukan hasil bahwasannya media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Guru menjelaskan menggunakan buku yang sudah disediakan. Media pembelajaran IPS yang sering digunakan adalah *globe*. Walaupun begitu, guru telah menggunakan stimulus-stimulus secara tepat sehingga keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari penggunaan media sederhana seperti potongan kertas untuk membantu guru membuat game sederhana di kelas. Fasilitas berupa LCD, tetapi jarang digunakan guru karena keterbatasan media pembelajaran digital di sekolah. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran ini berpengaruh pada rendahnya keterampilan peserta didik dalam membaca dan menganalisis peta. Hal ini terlihat dari indikator bahwasannya peserta didik kesulitan dalam menganalisis letak negara-negara ASEAN yang disebutkan oleh guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi serta wawancara dapat ditemukan masalah akan minimnya pemanfaatan media dalam menunjang pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat Aghni (2018) bahwasannya media merupakan penunjang penting dalam proses pembelajaran. Guru memiliki beban penting dalam proses perencanaan dan penyiapan media dalam pembelajaran. Ketersediaan media dirasa mampu memfasilitasi guru menyampaikan materi (Mukarromah & Andriana, 2022). Berdasarkan hal ini, seharusnya perlu adanya pengembangan serta pengadaan media secara bertahap demi menunjang pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi dengan instruksi atau pedoman yang jelas. Peningkatan keterampilan spasial peserta didik juga perlu dilakukan. Media yang dikembangkan juga harus diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi agar fasilitas yang tersedia di sekolah dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Alternatif yang dapat dilakukan dalam usaha pelaksanaan prinsip serta penyelesaian problematika di atas adalah pengembangan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) pada materi negara-negara di ASEAN. Media ini merupakan media pembelajaran

digital interaktif yang dipadukan dengan media konkret. Media digital interaktif memiliki banyak jenis, salah satunya adalah game interaktif. Game interaktif dapat menjadi alternatif pengembangan karena dapat meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini terjadi, karena di era sekarang kebiasaan peserta didik juga berubah. Peserta didik cenderung senang bermain game dari pada membaca buku pelajaran (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Sejalan dengan wawancara kepada tiga peserta didik kelas VI di SDN 1 Polorejo bahwasannya ketiganya suka bermain game menggunakan handphone yang dimilikinya.

Kartu merupakan media pembelajaran konkret yang dapat dipadukan dengan media pembelajaran interaktif digital. Media pembelajaran kartu merupakan bentuk media interaktif dalam pembelajaran (Indahsari et al., 2021). Media kartu akan dipadukan dengan game edukatif interaktif berupa labirin. Labirin merupakan salah satu permainan berbentuk jalan berlorong-lorong, bersiku, dan bersimpangan (Gita et al., 2016). Prinsip permainannya adalah peserta didik harus menemukan jalan keluar yang tepat (Widodo et al., 2020). Kurnia et al., (2023) pada materi sejarah menunjukkan bahwasannya game interaktif berupa labirin yang digunakan dalam kegiatan evaluasi peserta didik efektif menguatkan hasil belajar peserta didik. Maka, disimpulkan dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dari siklus penelitian pertama dan siklus penelitian kedua. Sejalan dengan Al 'Alawi (2023) dijelaskan bahwasannya media game interaktif berupa labirin yang diintegrasikan dengan *joyfull learning* menguatkan hasil belajar peserta didik dalam materi kenampakan alam. Dengan begitu, game interaktif labirin diharapkan juga menguatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran IPS materi ASEAN. Berdasarkan hat tersebut, Media LCD (*Labirint Card QR-Code*) diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi negara-negara di ASEAN. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media LCD, tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan tingkat keefektivan media LCD (*Labirint Card QR-Code*).

METODE

Metode *Research and Development (R&D)* dilakukan dalam rangka melakukan proses dalam mengembangkan suatu produk ataupun perbaikan produk menjadi lebih sempurna (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Alasan metode penelitian ini adalah pada

metode penelitian bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk yaitu Media LCD (*Labirint Card QR-Code*) Menggunakan *Construct 2* serta mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media yang dihasilkan.

Menurut Sezer Dkk (dalam Rayanto et al., n.d.) dijelaskan bahwasannya ADDIE sebagai pendekatan dengan memfokuskan pada proses pada komponen dalam suatu penelitian berhubungan satu sama lainnya sesuai koordinasi sesuai fasenya. Dalam hal ini, tahapan penelitian terdiri tahapan analisa, desain, pengembangan, implementasi, dan tahap evaluasi pada setiap pelaksanaan tahapan yang lain. Subjek yaitu peserta didik kelas VI SDN 1 Polorejo, Ponorogo yang berjumlah 14 peserta didik. Data penelitian yaitu data kualitatif berupa saran dan masukan ahli serta data kuantitatif berupa hasil pengisian lembar validasi dan juga respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Kevalidan media diukur menggunakan lembar validasi, pengukuran kepraktisan media melalui lembar angket, dan keefektivan media diukur menggunakan lembar *pretest – posttest* peserta didik. Lembar validasi materi dan media menggunakan skala *Likert* serta memiliki kolom untuk pemberian saran dan masukan dari ahli. Sedangkan lembar angket peserta didik menggunakan skala *Guttman*. Lembar validasi ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik akan di olah menggunakan rumus persentasi keberhasilan. Lembar *pretest – posttest* akan diolah menggunakan rumus *N-Gain* dan uji *Paired sample T-Test* melalui *SPSS*.

HASIL

Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan di sekolah. Analisis antara lain melakukan analisis pendidik, analisis peserta didik, analisis bahan ajar, dan analisis sarana prasarana. Seluruh analisis dilakukan di awal penelitian untuk menghimpun permasalahan dan menemukan pengembangan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di lapangan. Tahapan analisis merupakan tahapan awal yang harus dilakukan peneliti agar menemukan problematika yang mendasar dan solusi pemecahan masalah yang sesuai. Setelah tahap analisis, evaluasi dilakukan dengan berkoordinasi bersama ahli agar masalah dan penyelesaian yang ditawarkan dapat berkesinambungan. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan, ditemukan kesimpulan adanya kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengadaan media belajar pada materi Negara-Negara ASEAN.

Dilanjutkan tahap desain dengan perancangan media sesuai dengan kebutuhan yang telah disimpulkan dari tahap analisis. Dilaksanakan penetapan materi, perancangan perangkat pembelajaran, dan perancangan media pembelajaran. Tahap desain merupakan tahap awal menuju tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan peneliti agar tahapan selanjutnya lebih terarah dan sesuai unsur lain dalam pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Media yang telah didesain pada tahap kedua akan dikembangkan pada tahap ini. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengembangan, pengecekan, pengukuran kevalidan, evaluasi, serta *testing* akhir agar media benar-benar diimplementasikan. Kartu didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Design disimpan dalam bentuk JPG/PNG kemudian dicetak menjadi 12 kartu yang terdiri dari 11 kartu negara dan 1 kartu negara ASEAN secara umum. Kartu dicetak menggunakan bahan *Artpaper* 210gr dengan ukuran 14 x 9 Cm. Pada tahap ini, design kartu disesuaikan dengan tema yang diambil oleh peneliti yaitu kondisi geografis negara-negara di ASEAN. Kartu dibuat dengan instruksi yang mudah dipahami oleh guru dan peserta didik agar mudah dimainkan di dalam ataupun luar kelas. Kartu akan mengarahkan peserta didik pada game edukatif labirin. Game edukatif labirin dikembangkan menggunakan aplikasi *Construct 2* yang merupakan aplikasi pengembangan game yang cocok bagi programmer pemula. Peneliti juga menjalankan testing media guna kepastian media LCD (*Labirint Card QR-Code*) berfungsi sebagaimana mestinya.



Gambar 1. Kartu Permainan



Gambar 2. Game Labirin

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan melalui tahap validasi media. Tahap validasi dengan menunjukkan tingkat kevalidan materi dan media. Validator dapat memberikan penilaian, masukan, dan saran pada instrumen validasi sesuai ketentuan peneliti.

Uji validasi materi pada media LCD (*Labirint Card QR-Code*) dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025 Oleh validator yang menguasai materi pembelajaran yaitu Dr. Roni Rodiyana, M.Pd yaitu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi, peneliti menghitung persentase kevalidan menggunakan *skala likert* sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal penilaian}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi menggunakan skala likert di atas, dapat disimpulkan bahwasannya media yang dikembangkan mendapatkan kevalidan materi dengan nilai 86%. Sesuai persentase tersebut, maka materi yang dimuat dalam media pembelajaran LCD (*Labirint Card QR-Code*) termasuk dalam kriteria “Praktis tanpa Revisi”.

Selain uji validasi materi, peneliti juga melakukan uji validasi media. Hal ini dilakukan untuk memastikan pengembangan media sesuai kebutuhan peserta didik. Uji validasi media LCD (*Labirint Card QR-Code*) dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025 Oleh validator yang menguasai bidang pengembangan media yaitu Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, S.Pd, M.Pd. salah satu dosen prodi teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi tabel di atas, validasi media dihitung menggunakan *skala likert* yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal penilaian}} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut, maka media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan nilai 96% dengan kriteria “Sangat Valid”. Setelah melakukan validasi media dari produk dikembangkan, peneliti melaksanakan perbaikan sesuai masukan validator.

Tahap keempat yaitu implementasi. Implementasi media dilaksanakan di SDN 1 Polorejo Ponorogo pada hari Senin, 25 Februari 2025. Pada kegiatan ini, uji coba pada 14 peserta didik yang merupakan keseluruhan peserta didik kelas 6 di SD tersebut. Kegiatan uji coba yang dilakukan terdiri atas *pretest*, uji coba media, *posttest*, dan pengisian angket respon peserta didik setelah belajar dengan media yang dikembangkan. tahap uji coba dilakukan dengan model TGT (*Team Games Tournament*).

Tabel 1. Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik

No.	Inisial	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kriteria
1.	AHZ	60	95	0.88	Tinggi
2.	ATM	50	75	0.50	Sedang
3.	FAH	40	75	0.58	Sedang
4.	AHA	50	65	0.60	Sedang
5.	MAF	40	70	0.50	Sedang
6.	MFA	30	45	0.21	Rendah
7.	MZA	75	80	0.20	Rendah
8.	NAA	45	80	0.64	Sedang
9.	NSA	35	65	0.46	Sedang
10.	QL	40	90	0.83	Tinggi
11.	RAA	60	90	0.75	Tinggi

12.	WPP	40	90	0.83	Tinggi
13.	YKS	70	85	0.50	Sedang
14.	ZSP	45	85	0.72	Tinggi
Rata – rata				0.58	Sedang

Berdasarkan tabel diketahui bahwasannya didapatkan nilai N-Gain sebanyak 0,58 maka peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian pengembangan media LCD (Labirin Card QR-Code) ini mendapatkan kriteria “sedang”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan acuan KKM yang digunakan sebagai acuan yaitu KKM yang digunakan juga oleh sekolah subjek adalah 75, selanjutnya untuk menentukan keefektifan media pembelajaran, maka hasil tes tersebut digitung dengan rumus :

$$P = \frac{\Sigma \text{Peserta didik yang mendapat nilai } \geq 75}{\Sigma \text{ Keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{14} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Dengan mendapatkan nilai 78% maka ketercapaian pemahaman materi dalam penelitian ini mendapatkan kategori “Baik”. Peneliti juga melakukan uji *T Paired Samples Correlation* menggunakan aplikasi SPSS pada *pretest* dan *posttest* peserta didik:

Tabel 2. Tabel uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences					Significance		
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Mean	Lower				
Pai	Hasil	-	12.62846	3.3751	-	-	-	13	<,001
r 1	Belajar	30.3571		0	37.648	23.065	8.99		
	- Hasil Belajar	4			60	69	4		

Berdasarkan hasil uji *T Paired Samples*, menunjukkan nilai sig < 0,001 dengan nilai sig < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal tersebut

menunjukkan bahwasannya meningkatkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan lembar angket peserta didik. Hal tersebut dilakukan guna mengukur kepraktisan media oleh peserta didik disaat belajar materi negara-negara ASEAN menggunakan media LCD (*Labirint Card QR-Code*). Untuk menghitung nilai kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan tabel angket dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{139}{140} \times 100\%$$

$$P = 99,2\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka media pembelajaran LCD (*Labirint Card QR-Code*) dengan persentase kepraktisan 99,2% berkriteria “Sangat Praktis”.

PEMBAHASAN

Hasil akhir yang ingin dihasilkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik peserta didik, dan fasilitas yang tersedia di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut peneliti menghasilkan media pembelajaran yang bernama LCD (*Labirint Card QR-Code*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE. Menurut Sezer Dkk (dalam Rayanto et al., n.d) tahapan ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ADDIE pada penelitian ini dilakukan dengan subjek peserta didik kelas 6 SDN 1 Polorejo Ponorogo yang berjumlah 14 anak.

Nilai kevalidan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) didapatkan dari penilaian ahli materi dan ahli media. Tahapan validasi media pada 13 Februari 2025 dari validator berkompeten di bidang pengembangan media baik konkret maupun digital yaitu Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat Dosen Prodi Teknologi pendidikan Univeritas Negeri Surabaya. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi media adalah efektivitas materi, keterbacaan, kemudahan, fitur desain, dan suara yang terdapat dalam media pembelajaran. Berdasarkan penilaian validator, media LCD (*Labirint Card QR-Code*) mendapatkan total nilai 68 dari total 70 score. Hasil analisis data menunjukkan persentase 96% dengan kategori “Sangat Valid” (Sugiyono, 2021). Hasil validasi media

menunjukkan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, mudah digunakan, dan menarik bagi peserta didik. Sejalan (Rochmada & Suprayitno, 2022), media interaktif game labirin mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan media dengan tema sesuai materi. Sejalan dengan (Husein, 2020), pengembangan media pembelajaran dengan memerhatikan layout dan tema sehingga efektif untuk menarik minat dan memudahkan guru menyampaikan materi. Media pembelajaran LCD (*Labirint Card QR-Code*) menggunakan pallet warna cerah sehingga memiliki suasana bermain lebih menyenangkan dan ceria (Mali, et al . 2024). Tahap pengembangan diakhiri dengan perbaikan media sesuai saran serta masukan yang didapatkan dari validator materi dan media. Meskipun validitas media tersebut memiliki kategori “Sangat Valid” namun tetap ada masukan yang dapat menjadi bahan perbaikan media oleh peneliti agar pengembangan media yang dilakukan lebih sempurna.

Nilai kepraktisan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) media Hasil yang diperoleh dari rekapitulasi angket peserta didik adalah 139 dari total score 140. Hasil analisis data menunjukkan persentase 99,02% dengan kriteria “Sangat Praktis” (Sugiyono, 2021). Berdasarkan dengan hasil angket tersebut, produk media yang dihasilkan dapat dikatakan praktis digunakan pada proses pembelajaran. Dalam angket menunjukkan media pembelajaran LCD (*Labirint Card QR-Code*) memfasilitasi peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik antusias serta juga tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan.

Kegiatan *pretest* dan *posttest* dari subjek penelitian dapat menunjukkan keefektifan dari produk media yang dikembangkan. Proses tersebut diikuti oleh 14 peserta didik kelas 6 di SDN 1 Polorejo, ponorogo. Keefektifan media ini diukur menggunakan rumusan ketercapaian materi dan N-Gain. Adapaun hasil yang diperoleh adalah sebanyak 78% peserta didik memperoleh nilai lebih dari sama dengan KKM 75. Hal ini menunjukkan kriteria “baik”. Dari persentase tersebut ditemukan, sebanyak 11 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dan 3 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Sedangkan pada uji N-Gain, didapatkan nilai N-Gain 0,58 yang berarti peningkatan yang terjadi termasuk pada kriteria “Sedang”. Peneliti juga melakukan uji *T Paired Samples* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Sesuai dengan (Triana et al., 2021)

dimana media pembelajaran game interaktif dibuat menggunakan *Construct 2* menguatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Peneliti mendapatkan beberapa temuan ketika melakukan tahapan implementasi pada pembelajaran menggunakan media LCD (*Labirint Card QR-Code*). Berdasarkan hasil pengamatan dan juga wawancara sederhana peneliti dapat menemukan adanya ketertarikan dan antusiasme peserta didik yang meningkat ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media game interaktif. Media ini mampu menarik peserta didik untuk aktif selama pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik juga melakukan kegiatan pembelajaran dengan kooperatif dan mampu melakukan kerja sama yang baik bersama rekan sekelompoknya. Mereka melakukan diskusi kelompok yang kooperatif dan meminimalisir terjadinya perdebatan. Peserta didik mampu membuat strategi permainan kelompoknya masing-masing sehingga terdapat kelompok yang berhasil memenangkan game. Peserta didik yang masih sulit membaca juga mampu mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Gambar-gambar pada media dapat membantunya memahami materi yang ingin disampaikan peneliti. Peserta didik juga diberikan kesempatan oleh teman sekelompok untuk juga merasakan permainan dan berkompetisi untuk meningkatkan nilai sportifitas dengan kelompok lain. Hal ini sesuai dengan Suwarna, Dkk (dalam Fadilah et al., 2023) bahwasannya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat memiliki fungsi menarik minat peserta didik untuk belajar. Media diharapkan juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif yang tidak hanya berfokus pada kegiatan guru. Selain itu, media pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan sikap positif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di mana peserta didik melakukan perilaku positif berupa gotong royong dan sportivitas dalam melakukan strategi permainan.

Peneliti juga mendapatkan temuan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi. Perlu adanya pemanfaatan waktu dengan baik ketika proses pembelajaran agar game dapat dimainkan secara maksimal. Peserta didik sering lupa waktu ketika bermain game sehingga waktu yang digunakan untuk bermain satu game lebih dari waktu yang telah disediakan. Maka dari itu, perlu adanya time keeper agar waktu yang digunakan peserta didik sesuai dengan jam pelajaran yang tersedia. Hal ini diperkuat dengan pendapat Suwarna, Dkk (dalam Fadilah et al., 2023) bahwasannya media pembelajaran seharusnya dapat mempersingkat waktu dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, perlu adanya

inovasi dalam meningkatkan efisiensi waktu dalam pemanfaatan media LCD (*Labirint Card QR-Code*)

Berdasarkan pada hasil temuan dalam penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media LCD (*Labirint Card R-Code*) yang dikembangkan mampu menjadi perantara menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Menurut (Juhaeni et al., 2020) media merupakan jembatan perantara yang menjadi penghubung antara pendidik sekaligus penyalur informasi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Materi dan permainan disampaikan dalam satu media yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Game interaktif labirin dihadirkan untuk menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Yudha (dalam Fidya et al., 2021) bahwasannya game yang dihadirkan dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Materi terdiri dari ciri geografis maupun ciri sosial negara – negara di ASEAN. Materi letak geografis Negara-Negara di ASEAN disampaikan dalam media dengan memperhatikan letak geografis maupun astronomis. Sedangkan materi ciri sosial, disampaikan dengan gambar-gambar yang dilengkapi dengan istilahnya. Contohnya mengenai musim, kegiatan ekonomi, dan kebiasaan penduduk di setiap negara di ASEAN.

SIMPULAN

Media LCD (*Labirint Card QR-Code*) dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan tahapan evaluasi pada setiap tahapannya. Setelah dilakukan implementasi, media LCD (*Labirint Card QR-Code*) mendapatkan nilai kevalidan materi sebesar 86% dan nilai kevalidan media 96%. Kategori kevalidan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) adalah “Sangat Valid”. Media LCD (*Labirint Card QR-Code*) memperoleh respon baik dari peserta didik, sesuai hasil angket peserta didik yang mendapatkan persentase 99% berada pada kategori “Sangat praktis”. Keefektifan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) diukur dengan skor *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan score N-Gain sebesar 0,58 yang berarti terjadi peningkatan secara “Sedang” sejalan dengan uji Paired T Test dilakukan peneliti dengan angka $<0,001$ yaitu terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun saran bagi peneliti berikutnya guna melaksanakan pengembangan penelitian dengan melengkapi instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar respon guru kepada media yang dikembangkan. Disamping itu, bagi guru

guru untuk dapat memanfaatkan media LCD (*Labirint Card QR-Code*) pada proses pembelajaran materi Negara-Negara ASEAN dengan metode yang lebih variatif.

REFERENSI

- Al 'Alawi, A. (2023). *Pengembangan Kuis Interaktif Terintegrasi Joyfull Learning Dan Labyrinth Game Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ips Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan*.
- Galuh Mahardika, M. D., & Nur Ramadhan, F. (2021). Pembelajaran IPS sebagai penguat nasionalisme dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(2), 78–91. <https://doi.org/10.17977/um022v6i22021p78>
- Gita, Winarsih, & Abidin. (2016). *Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran 2016 Dian Dwi Gita , Murni Winarsih , Ibrahim Abidin Karya Inovasi Program Studi Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Jakarta Email : Diandwig@gmail.com*. 1–7.
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Indahsari, B., Sugiarto, B. A., & Sengkey, D. F. (2021). An Augmented Reality Interactive Card-based Human Blood Circulation System Learning Media for the 11 th Grade Students. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(4), 517–526. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika%0AAAn>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>

- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pradita, Y. D., & Rachmadyanti, P. (2019). Penggunaan Media Timeline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(7), 3839–3848.
- Rachmadyanti, P. (2023). ... Media Pembelajaran Peta Penjelajah Berbasis Augmented Reality Pada Materi Negara-Negara Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 2414–2426. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58966%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58966/45879>
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (n.d.). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.
- Setyawan, A., Sholihah, A., Rita, S. M., Alfiya, N., & Nurfajri, R. A. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran SD Pangpong. *Prosiding Nasional Pendidikan: Lppm Ikip Pgri Bojonegoro*, 1(1), 570–574.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
- Syaripudin, S., Witarsa, R., & Masrul, M. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru-guru Sekolah Dasar Negeri 6 Selatpanjang Selatan. *Journal of Education Research*, 4(1), 178–184. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/142%0Ahttps://jer.or.id/index.php/jer/article/download/142/115>

- Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 5(69), 637.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>