

**PENGARUH *MEDIA MAZE* GAME TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI MIS  
MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna memperoleh gelar (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH**

**FRETY ZHINTA THE BORA**

**NIM : 20591077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**2024**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Ketua Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I

di Curup

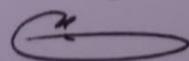
*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul : **“PENGARUH MEDIA MAZE GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG KLASIFIKASI HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI MIS MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU”**, sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

*Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I



Dr.M.Taqiyuddin, M.Pd.I  
197502141999031005

Curup  
Pembimbing II



H.M.Taufik Amrillah, M.Pd  
199005232019031006

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Frety Zhinta The Bora

NIM : 20591077

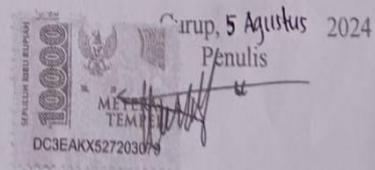
Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Maze Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan untuk menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudia terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai mestinya



Frety Zhinta The Bora  
NIM. 20591077


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
 Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : **1635 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/07/2024**

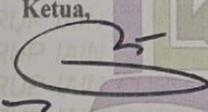
Nama : **Frey Zhinta The Bora**  
 NIM : **20591077**  
 Fakultas : **Tarbiyah**  
 Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
 Judul : **Pengaruh Media *Maze Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

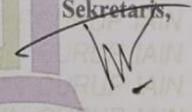
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

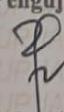
Hari/Tanggal : **Kamis, 8 Agustus 2024**  
 Pukul : **15.00 – 16.30 WIB**  
 Tempat : **Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

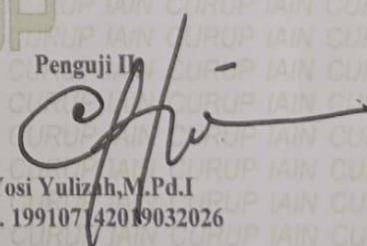
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,   
**Dr. M. Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 197502141999031005**

Sekretaris,   
**H.M. Taufik Amrillah, M.Pd**  
**NIP. 199005232019031006**

Penguji I,   
**Prof. Dr. Murniyanto, M.Pd**  
**NIP. 196512121989031005**

Penguji II,   
**Yosi Yulizah, M.Pd.I**  
**NIP. 199107142019032026**


**Mengetahui,**  
**Dekan**  
**Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 197409212000031003**

## KATA PENGANTAR



### *Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarokatuh*

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya milik ALLAH SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Maze Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW yang merupakan panutan sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.E.I., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag.,M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fkultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
6. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
7. Bapak Edi Wahyudi Mucktar, M.TPd., selaku Pembimbing Akademik
8. Bapak Dr. M. Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Pembimbing I
9. Bapak H.M. Taufik Amrillah, M.Pd selaku Pembimbing II
10. Seluruh dosen dan staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
11. Bapak Kris Ade Putra, S.Pd., I., Gr selaku Kepala Madrasah 14 Talang Ulu yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulisan mengharapkan saran dari pihak manapun guna untuk menyempurnakannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institut pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 2024  
Penulis

Frey Zhinta The Bora

NIM. 20591077

**MOTTO**

‘Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buatlah jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak’

*-Ralph Waldo Emerson-*

“perbanyaklah bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, lembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau esok, nikmati setiap momen dalam hidup, berpetualanganlah.”

*-Ayu Estiningtyas-*

“berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna “

*-Albert Einstein-*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang penting yang telah berkenan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai:

1. Terimakasih untuk cinta pertamaku dan pahlawanku, Ayah Andi Wijaya . beliau yang selalu menjadi penyemangat di hidup saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada hentinya memberikan motivasi dan materil. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungan ayah saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu ayah, karena ayah harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
2. Pintu surgaku, ibu Yosi Asnilawati. Wanita hebat yang melahirkan penulis, terimakasih atas kesabaran, limpahan do'a yang tak berkesudahan, wanita hebat yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan juga motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pemikiran kita tidak sejalan. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan dipanjangkan umurnya aamiin.
3. Adik terkasih, Aura Viola Lestary, yang memberikan semangat dan dukungan walaupun melalui celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
4. Terimakasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.

5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Muhammad Kurniawan yang selalu menjadi support system dalam perkuliahan saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, materi, maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya, Menjadi pendamping dalam segala hal, mendukung dan menghibur dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat untuk pantang menyerah. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan hidup saya, semoga Allah memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
6. Kepada sahabatku Dwita Nazila dan Rizki Alza Nursyah Putri. Terimakasih karena selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya baik dalam suka.
7. Teman-teman seperjuangan di kelas PGMI G serta teman-teman seperjuangan saya di angkatan 2020, dan Almamater tercinta IAIN Curup.
8. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri Frety Zhinta The Bora. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karna memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin walaupun berbagai tekanan diluar keadaan, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri.

Berbahagialah selalu dimanapun berada, Frety Zhinta The Bora. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

## ABSTRAK

FRETY ZHINTA THE BORA, NIM. 20591077 “**Pengaruh Media *Maze Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**” Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, 2) Mengetahui seberapa besar pengaruh Media *Maze Game* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

Penelitian ini tergolong dalam jenis eksperimen. Metode yang digunakan adalah *Quasy Eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V. Untuk analisis data, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa, 1) hasil belajar siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum menggunakan media *maze game* (pretest) memiliki nilai rata-rata pada kelas eksperimen 60,30 dan kelas kontrol 51,60. yang termasuk dalam kategori rendah, setelah menggunakan media *maze game* nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86.40 dan kelas kontrol 74.70.2) penggunaan media *maze game* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji T-Test *Independent Sample Test* diperoleh hasil t-hitung sebesar 4.736. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,003 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Kesimpulannya media *maze game* terbukti efektif dan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

**Kata Kunci : Media *Maze Game*, Hasil Belajar, IPA**

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Desain Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37

D. Variabel Penelitian .....	39
E. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	39
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian .....	50
B. Hasil Penelitian .....	56
C. Pembahasan .....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Guru (Kelas Eksperimen).....	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru (Kelas Kontrol) .....	41
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa (Kelas Eksperimen) ...	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa (Kelas Kontrol) .....	42
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Dokumentasi .....	43
Tabel 3.7 Hasil Validitas Instrument Tes.....	48
Tabel 3.8 Hasil Realibilitas .....	49
Tabel 4. 1 tenaga Pendidik Di Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu .....	51
Tabel 4. 2 Siswa Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu .....	51
Tabel 4. 3 Sarana Dan Prasarana Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu .....	52
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas .....	54
Tabel 4. 5 Uji Realibilitas.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Siswa.....	57
Tabel 4. 8 Uji Wilxocom.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas .....	58
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis Independent Sample Test .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	35
------------------------------------	----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sistem pendidikan nasional masih didominasi oleh paradigma lama, di mana pengetahuan disampaikan dari guru yang lebih berpengalaman kepada murid. Model pengajaran yang menempatkan guru sebagai pemberi informasi dan murid sebagai penerima pasif masih umum diterapkan. Murid jarang mengkritik atau mengoreksi pendapat guru; mereka hanya meminta penjelasan, menerima, dan mengikuti instruksi yang diberikan.<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha yang dirancang dan dipersiapkan dengan sadar untuk membentuk suasana dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan mereka. Tujuan dari hal ini adalah untuk membekali mereka dengan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang positif, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat, serta bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Walaupun kini sudah memasuki era pembelajaran yang lebih maju, tak jarang terdapat beberapa sekolah yang masih fokus pada peran guru dalam proses belajar-mengajar. Menyediakan alat bantu pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Munirah, "Sistem Pendidikan di Indonesia: Antara keinginan dan Realita" ,*AULADUNA* vol.2,2015,hlm.233-245

<sup>2</sup> Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

tidak hanya membuat siswa menghafal fakta, tetapi juga mendorong mereka untuk membangun pemahaman mereka sendiri.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disekolah ini terkesan tidak menarik bagi siswa terlebih lagi bagi siswa yang memang tidak menyukai pelajaran tersebut, akan lebih sulit dalam mencerna informasi yang diberikan. Kurangnya kesiapan untuk menerima pelajaran sehingga mempengaruhi aspek-aspek seperti motivasi, minat, kebiasaan belajar, kepercayaan diri, dan aspirasi. Siswa menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang bersifat hafalan, teori yang jarang sekali ada prakteknya. Situasi ini semakin buruk ketika guru mengajar secara monoton dan terlalu teoritis, ditambah lagi dengan minimnya sarana belajar serta materi kurikulum IPA yang membebani, semua ini menjadi faktor utama yang menyebabkan kesulitan belajar.<sup>3</sup>

Menurut informasi yang diperoleh dari wawancara dengan Ibu Nadia Berta, S.Pd, yang merupakan wali kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan mengatakan bahwa guru hanya menggunakan media papan tulis dengan memberikan informasi melalui lisan saat mengajar, menyebabkan peserta didik tidak berkonsentrasi dan merasa bosan dalam belajar IPA, karena peserta didik beranggapan bahwa pelajaran IPA ini adalah pembelajaran yang membosankan, karena banyaknya teori yang harus dihafal sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam

---

<sup>3</sup> Siwi Purwanti, "Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA KELAS V SD Negeri Jombang", (Jombang: Universitas Ahmad Dahlan,2018),hlm.60

mengingat, akhirnya berdampak pada hasil ulangan yang tidak mencapai KKM, yang dimana sekolah menetapkan 70 untuk KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) dalam IPA<sup>4</sup>

**Tabel 1.1**  
**Nilai rata-rata IPA kelas V**

VA	VB
55	60

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting untuk menggunakan media pengajaran yang sesuai dengan target yang perlu dicapai oleh para siswa. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan Fasilitas pembelajaran dan perangkat bantu yang tersedia di sekolah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Dalam hal ini, peran seorang guru adalah sebagai pendamping yang mendukung siswa dalam memahami dan menyampaikan pesan-pesan visual yang terdapat pada alat peraga. Dengan demikian, diharapkan bahwa penerapan media pembelajaran ini akan mampu memperbaiki hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berasal dari kata "medium" dalam bentuk jamak, yang berarti perantara atau alat untuk menyampaikan sesuatu. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana untuk mengirimkan komunikasi

---

<sup>4</sup> Observasi dengan guru MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

atau pemberitahuan dari pengajar kepada siswa, dengan pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran.<sup>5</sup>

Menurut Heinich dan koleganya yang dikutip oleh Cecep Kustandi, istilah "media" merujuk pada perantara yang mentransmisikan informasi dari sumbernya kepada audiens bisa berupa berbagai media seperti televisi, film, foto, radio, rekaman suara, gambar yang diproyeksikan, serta materi cetak. Jika media tersebut dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran atau memiliki tujuan pembelajaran, maka media tersebut dikenal sebagai media pembelajaran.<sup>6</sup>

Menurut Levi & Lentz, Media pembelajaran, terutama media visual, menjalankan empat peran kunci yang berbeda. Pertama, peran Atensi adalah untuk mengarahkan dan memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran yang diajarkan. Kedua, Fungsi afektif yang memanfaatkan gambit atau simbol visual untuk merangsang perasaan dan sikap peserta didik. Ketiga, fungsi Kognitif yang mempermudah pencapaian pemahaman dan ingatan terhadap informasi atau pesan yang disampaikan melalui gambar. Keempat, Fungsi kompensatoris memberikan kerangka yang memudahkan pemahaman teks dan membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca dalam mengatur serta mengingat informasi yang terdapat dalam teks tersebut.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Muhammad Ramli, "media dan teknologi pembelajaran", (banjarsari: Antasari Press, 2012)hlm.1

<sup>6</sup> Cecep Kustandi., Bambang Sutipjo. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*,(Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia,2011)hlm.8

<sup>7</sup>Achnadzuhrihs,wordpress.com/2013/05/11/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/diakses 21 Juli 2020

Dalam menjalankan perannya sebagai pendidik, seorang guru harus mengikuti pedoman yang bersumber dari ajaran agama, sebagaimana diinstruksikan dalam firman Allah SWT di surah An-Nahl ayat 44.<sup>8</sup>

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Dalam penggunaan media pembelajaran, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan kemajuan aspek keagamaan siswa, karena media pembelajaran bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ini. Jika pendidik tidak memperhatikan atau memahami perkembangan psikologis dan tingkat pemikiran peserta didik, maka akan sulit untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Bermain memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Aktivitas ini memungkinkan anak untuk terus-menerus mengasah keterampilannya sambil mengembangkan ide-ide dengan cara dan kemampuan mereka sendiri. Proses bermain memberikan wawasan yang berharga untuk memahami berbagai tahap perkembangan anak yang kompleks.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 44

<sup>9</sup> M.Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits”, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol.13 No.23,2015.

<sup>10</sup> Moch. Irsyad Ambiyak, “Efektivitas Permainan Konstruktif Keeping Padu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motoric Halus Siswa TK A RA Al Kahfi Ds. Pilang Kec. Wonoayu Kab Sidoarjo”, Undergraduate Thesis Iain Sunan Ampel, Surabaya,2011.

Menurut Diana Mutiah, bermain merupakan aktivitas yang sangat krusial bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Aktivitas ini sebaiknya dilakukan berdasarkan inisiatif dan pilihan anak itu sendiri. Permainan sebaiknya dijalani dengan semangat yang tinggi, karena aktivitas bermain yang menyenangkan dapat memperkuat proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan berbagai definisi yang tersedia, bisa disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang dipilih secara sukarela oleh individu, tanpa adanya tekanan tanggung jawab dan tanpa tujuan yang spesifik, selain untuk kesenangan. Peralatan permainan yang ada bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan berfungsi sebagai alat untuk menarik minat siswa, serta mendukung pemahaman, perkembangan, dan pertumbuhan mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan alat permainan edukatif untuk merangsang perkembangan kecerdasan anak secara maksimal. Salah satu contoh alat permainan edukasi adalah *Maze* (Labirin). *Maze* adalah permainan berbasis *puzzle* yang dirancang untuk melatih otak, kreativitas, dan pengetahuan. Dengan menyelesaikan *Maze*, anak-anak belajar mencari jalan keluar sambil bermain.<sup>12</sup> Permainan ini sederhana, dengan tujuan utama menemukan jalur yang benar untuk mencapai target yang ditetapkan. Dalam *Maze*, siswa harus menavigasi berbagai jalur yang ada di dalam labirin, baik pada baris maupun kolom, untuk mencapai tujuan. *Maze* dapat berupa

---

<sup>11</sup> Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Din, (Jakarta:PT Kencana Prenada Grup,2010)

<sup>12</sup> Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, Firdian Syah, Rancangan Game Labirin Menggunakan Scartch3 Berbasis Android,(2022),Hlm.103

berbagai bentuk, seperti lingkaran, mencari jejak rumah, atau menemukan jalan menuju sekolah. Ini adalah inovasi dalam dunia permainan edukatif yang berusaha mengembangkan keterampilan kognitif siswa. Selama bermain *Maze*, anak-anak mengalami peningkatan dalam beberapa aspek: perkembangan motorik, dengan mengikuti jalur yang rumit; perkembangan seni, dengan memilih rute tercepat; perkembangan bahasa, dengan berkomunikasi dengan teman; dan perkembangan sosial emosional, dengan membantu teman dalam mencari jalan.<sup>13</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk menyelidiki topik ini lebih lanjut dengan judul penelitian “Pengaruh Media *Maze Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mendapatkan beberapa permasalahan mendasar, diantaranya :

1. Nilai IPA siswa yang relatif rendah
2. Kurang menariknya media pembelajaran untuk siswa

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas maka batas permasalahannya adalah pengaruh media pembelajaran berupa *Maze Game* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

---

<sup>13</sup> Nailir Rahmah, *Permainan Maze Mengembangkan Semua Aspek Perkembangan Anak*,2017

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dari penelitian ini maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu setelah menggunakan Media *Maze Game*?
2. Apakah ada pengaruh Media *Maze Game* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum menggunakan *Media Maze Game*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Maze Game* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan. Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan media permainan labirin di sekolah dasar untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Guru: Temuan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai opsi tambahan dalam metode pengajaran serta sebagai sumber informasi dan pengalaman langsung dalam proses pengajaran membaca di tingkat awal.
- b. Untuk Murid: Penelitian ini bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemanfaatan media permainan maze dalam proses pembelajaran.
- c. Untuk Sekolah: Hasil dari penelitian ini dapat menjadi alat bantu bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan menetapkan standar pengajaran yang lebih baik.
- d. Untuk Peneliti: Temuan dari penelitian ini bisa menjadi referensi berharga dalam merancang penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **a. Media Pembelajaran**

###### **1) Pengertian Media Pembelajaran.**

Media pembelajaran, dalam istilah bahasa Latin, berasal dari kata “medius” yang berarti sesuatu yang berada di tengah, sebagai pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, istilah media merujuk pada sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, Media bisa diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dalam bentuk jamak, yang berarti "medium." Jika diteliti lebih dalam, istilah media mencakup makna yang sangat luas. Dalam konteks pendidikan, media dapat dipahami sebagai alat dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Media yakni alat komunikasi yang bisa berbentuk audiovisual maupun cetak. Idealnya, media harus diperbarui secara berkala dan dapat diakses serta dirasakan oleh pengguna dalam berbagai cara, seperti melihat, mendengar, dan merasakan. Meskipun media memiliki batasan-batasan tertentu, prinsip dasar dari media tetap

---

<sup>14</sup> Nurrita, “Kara Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa,” Misykat 3 (2018).hlm.171-187

<sup>15</sup> Daryanto, “Media Pembelajaran”, (Yogyakarta: GAVA MEDIA,2016),hlm.5

sama, yaitu sebagai alat untuk mentransfer informasi dari pengirim ke penerima. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, serta mempengaruhi pikiran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan.<sup>16</sup>

Djamarah menggambarkan media sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Klaim Purwati dan Eldarni menjelaskan bahwa media berfungsi untuk menyebarluaskan informasi yang dapat mendorong munculnya ide, perasaan, fokus, dan ketertarikan anak, sehingga memperkuat proses belajar mereka. Media, yang sering dikenal sebagai alat bantu pendidikan, tidak hanya berpotensi meningkatkan efektivitas komunikasi anak-anak tetapi juga dapat memicu respons positif terhadap pesan yang disampaikan.<sup>17</sup>

## 2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenis informasi yang disajikan, media pembelajaran dapat dibagi menjadi lima kategori utama: media visual statis, media visual bergerak, media audio, media audio visual, dan media audio visual bergerak. Dengan mempertimbangkan cara penyajian dan formatnya, media dapat dikategorikan menjadi tujuh kelompok penyaji, yaitu;

---

<sup>16</sup> Arief S. Sadiman, Dkk, "Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya", (Jakarta Rajawali Press,2009).Hlm.7

<sup>17</sup> Rita Jahiti Tanjung, "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Taman Kanak-Kanan Negeri Pembina I Kota Sabang".Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol. 3, no. 2, DOI: <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.32-05>,(November 2018)hlm.321-22.

1. Kelompok 1 : grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Kelompok 2 : medi proyeksi diam
3. Kelompok 3 : media audio
4. Kelompok 4 : media audio visual
5. Kelompok 5 : media gambar hidup
6. Kelompok 6 : media televise
7. Kelompok 7 : multimedia

a) Berdasarkan sifatnya media terbagi menjadi 3 yaitu:

1) Media Auditif

Media auditif merujuk pada alat yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi, yang dapat berupa musik, kata-kata, atau efek suara.<sup>18</sup> Pesan yang dikomunikasikan lewat media ini hanya bisa diterima melalui kemampuan mendengar.

2) Media Visual

Media visual merujuk pada segala bentuk komunikasi yang melibatkan penglihatan. Ada dua jenis pesan dalam media visual: pesan verbal-visual, yang berupa kata-kata atau teks, dan pesan non-verbal-visual, yang berupa simbol-simbol dan dapat dianggap sebagai bahasa visual. Secara keseluruhan, media visual mencakup berbagai unsur seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Cepi Riyana , “Media Pembelajaran”, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia,2012),Hlm.39

<sup>19</sup> Dede Rosyada, “Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru”, (Jakarta: GP Press Group, 2013),Hlm.81

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan gabungan sumber gambar dan suara untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyusun pengalaman yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan dua indera, yaitu penglihatan dan pendengaran.<sup>20</sup>

Jenis-jenis media audio-visual dibedakan menjadi dua yaitu :

#### a. Media Audio-Visual Diam

Media audio-visual diam adalah bentuk media yang menyajikan kombinasi antara gambar dan suara yang tetap statis, tanpa adanya pergerakan atau animasi.<sup>21</sup>

#### b. Media Audio-Visual Gerak

Media audio-visual bergerak adalah jenis media yang dapat menyajikan dua elemen secara simultan, yaitu suara dan gambar.<sup>22</sup>

### 3) Manfaat media pembelajaran

Dalam proses pendidikan, terdapat dua elemen krusial yang memainkan peran besar, yaitu metode pembelajaran dan media

---

<sup>20</sup> Salahuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016", Dalam *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol.1, Desember 2016,hlm.117

<sup>21</sup> Joni Purwono, dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mataa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan", Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, April 2014,hlm.130

<sup>22</sup> Jono Purwono, Dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan"... ,hlm.131

pembelajaran. Keduanya memiliki hubungan yang erat; pemilihan metode pengajaran tertentu akan menentukan jenis media pembelajaran yang tepat digunakan. Namun, pemilihan media tidak hanya bergantung pada metode saja, melainkan juga harus mempertimbangkan berbagai faktor lain seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas yang diharapkan siswa selesaikan, respon yang ingin dicapai, serta konteks dan karakteristik siswa.<sup>23</sup> Secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan keuntungan sebagai berikut:<sup>24</sup>

1. Menjelaskan pesan dengan cara yang lebih jelas dan tidak bertele-tele.
2. Mengatasi batasan dalam hal ruang, waktu, tenaga, dan panca indera.
3. Mendorong antusiasme belajar dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi ajar.
4. Menyediakan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri yang sesuai dengan kecenderungan dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetik mereka.
5. Memberikan stimulasi yang konsisten, menyamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang seragam di antara siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai jenis alat

---

<sup>23</sup> Cahya Prastantyo., Thesis: 'Unit Programmable Logic Controller (PLC) *Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PLC*' (Yogyakarta:UNY,2012)

<sup>24</sup> Rudi Susilana, M.Si. Dan Cepi Riyana, M.Pd, Op.Cit.,2012,Hlm.9

atau fasilitas yang dirancang untuk menyebarkan informasi lebih mudah disampaikn dan diserap serta merangsang pikiran pesert didik dalam pembelajaran sehingga membuat pelajaran tersebut lebih bermakna.

## **b. Permainan (*Game*)**

### **1) pengertian permainan (*Game*)**

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dengan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Eko Endarmoko menjelaskan bahwa istilah "permainan" berakar dari kata "main," yang merupakan kata kerja yang berarti aktif dan bekerja.<sup>25</sup> Dwijayata mengungkapkan bahwa permainan berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik yang bersifat fisik maupun mental.<sup>26</sup>

Fathul Mujib dan Nailufar berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang dirancang untuk mendapatkan keahlian tertentu dengan metode yang menyenangkan dan menarik. Aktivitas ini sangat terkait dengan ekspresi diri, spontanitas, serta pengembangan karakter untuk menghadapi persaingan, menerima hasil baik maupun buruk, dan aktualisasi diri. Melalui permainan, individu dapat belajar banyak tentang kehidupan, termasuk kemandirian, keberanian, keterampilan sosial, kepemimpinan, dan pemahaman tentang arti eksistensi diri

---

<sup>25</sup> Eko Endarmoko, *Thesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2017)Hlm.397

<sup>26</sup> Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (Yogyakarta: Kanisius,2012),Hlm.7

mereka Lewat permainan, seseorang dapat memperoleh berbagai pelajaran berharga tentang kehidupan, seperti belajar mandiri, berani menghadapi tantangan, mengembangkan keterampilan sosial, memimpin, serta memahami makna dari keberadaan diri mereka.<sup>27</sup>

Permainan menyajikan situasi yang menyenangkan dan menentukan aturan-aturan saat mereka berusaha dengan gigit untuk mencapai tujuan dan mengatasi tantangan.<sup>28</sup> Permainan memiliki potensi untuk memaksimalkan semua dimensi perkembangan anak, termasuk kemajuan dalam sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas, yang semuanya penting untuk membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>29</sup> Permainan dapat memacu minat dan motivasi siswa dalam belajar, terutama ketika permainan tersebut dimanfaatkan dengan baik sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan mereka di kelas.<sup>30</sup>

### c. *Maze* (Labirin)

#### 1) Pengertian *Maze* (Labirin)

*Maze* atau labirin adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan pencarian jalur keluar dari berbagai rute bercabang,

---

<sup>27</sup> Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2), (Yogyakarta: Diva Press,2012),Hlm.19

<sup>28</sup> Sukma Perdana Prasetya, S.Pd.MT, Media Pembelajaran Geografi, (Yogyakarta: Penerbit Ombak,2015)Hlm.65-66

<sup>29</sup> Naning Indiyani., Pengaruh Pembelajaran Berbasis Bermain Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjir Way Kanan. (Lamoung: Universitas Lampung,2016)

<sup>30</sup> Purwanto, Dkk., Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berfikir Krisis Siswa SMP (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)

berkelok-kelok, sempit, dan jalan yang buntu dengan berbagai rintangan. Labirin merupakan alat yang dirancang dengan bentuk-bentuk tertentu yang memungkinkan untuk membuat goresan pada permukaannya. Biasanya terbuat dari papan atau kayu, *maze* memiliki jalur-jalur berkelok dengan warna yang berbeda pada setiap jalurnya, menjadikannya sebagai permainan yang menarik dan menantang.<sup>31</sup>

Permainan labirin terdiri dari jalan-jalan yang berkelok-kelok, membingungkan, dan saling bercabang.<sup>32</sup> Labirin, atau *maze*, adalah jenis teka-teki dengan struktur jalur yang rumit dan sering kali memiliki banyak jalan yang buntu, umumnya dirancang untuk hiburan. Ini adalah permainan sederhana yang bertujuan untuk menemukan jalur yang benar menuju tujuan yang telah ditentukan. Selain memberikan tantangan yang menyenangkan, permainan ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan mereka dalam mengatasi berbagai rintangan dan memberikan pengalaman petualangan.<sup>33</sup>

Adams menyatakan bahwa Labirin adalah sebuah alat permainan edukatif yang memiliki berbagai jalur berkelok-kelok. Dalam permainan ini, pemain dihadapkan pada tantangan untuk menemukan jalan menuju tujuan akhir, dengan setiap jalur memiliki warna yang

---

<sup>31</sup> Lara Try Julianti, Dkk, Pengembangan Media *Maze Game* Alur Tulis Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan, Vol 1, No.2, Tahun 2022.Hlm.19

<sup>32</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia;Labirin

<sup>33</sup> Beny Pribadi, "Pembangunan Game Edukasi Smart Labyrinth Berbasis Desktop", Undergraduate Theses From JBBPTUNIKOMPP/2013-05-23 13:32:46, UNIKOM Bandung

berbeda. Alat ini dirancang untuk menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan mendidik bagi penggunanya.<sup>34</sup>

Menurut Ilham Ramadhan dalam jurnalnya, *Maze* (Labirin) adalah permainan mengharuskan pemain mencari jalan keluar dimana jalan yang dilalui memiliki jalur yang rumit,berliku, dan memiliki banyak jalan buntu.<sup>35</sup>

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Maze* (labirin) merupakan jenis permainan pendidikan yang menawarkan berbagai rute dan lorong serta simpang siur yang mengharuskan pemainnya menemukan jalan keluar untuk mencapai suatu titik atau tujuan dalam *Maze* (Labirin) tersebut. *Maze* (Labirin) terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

a. *Maze* (Labirin) dua dimensi

*Maze* (Labirin) dua dimensi merupakan maze yang hanya dapat dilihat dari satu sisi seperti *Maze* yang dalam buku dan majalah pembelajaran anak usia dini.

b. *Maze* (Labirin) tiga dimensi

Labirin tiga dimensi adalah jenis labirin yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Biasanya, labirin ini terbuat dari bahan seperti papan atau kayu dan dimainkan dengan cara memanipulasinya menggunakan tangan.

---

<sup>34</sup> I.G.A.K. Ari Udaani, A.A.I.N. Marhaeni, Nyoman Jampel, “Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.4 No.1 (2014)

<sup>35</sup> Ramadhan,Ilham.,Implementasi Algoritma Jump Point Search Pada NPC Musuh Untuk Mengejar Pemain Dalam Game Labirin. (BANDUNG: UNIKOM.2017)

## 2) Manfaat dan Tujuan *Maze* (Labirin)

- a. Mengembangkan motorik halus pada anak
- b. Meningkatkan daya visual penglihatan
- c. Mengasah koordinasi mata dan tangan
- d. Memancing anak untuk menemukan cara efektif
- e. Melatih kesabaran
- f. Meningkatkan kepercayaan diri pada anak
- g. Meningkatkan kreativitas anak melalui pengembangan imajinasi mereka.
- h. Meningkatkan keterampilan berpikir rasional anak.

## 3) Kelebihan dan Kekurangan *Maze*<sup>36</sup>

### a) Kelebihan *maze* yaitu :

- 1) Mengembangkan kognitif atau kecerdasan otak anak
- 2) Mengembangkan aspek fisik terutama motorik kasar anak
- 3) *Maze* bisa membantu anak meningkatkan fokus mereka dalam proses belajar.
- 4) Aktivitas *Maze* dapat melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah.
- 5) *Maze* juga efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.
- 6) *Maze* hadir dalam berbagai bentuk, warna, dan gambar, yang membuatnya menarik bagi anak-anak untuk belajar.

---

<sup>36</sup> Sera Yuliantini Dkk, Penerapan Permainan *Maze* Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar, *Jurnal Alwatzikhoebillah*, Vol. 9 No. 2 Juli 2023, Hlm.284

**a. Kekurangan *Maze* yaitu :**

- a) Beberapa anak ada yang tidak konsentrasi

**4) Cara membuat *Maze Game*<sup>37</sup>**

Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pembuatan labirin: mempersiapkan bahan dan alat, merancang desain atau sketsa, serta melaksanakan pembuatan. Selain itu, untuk menciptakan labirin yang kreatif dan inovatif, penting untuk memahami kriteria-kriteria tertentu. Ada tiga syarat utama yang perlu diperhatikan:

- a. Kriteria Edukatif: Desain maze harus mempertimbangkan program pembelajaran atau kurikulum yang berlaku, memastikan bahwa maze tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan proses pendidikan yang sedang dijalankan.
- b. Kriteria Teknis: Maze harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuan dan fungsi penggunaannya, idealnya memiliki berbagai kegunaan untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Pilih bahan yang mudah ditemukan, terjangkau, aman, tidak berbahaya, serta memiliki daya tahan yang baik agar awet dan mudah digunakan.
- c. Kriteria Estetika: Maze harus memiliki bentuk yang fleksibel dan ringan agar mudah dibawa oleh anak. Ukurannya perlu

---

<sup>37</sup> Badru, 57 *Permainan Kreatif Untuk mencerdaskan anak*, (jakarya: Mediakita,2009),hlm.22

proporsional tidak terlalu besar atau kecil dan warnanya harus serasi serta menarik untuk meningkatkan daya tarik visual.

- d. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain maze harus disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku. Maze dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi fasilitas tersebut, dengan mempertimbangkan aspek estetika seperti bentuk yang fleksibel.

### 5) Langkah-langkah membuat *Maze Game*<sup>38</sup>

- a) Siapkan papan triplex yang berukuran 51 cm x 38 cm, 1 kertas manila warna hijau, 2 kets HVS warna putih, tusuk sate, double tip, lem kayu, busa/sterofom, gunting, dan pisau.
- b) Setelah itu lapiskan/tutupkan papan triplex dengan kertas manila warna hijau .
- c) Selanjutnya buat sketsa bentuk maze di atas papan triplex yang telah ditutupin kertas manila.
- d) *Maze* yang telah dibuat, ditengah-tengahnya dilampiskan dengan kertas HVS yang telah dipotong sesuai dengan ukuran maze(jalan berliku).
- e) Untuk membuat *maze* (jalan berliku lebih Nampak, maka disisi-sisi pinggir *maze* ditempel dengan tusuk sate.
- f) Setelah itu tentukan tempat untuk menempel jenis makanan herbivore, karnivora, dan omnivore.

---

<sup>38</sup> Cara pembuatan *Maze Game* penulis yang meneliti di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

- g) Print beberapa gambar hewan, setelah itu gantung gambar hewan dan busa/strefom berujuran kecil lalu tempel di belakang gambar hewan.
- h) Terakhir media *maze game* siap digunakan.

**6) Langkah-langkah penggunaan media *Maze Game*<sup>39</sup>**

- a) Guru menampilkan *maze game* beberapa hewan dan makanannya yang berhubungan dengan mata pelajaran
- b) Guru menunjukkan dan membacakan dengan lantang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dari *maze game*
- c) Guru meminta peserta didik maju kedepan satu persatu untuk menentukan jenis makanan hewan yang diberi oleh guru.
- d) Peserta didik berusaha menentukan menggunakan media *maze game* sesuai arahan guru.

**e. Hasil Belajar**

**1) Hakekat Belajar**

Dalam pandangan psikologis, belajar dapat dipahami sebagai suatu mekanisme perubahan, di mana tindakan seseorang mengalami modifikasi akibat dari hubungan dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Hilgard menjelaskan bahwa belajar adalah proses transformasi yang berlangsung melalui serangkaian aktivitas atau metode latihan, baik di lingkungan

---

<sup>39</sup> Cara pembuatan *Maze Game* penulis yang meneliti di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

laboratorium maupun dalam konteks kehidupan sehari-hari.<sup>40</sup> Sementara itu, James O. Whittaker berpendapat bahwa belajar adalah proses di mana perilaku dapat berkembang atau berubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>41</sup>

Menurut definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan mengakibatkan perubahan pada diri individu.

## 2) Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang disengaja untuk menguasai konsep, pemahaman, dan informasi baru, yang pada akhirnya dapat menyebabkan perubahan perilaku yang stabil dalam hal berpikir, merasakan, dan bertindak.<sup>42</sup> Tujuan dari belajar adalah untuk mencapai hasil-hasil tertentu, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, yang diharapkan dapat diperoleh oleh peserta didik.<sup>43</sup>

## 3) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat mengakibatkan perubahan dalam berbagai aspek perilaku seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, sehingga meningkatkan kualitas dari keadaan sebelumnya. Menurut Jihad, hasil belajar adalah

---

<sup>40</sup> Sulihin B. Sjukur, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk", Pendidikan Vokasi, 3 (November,2012),hlm.372

<sup>41</sup> Aunurrahman, Belajar Dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta,2012),hlm. 35

<sup>42</sup> Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta :Kencana, 2016),Hlm.4

<sup>43</sup> Asep Jihan Dan abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi Pressindo,2013),hlm.19

kemampuan yang dicapai siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar.<sup>44</sup> Sementara itu, Sudijono menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup evaluasi yang mengungkapkan dimensi kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai (dalam domain afektif) dan keterampilan (dalam domain psikomotor), yang dimiliki oleh setiap peserta didik.<sup>45</sup>

Berdasarkan definisi tersebut, hasil belajar bisa dipahami sebagai capaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses pendidikan, yang mengakibatkan perubahan dalam aspek perilaku mereka, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Hasil dari pembelajaran yang diperoleh siswa melalui proses pengajaran biasanya mencerminkan beberapa aspek berikut:

- a. Rasa puas dan bangga dapat menjadi pendorong semangat dalam diri seseorang.
- b. Kemampuan siswa dalam mengevaluasi dan mengatur diri sendiri selama proses belajar dan usaha mereka.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri dan pemahaman terhadap sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
- d. Hasil pembelajaran yang didapatkan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku serta berfungsi sebagai tambahan informasi dan pengetahuan.

---

<sup>44</sup> Desi Ayu Nurmala, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Pendidikan*, 1 (2014), hlm.44

<sup>45</sup> Valiant Lukad, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta" , *Pendidikan Vokasi*, 2 (2016), hlm.114

Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom, proses pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: Aspek Kognitif (Cognitive Domain), Aspek Afektif (Cognitive Domain) dan Aspek Psikomotorik (Psychomotor Domain).<sup>46</sup> berikut penjabaraannya:

a. Aspek Kognitif

Mencakup perilaku yang fokus pada kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir.

b. Aspek Afektif

Melibatkan perilaku yang berhubungan dengan perasaan dan emosi, termasuk minat, sikap, penghargaan, serta cara beradaptasi.

c. Aspek Psikomotorik

Berhubungan dengan keterampilan praktis atau kemampuan untuk melakukan tindakan, misalnya bagaimana siswa mengaplikasikan pelajaran yang diterima.<sup>47</sup>

#### **4) Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa cenderung bervariasi, dengan perbedaan yang jelas antara satu siswa dengan siswa lainnya. Slameto

---

<sup>46</sup> Chaman Mansha Rupani, "Evaluation Of Existing Teaching Learning Process On Bloom's Taxonomy", *International Journal Of Academic Research In Business and Social Scienses*, Vol.1 (August,2011), hlm.120

<sup>47</sup> Friska Octavia Rosa, "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik", *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, Vol 1, No 2, (2015),Hlm.25

mengidentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, meliputi:<sup>48</sup>

a. Faktor internal

- 1) Aspek Fisik: kondisi kesehatan dan adanya cacat fisik.
- 2) Aspek Psikologis: termasuk aspek-aspek seperti kecerdasan, fokus, ketertarikan, bakat, dorongan, tingkat kematangan, dan kesiapan pribadi.
- 3) Aspek Kelelahan: tingkat kelelahan yang mempengaruhi performa..

b. Faktor eksternal

- a) Aspek Keluarga: meliputi gaya didik orangtua, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, dan pemahaman orangtua terhadap pendidikan.
- b) Aspek Sekolah: termasuk metode pengajaran, kurikulum yang diterapkan, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, teknik pembelajaran, serta tugas-tugas rumah.
- c) Aspek Masyarakat: mencakup pergaulan sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan komunitas.

Berbagai faktor tersebut dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara berbeda. Ketika motivasi dan kesiapan belajar dipadukan secara efektif, hasil belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, dapat diambil

---

<sup>48</sup> Slameto, Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, (Jakarta: Rineka Cipta,2010),hlm.54

kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor kunci, yaitu motivasi dan kesiapan untuk belajar.

### 5) Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja, sebagaimana dikutip oleh Ruminiati, penilaian merupakan proses untuk menentukan hasil pembelajaran setiap siswa secara individu serta tingkat keberhasilan mereka dalam konteks kelas secara keseluruhan. Di sisi lain, Sudjana dalam bukunya yang ditulis oleh Rusdiana menyebutkan bahwa tujuan utama dari penilaian hasil belajar adalah:<sup>49</sup>

- a. Menggambarkan kemampuan belajar siswa agar dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang mereka pelajari.
- b. Menilai sejauh mana keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dapat diukur dari seberapa efektifnya proses tersebut dalam mengubah perilaku siswa menuju pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan langkah-langkah selanjutnya setelah penilaian, termasuk peningkatan dan pengoptimalan dalam program pendidikan, teknik pengajaran, serta implementasi sistem.
- d. Menyediakan akuntabilitas dari pihak sekolah kepada semua pihak yang memiliki kepentingan terkait.

---

<sup>49</sup> Rusdiana, *Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, Dan Aplikasinya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), hlm. 141

## e. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### 1) Hakekat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sering disebut dengan istilah "sains" yang berasal dari istilah bahasa Inggris "*Natural Science*," mengacu pada pengetahuan mengenai alam dan segala fenomena yang terjadi di dalamnya. Kata "*natural*" berarti berkaitan dengan alam, sementara "*science*" berarti pengetahuan, sehingga sains dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari fenomena alam.

IPA adalah cabang ilmu yang menyelidiki gejala-gejala alam dan materi dengan pendekatan yang sistematis dan terorganisir. Ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan eksperimen yang diatur dalam suatu sistem yang saling terhubung, bukan berdiri sendiri.

Dengan demikian, IPA adalah ilmu yang berfokus pada pengamatan dan pemahaman tentang dunia nyata secara akurat dan objektif.

### 2) Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berakar dari istilah "*Natural Sciences*" dalam bahasa Inggris. Kata "*Natural*" berarti "ilmiah" dan "*Science*" berarti "ilmu". Dalam penggunaan sehari-hari, "*Natural Sciences*" sering disingkat menjadi "*Science*", dan dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai "sains". Istilah "sains" sendiri berasal dari bahasa Latin yang berarti "saya tahu", sedangkan dalam bahasa

Inggris, kata ini berarti "pengetahuan". IPA mengacu pada pemahaman yang logis dan objektif tentang alam beserta segala isinya.<sup>50</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah disiplin yang dibangun dari observasi dan pengelompokan data, yang kemudian dirangkum dan diverifikasi dalam bentuk hukum-hukum kuantitatif. Disiplin ini menggunakan penalaran matematis dan analisis data untuk memahami fenomena alam.<sup>51</sup> IPA mengeksplorasi berbagai dimensi alam semesta, termasuk kontennya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Pengetahuan tentang hal ini dikembangkan oleh para ilmuwan melalui metode ilmiah yang rinci dan teliti.<sup>52</sup>

Carin dan Sund menyatakan bahwa sains adalah bentuk pengetahuan yang terorganisir secara sistematis, bersifat universal, dan terdiri dari kumpulan data yang diperoleh melalui observasi, pengamatan, serta eksperimen.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mencakup ilmu yang berhubungan dengan metode sistematis untuk memahami alam semesta. IPA tidak hanya mengumpulkan fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga melibatkan proses penemuan. Oleh sebab itu, cara pandang

---

<sup>50</sup> Usman Samatowa, (2010), Pembelajaran IPA Disekolah Dasar, (Jakarta: PT.Indeks), hlm.2

<sup>51</sup> Hisbullah, (2018), Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar, Makassar: Aksara Timur, hlm.1

<sup>52</sup> Atep Sujana, (2014), *Dasar-dasar IPA Konsep Dan Aplikasinya*, Bandung: UPI Press, Hlm.3-4

masyarakat terhadap pendidikan IPA perlu disatukan untuk mendukung tercapainya pendidikan yang menyeluruh di Indonesia.<sup>53</sup>

#### **f. Materi Pelajaran**

Konten pelajaran adalah elemen krusial dalam proses pendidikan. Melalui konten ini, guru dapat lebih mudah mengajar dan siswa juga lebih terbantu dalam proses belajarnya. Materi ajar meliputi berbagai sumber yang digunakan oleh pengajar, termasuk baik bahan yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Secara ringkas, konten ini merupakan media atau fasilitas pengajaran yang memuat informasi, teknik, batasan-batasan, dan metode evaluasi yang terorganisir dengan rapi.

##### **1) Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

Makhluk hidup di dunia ini memiliki beragam metode dalam mendapatkan makanan untuk memenuhi kebutuhan nutrisi mereka. Salah satu metode untuk mengkategorikan hewan adalah dengan jenis makanannya. Hewan-hewan mengonsumsi berbagai macam makanan dan memiliki kemampuan untuk memilih jenis yang mereka inginkan. Berdasarkan cara mereka makan, hewan diklasifikasikan menjadi tiga kelompok utama: herbivora, karnivora, dan omnivora.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Titin Sholihah Sumanti, (2018), Analisis Kebijakan Pemerintah Colonial Belanda Terhadap Pendidikan Islma, Vol. 1, No. 1, Hlm.61, ISSN:2620-8059

<sup>54</sup> Heri sulistyanto dkk, (2008), Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Hlm.134

## 2) Klasifikasi Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya

### a. Herbivora

Hewan herbivora adalah makhluk yang mengonsumsi tumbuhan dan memiliki adaptasi khusus yang mencakup struktur gigi, mulut, saluran pencernaan, dan panjang usus yang mendukung pemrosesan serta pencernaan tumbuhan dengan efisien.

Umumnya, hewan ini memiliki gigi seri yang tajam untuk merobek dan memotong daun, serta gigi geraham yang datar dan bergerigi untuk menghancurkan makanan seperti rumput.

Mereka juga dilengkapi dengan rongga pengunyah yang memungkinkan mereka mengunyah makanan dengan baik sebelum dicerna, sehingga serat tumbuhan dapat dipecah dan pencernaan menjadi lebih efisien.

Hewan herbivora dapat mengonsumsi berbagai bagian tumbuhan seperti daun, batang, biji, dan umbi-umbian. Contoh hewan herbivora termasuk sapi, kuda, kambing, kelinci, merpati, burung beo, dan jalak.

### b. Karnivora

Hewan karnivora adalah makhluk pemangsa yang mengonsumsi daging dari hewan lain. Mereka memiliki adaptasi khusus yang membantu mereka menangkap, membunuh, dan mencerna mangsa mereka. Gigi taring yang tajam dan kuat memungkinkan mereka untuk menyerang dan merobek daging

dengan efektif. Selain itu, mereka dilengkapi dengan penglihatan, penciuman, dan pendengaran yang tajam, serta kecepatan dan kekuatan fisik yang luar biasa.

Karnivora biasanya memakan sejumlah besar daging dalam satu kali makan dan kemudian tidak makan lagi untuk jangka waktu yang lebih lama. Pola makan ini berbeda dengan herbivora yang cenderung makan sepanjang hari. Contoh hewan karnivora yaitu singa, buaya, harimau, ular, burung elang, burung hantu, anjing, kucing.

**c. Omnivora**

Hewan omnivora merupakan makhluk yang memiliki kemampuan untuk mengonsumsi beragam jenis makanan, baik dari tumbuhan maupun hewan. Mereka memiliki adaptasi yang memungkinkan mereka mencerna berbagai jenis makanan, dengan kombinasi gigi taring dan gigi graham.

Omnivora mampu memakan makanan dari berbagai sumber, seperti tumbuhan, buah-buahan, biji-bijian, serangga, dan daging kecil seperti cacing. Fleksibilitas dalam pola makan mereka memungkinkan hewan omnivora untuk menyesuaikan diri dengan ketersediaan makanan di lingkungan mereka. Contoh hewan omnivora yaitu ayam, tikus, bebek, ikan.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Laily Rosidah, yang berjudul "Peningkatan Kecerdasan *Visual Spasial* pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*," menunjukkan bahwa permainan *maze* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak-anak TK kelompok B. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial setelah anak-anak diberikan tindakan intervensi dengan permainan *maze*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Maman Faturrohman dengan judul "Mengembangkan *Board Game Labirin* Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari *Mind In Chaos* Terhadap Matematika" menunjukkan bahwa *game* labirin matematika dapat dikembangkan dan digunakan baik oleh siswa di dalam kelas maupun secara mandiri di luar sekolah. *Board game* ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika serta membantu menghindari kebingungan atau kekacauan pikiran terkait matematika.
3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Beny Pribadi yang berjudul "Pembangunan *Game Edukasi Smart Labyrinth* berbasis *desktop*" Berdasarkan hasil penelitian Konten edukasi matematika dasar yang dimiliki *game* ini sudah cukup baik dan dapat membantu meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari matematika dasar.
4. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Fairuz Fathiya Khans dalam studi berjudul "Pengaruh Media *Maze Game* pada Pelajaran Geografi

Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan” menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media Maze Game memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan Maze Game terhadap hasil belajar siswa, sehingga mendukung hipotesis bahwa "terdapat pengaruh Maze Game pada hasil belajar siswa”.

Adapun persamaan dan perbedaan dari keempat penelitian relevan di atas. Persamaan dari keempat penelitian yaitu sama-sama menggunakan maze (labirin) pada penelitiannya. Sedangkan perbedaan dari keempat terletak pada objek penelitian serta metode penelitian yang digunakan.

Penelitian terbaru ini menyoroiti penggunaan media *maze game* terhadap hasil belajar siswa kelas V mengenai materi hewan dan jenis makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

### **C. Kerangka Berfikir**

Dalam penelitian ini, diterapkan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang termasuk dalam kategori metode penelitian Kuasi Eksperimen. Di mana perlakuan akan diberikan seragam, tetapi pada kelompok eksperimen, peneliti akan memanfaatkan media berupa permainan labirin (*maze game*). Dalam desain penelitian ini, penetapan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka berfikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah solusi sementara terhadap masalah penelitian yang akan diuji melalui data yang dikumpulkan. Berdasarkan data yang ada, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media *maze game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi hewan berdasarkan jenis makanannya.

$H_1$  : Ada pengaruh media *maze game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi hewan berdasarkan jenis makanannya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif didasarkan pada filosofi positivisme dan dirancang untuk mengeksplorasi populasi atau sampel tertentu. Teknik pemilihan sampel biasanya dilakukan secara acak. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.<sup>55</sup>

##### 2. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi-Eksperimen*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi adanya hubungan sebab-akibat melalui eksperimen.<sup>56</sup> Metode penelitian *Quasy Eksperimen* juga diartikan sebagai penelitian yang terdiri dari hubungan sebab akibat atau motif dan dampak.<sup>57</sup> Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design*, karena dalam rancangan ini kelompok eksperimen maupun kelompok

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan R & D* (Bandung : Alfabeta cv,2018), hlm.14

<sup>56</sup> Sugiyono, “*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*” (Bandung: Alfabert, 2017), hlm.74

<sup>57</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2013),hlm.240

kontrol akan diberi perlakuan yang sama, hanya saja pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media maze game.

**Tabel 3.1**

**Desain Penelitian**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sup>1</sup>	X	O <sup>2</sup>
Kontrol	O <sup>3</sup>		O <sup>4</sup>

Keterangan:

E : kelas eksperimen

P : Kelas kontrol

X : Perlakuan atau treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen menggunakan media maze game

O<sup>1</sup> : Kelompok eksperimen sebelum diberikan pretest

O<sup>2</sup> : Kelompok eksperimen setelah diberikan posttest

O<sup>3</sup> : Kelompok kontrol sebelum diberikan pretest

O<sup>4</sup> : Kelompok kontrol setelah diberikan posttest

**B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, yang terletak di kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur. Proses penelitian berlangsung dari bulan Juni hingga Juli 2024.

**C. Populasi dan Sampel Penelitian**

a. Populasi Penelitian

Populasi merujuk pada keseluruhan anggota dari suatu kelompok manusia, kejadian, atau benda-benda yang menjadi fokus dalam sebuah

penelitian.<sup>58</sup> Menurut Suharsimi, populasi adalah keseluruhan subyek dalam suatu penelitian yang meliputi manusia, peristia, serta benda lain.<sup>59</sup> Populasi merujuk pada kumpulan objek atau individu yang memiliki ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulan. Populasi tidak terbatas pada manusia saja, tetapi juga mencakup objek dan fenomena alam lainnya. Lebih dari sekadar jumlah, populasi mencakup seluruh karakteristik atau atribut dari objek atau individu tersebut.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, populasi meliputi seluruh siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu untuk tahun ajaran 2023/2024, yang terdiri dari 40 siswa dengan masing-masing kelas VA dan VB berisi 20 siswa.

#### b. Sampel Penelitian

Sampel merupakan subset dari suatu populasi.<sup>61</sup> Sampel terdiri dari sejumlah individu yang dipilih dari kelompok yang lebih besar tersebut. Oleh karena itu, sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi. Dengan menggunakan sampel, peneliti bertujuan untuk membuat kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi secara umum.<sup>62</sup> Teknik

---

<sup>58</sup> Rukaesih, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015, Hlm.39

<sup>59</sup> Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm.30

<sup>60</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2016), hlm.117

<sup>61</sup> Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), cet. 15, hlm.174

<sup>62</sup> Sudaryono, *Op.cit.*,hlm.120

pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling jenuh, yaitu metode di mana setiap anggota populasi dimasukkan ke dalam sampel.<sup>63</sup>

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian merujuk pada objek yang dapat memiliki variasi nilai. Terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen (yang mempengaruhi) dan variabel dependen (yang dipengaruhi). Penelitian ini fokus pada pengaruh media *maze game* (X) terhadap hasil belajar (Y). Dalam penelitian ini, variabel independen atau variabel bebas adalah media *maze game* (X), karena variabel ini dapat mempengaruhi variabel dependen. Sebaliknya, variabel dependen atau variabel terikat adalah hasil belajar (Y), yang dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel kontrol.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara :

1. Observasi (*observation*)

Observasi adalah metode pengamatan langsung terhadap objek penelitian guna mengamati secara rinci aktivitas yang dilakukan. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengevaluasi perkembangan keterlibatan pendidik atau guru dengan siswa selama proses belajar, khususnya saat memanfaatkan media *maze game*.

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014),Hlm.85

## 2. Tes (*Test*)

Tes sebagai alat pengumpulan data terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Secara umum, tes dapat dianggap sebagai alat yang digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan atau penguasaan materi tertentu.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan mencakup sejumlah soal terkait pengelompokan hewan berdasarkan pola makan mereka. Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai pemahaman peserta didik. Penelitian ini melibatkan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum intervensi, sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi IPA setelah penerapan media belajar maze game.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran. Alat ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peneliti.

## **F. Uji Coba Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menyelidiki masalah atau untuk mengumpulkan, mengelola, menganalisis, serta menyajikan data secara terstruktur guna menyelesaikan suatu masalah. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah:

## a. Lembar observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai panduan dalam melakukan pengamatan untuk mendapatkan data secara langsung. Dokumen ini digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Tabel 3.2

## Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas guru

(kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam				
2	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin Doa				
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik				
4	Menyanyikan lagu Nasional				
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan				
6	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar				
7	Guru memperlihatkan media <i>maze game</i> kepada peserta didik				
8	Guru menggunakan media <i>maze game</i> dalam pembelajaran untuk mengajari siswa mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya				
9	Guru menjelaskan dengan lantang hewan sesuai dengan penggolongannya				
10	Guru meminta peserta didik untuk mengklasifikasikan hewan sesuai perintah guru satu per satu				
11	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami siswa				
Kegiatan Penutup					
12	Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran				
13	Guru meminta peserta didik berdoa sebelum menutup pembelajaran				
14	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas guru**  
(kelas Kontrol)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucap salam				
2	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin Doa				
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik				
4	Menyanyikan lagu Nasional				
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan				
6	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar				
7	Guru menjelaskan dengan lantang hewan sesuai dengan penggolongannya				
8	Guru meminta peserta didik untuk mengklasifikasikan hewan sesuai perintah guru satu per satu				
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami siswa				
Kegiatan Penutup					
10	Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran				
11	Guru meminta peserta didik berdoa sebelum menutup pembelajaran				
12	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas siswa**  
(Kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik mengucap salam				
2	Pesera didik bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas				
3	Pesera didik melakukan absen yang dipanggil oleh guru				
4	Pesera didik bersama-sama menyanyikan lagu Nasional				
Kegiatan Inti					
5	Pesera didik menyimak penjelasan materi pembelajaran				
6	Peserta didik menerima media <i>maze game</i> dari guru				

7	Peserta didik memperhatikan media <i>maze game</i> yang ditunjukkan oleh guru				
8	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru				
9	Peserta didik mendengarkan dan mengikuti setiap hewan dan penggolongannya yang disebutkan oleh guru pada media <i>maze game</i>				
10	Peserta didik menunjukkan <i>maze game</i> sesuai perintah guru				
11	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami Peserta didik				
Kegiatan Penutup					
12	Peserta didik mampu menyimpulkan hasil belajar				
13	Peserta didik membaca doa bersama-sama				
14	Peserta didik mengucapkan salam bersama-sama				

Tabel 3.5

## Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas siswa

(Kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik mengucapkan salam				
2	Peserta didik bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas				
3	Peserta didik melakukan absen yang dipanggil oleh guru				
4	Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Nasional				
Kegiatan Inti					
5	Peserta didik menyimak penjelasan materi pembelajaran				
6	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru				
7	Peserta didik mendengarkan dan mengikuti setiap hewan dan penggolongannya yang disebutkan oleh guru				
8	Peserta didik menunjukkan jenis hewan berdasarkan makanannya sesuai perintah guru				
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami Peserta didik				
Kegiatan Penutup					
10	Peserta didik mampu menyimpulkan hasil belajar				
11	Peserta didik membaca doa bersama-sama				
12	Peserta didik mengucapkan salam bersama-sama				

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

b. Instrumen Tes

Tes kemampuan ini berupa Post-test dan pre-test. Post-test dilakukan sebelum menggunakan media maze game dan pre-test dilakukan setelah menggunakan media maze game.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda, yang dirancang untuk mengevaluasi aspek kognitif berdasarkan taksonomi Bloom.

1) Instrument Dokumentasi

**Tabel 3.6**

**Kisi-kisi Dokumentasi**

No	Aspek	Ada	Tidak
1	Silabus		
2	Soal/bank soal		
3	Data guru		
4	Visi, misi, dan tujuan sekolah		
5	Foto-foto pada kegiatan penelitian		

**G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan elemen esensial dalam penelitian, sebab ia berperan penting dalam menyimpulkan temuan yang diperoleh. Proses

analisis data bisa dilakukan secara bertahap, seperti yang akan dijelaskan berikut ini:

#### 1. Uji Validitas

Sebelum digunakan Post-test, soal terlebih dahulu diuji validitas dan realibitasnya kepada kelas V di SDN 90 Rejang Lebong dengan jumlah 30 sample siswa. Dari 22 butir soal yang digunakan sebanyak 7 butir soal gugur.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas**

Butir Soal	$r_{phi}$	$r_{tabel}$	Hasil
1	0,145	0,445	Tidak Valid
2	0,145	0,445	Tidak Valid
3	0,444	0,014	Valid
4	0,519	0,003	Valid
5	0,519	0,003	Valid
6	0,295	0,114	Valid
7	0,295	0,144	Valid
8	0,295	0,144	Valid
9	0,519	0,003	Valid
10	0,519	0,003	Valid
11	0,519	0,003	Valid
12	0,220	0,243	Tidak Valid
13	-0,005	0,979	Tidak Valid
14	0,295	0,114	Valid
15	0,295	0,114	Valid
16	0,444	0,014	Valid
17	0,295	0,114	Valid
18	0,295	0,114	Valid
19	0,370	0,044	Valid
20	0,145	0,445	Tidak Valid
21	0,220	0,243	Tidak Valid
22	0,220	0,243	Tidak Valid

## 2. Uji Realibitas

Uji realibitas ini dilakukan menggunakan SPSS versi 29. Berikut adalah hasil uji realibitas instrumen tes.

**Tabel 3.8**

**Hasil Uji Realibitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.731	15

## 3. Uji Normalitas

Tes normalitas merupakan langkah awal yang penting sebelum melakukan analisis data. Tujuan utama dari tes ini adalah untuk mengevaluasi apakah data yang dimiliki memenuhi distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini bisa dilakukan dengan membandingkan hasil dari pretest dan posttest. Dalam SPSS versi 29, uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.<sup>64</sup> Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30, rumus yang digunakan adalah Chi-Square (hitung), yang dirumuskan sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$x^2$  : Uji chi kuadrat

---

<sup>64</sup> V. Wiratna Sujarweni.SPSS Untuk Penelitian, (Yogyakarta. Pustaka Baru Press.2015),hlm.52

$f_o$  : Data frekuensi yang didapatkan dari sampel x

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan didalam populasi

Kriteris pengujian :

$X^2 \text{ hitung} \leq x^2 \text{ tabel}$ . Maka data berdistribusi normal.

$X^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$ . Data berdistribusi tidak normal.

Program SPSS digunakan oleh peneliti untuk mengolah data dengan mengikuti standar berikut: data dianggap terdistribusi normal jika tingkat signifikansinya lebih dari 0,05; sebaliknya, jika kurang dari 0,05, data tidak dianggap terdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Tujuan dari pengujian homogenitas adalah untuk menentukan apakah distribusi nilai pretest dan posttest adalah homogen atau tidak. Selain itu, uji varians atau uji F dapat dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Keterangan :

F : Nilai F hitung

$S_1^2$  : Nilai varians terbesar

$S_2^2$  : Nilai varians terkecil

Kriteria pengujian :

Apabila  $F_{hitung} \geq$  dari  $F_{tabel}$  , artinya tidak homogeny

Apabila  $F_{hitung} \leq$  dari  $F_{tabel}$  , artinya homogeny

Program SPSS dipakai oleh peneliti untuk mengelola data. Untuk menilai tingkat keseragaman atau kemiripan data, kriteria berikut diterapkan: data dianggap homogen jika nilai signifikansinya sama dengan atau lebih besar dari 0,05, sedangkan data dikategorikan tidak homogen jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

## 5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji pernyataan yang telah diajukan dalam penelitian. Untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan dua rata-rata dengan sampel kecil ( $n \leq 30$ ), metode statistik yang digunakan melibatkan hipotesis dan rumus berikut:

$H_1$  : Adanya pengaruh media *maze game* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi hewan berdasarkan jenis makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media *maze game* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi hewan berdasarkan jenis makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Adapun kriterianya yaitu :  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian**

##### **1) Sejarah berdirinya MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu berada di Jl. Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tahun 1950 oleh para pemimpin agama dan masyarakat dengan dukungan dari pemerintah desa Talang Ulu, dan hingga kini masih berdiri dengan kokoh.

Pendirian MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu diprakarsai oleh sejumlah tokoh agama dan masyarakat setempat, termasuk:<sup>65</sup>

- a. Muhammad Ali.
- b. H.Abdurrahman.
- c. Samsudin.
- d. Tokoh-tokoh PEMDA Islam pada waktu itu.

Kepala madrasah pertama di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu adalah Bapak Zulkarnain, yang memimpin dari tahun 1950 hingga 1965. Pada periode itu, beliau yang awalnya berstatus sebagai guru honorer diangkat menjadi pegawai negeri dan ditempatkan di luar Provinsi Bengkulu. Akibatnya, MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu di Kecamatan Curup Timur sempat mengalami kekosongan kepemimpinan selama tiga tahun.

---

<sup>65</sup> Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) 14 Talang Ulu

Pada tahun 1968, Dra. Baisyah, seorang putri daerah, diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil dan ditempatkan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Ia menjalankan tugasnya hingga tahun 1990, kemudian dipindahkan ke PGA 6 di Desa Talang Rimbo Baru. Setelah itu, Bapak Harmento menggantikan posisi tersebut hingga tahun 1993.

Mulai tahun 1993, Dra. Nurjanah, S.Pd.I memimpin sekolah ini hingga tahun 2003. Pada 1 Oktober 2003, Rabiatul Adahuyah, S.Pd.I mengambil alih kepemimpinan hingga 1 November 2016. Ibu Cicah Nurhidayah, S.Pd.I menjabat sebagai kepala sekolah dari 1 November 2016 hingga Juni 2023, dan sejak saat itu, Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr menjabat sebagai kepala sekolah hingga sekarang.

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu telah melahirkan banyak alumni berprestasi, termasuk Fakhrudin, S.Ag., M.Pd.I dan Dra. Ratnawati, M.Pd.I, yang kini mengajar di IAIN Curup, serta banyak lulusan lainnya yang telah meraih gelar S2 setelah menempuh pendidikan di sekolah ini.

## **2) Identitas sekolah**

Nama Sekolah : MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu  
NPSN : 10702862  
Alamat Sekolah : Jl. Ahmad Yani  
Desa/Kelurahan : Kel. Talang Ulu  
Kecamatan/Kota : Kec. Curup Timur  
Kabupaten/Kota : Kab.Rejang Lebong  
Provinsi : Bengkulu

Status Sekolah : SWASTA

Bentuk Pendidikan : MI

Akreditasi : B

Nama yayasan : Muhammadiyah

Luas Tanah : 907 m<sup>2</sup>

### **3) Letak Geografis**

MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu berada di kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Daerah Talang Ulu mencakup area seluas 260 hektar atau 2,6 kilometer persegi, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a) Di sisi utara, wilayah ini berbatasan dengan Duku Ulu.
- b) Pada sisi selatan, wilayah ini berbatasan dengan Air Bang.
- c) Di sebelah barat, wilayah ini berbatasan dengan Kesambe Baru.
- d) Di sisi timur, wilayah ini berbatasan dengan Cawang Baru.

### **4) Visi dan Misi Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

#### **a) Visi**

- 1) Terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah, cerdas, kreatif dan kompetitif.

#### **b) Misi**

- 1) Menerapkan pola pendidikan yang mandiri dan islami
- 2) Mengembangkan kompetensi peserta didik melalui IMTAK dan IPTEK
- 3) Membiasakan Budaya 5S (Senyum,Sapa,Salam,Sopan,Santun)

- 4) Mengembangkan minat dan bakat peserta didik
- 5) Terwujudnya lingkungan yang bersih dan nyaman serta menyenangkan.

c) Tujuan Umum

- 1) Peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, serta bertanggung jawab dan mandiri.
- 2) Peserta didik yang sehat secara fisik dan mental.
- 3) Peserta didik yang memiliki pemahaman dasar tentang agama, kemampuan yang memadai, serta keterampilan yang memungkinkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- 4) Mengenal, mencintai, dan memiliki rasa bangga terhadap agama, bangsa, tanah air, masyarakat, serta budayanya.
- 5) Peserta didik yang kreatif dan mahir dalam melakukan tindakan, usaha, dan pekerjaan untuk terus mengembangkan diri secara berkelanjutan.

**5) Kondisi sekolah**

a. Keadaan Guru

MIS Muhammadiyah sekarang dibawah pimpinan bapak Kris Ade Putra,S.Pd.I.,Gr dengan bantuan tenaga pendidik yang sekarang berjumlah 18 tenaga pendidik, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 14 perempuan.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Data keadaan pendidik MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Daftar Tabel 4.1

## Tenaga Pendidik di MIS Muhammadiyah 12 Talang Ulu

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Kris Ade Putra,S.Pd..I.,Gr	L	Kepala Madrasah
2	Peni Anits,S.Pd.I	P	WK. kurikulum
3	Ahmad Sandi Anggara,S.Pd	L	WK. Kesiswaan
4	Kiki Puspita Sari,S.E	P	Bendahara
5	Sulistiawati,S.Pd	P	Operator
6	Rince Lorina,S.Pd	P	Guru Kelas
7	Rahma Hayuni,S.Pd	P	Guru Kelas
8	Nada Fentia,S.Pd	P	Guru Kelas
9	Cicah Nurhidayah,S.Pd.I	P	Guru Kelas
10	Rabiatul Adahuyah,S.Pd.I	P	Guru Kelas
11	Kori Fidyati,S.Pd.I	P	Guru Kelas
12	Desi Kurniawati,S.Pd	P	Guru Kelas
13	Nursaada,S.Pd.I	P	Guru Kelas
14	Nadia bertha,S.Pd	P	Guru Kelas
15	Lisnawati,S.Pd.I	P	Guru Mapel
16	Yuniarweti,S.Pd.I	P	Guru Mapel
17	Ihsan Alwis,S.Pd	L	Guru Mapel
18	Wahyudi pratama,S.Pd	L	Guru Mapel

Sumber : Dokumentasi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

## b. Keadaan Siswa

Keadaan siswa di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa-siswi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2

## Siswa MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas 1A	8	16	24
2	Kelas 1B	9	14	23
3	Kelas 1C	8	16	24
4	Kelas 2A	15	18	33
5	Kelas 2B	16	12	28
6	Kelas 3A	13	12	25
7	Kelas 3B	12	11	23

8	Kelas 4A	8	12	20
9	Kelas 4B	8	8	16
10	Kelas 5A	10	10	20
11	Kelas 5B	10	10	20
12	Kelas 6A	18	12	30
	Jumlah keseluruhan			284

c. Sarana dan prasarana

**Tabel 4.3**

**Sarana dan prasarana MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

No	Sarana/Prsarana	Jumlah	Baik	Rusak ringan	Rusak sedang	Rusak parah
1.	Ruang kepala sekolah	1	√			
2.	Ruang/kantor guru	2	√			
3.	Ruang kelas	8	√			
4.	Ruang perpustakaan	1	√			
5.	Ruang UKS	1	√			
6.	WC guru	2	√			
7.	WC siswa	4	√			
8.	Musholla	2	√			
9.	Lapangan	1	√			
10.	Kantin	1	√			
11.	Wifi	1	√			

12.	Sumur	1	√			
13.	Lapangan	2	√			

## B. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi data

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, yang terletak di Kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen yang mengadopsi desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa yang terbagi dalam dua kelas: kelas VA dengan 8 laki-laki dan 12 perempuan, serta kelas VB dengan 11 laki-laki dan 9 perempuan.

Kelas VA berfungsi sebagai kelompok kontrol dengan 20 siswa, sementara kelas VB berfungsi sebagai kelompok eksperimen dengan 20 siswa. Dalam kelompok kontrol, proses pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui ceramah, sedangkan di kelompok eksperimen, pembelajaran menggunakan media *Maze Game*. Sebelum penggunaan instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

#### a) Uji Validitas

Sebelum digunakan Post-Test, soal Post-Test terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya kepada kelas V di SDN 90 Rejang Lebong dengan jumlah 30 sample siswa. Dari 22 butir soal yang digunakan untuk uji validitas, sebanyak 7 gugur karena r-hitung lebih kecil dari

pada r-tabel pada taraf signifikan 5% dengan  $(n-2)$  22 yaitu 0,213. Hasil uji Validitas di kelas V SDN 90 Rejang Lebong dapat dilihat pada tabel 3.7 di bab 3.

b) Uji Realibilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan SPSS versi 29. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh nilai  $r$  sebesar 0,731 yang lebih besar dari r-tabel (0,213). Ini menunjukkan bahwa instrumen tes hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, terdapat 15 soal yang dapat digunakan untuk Post-Test pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.8 di bab 3.

c) Hasil belajar kelas Eksperimen dan Kontrol

Pelaksanaan *Post-Test* dilakukan diluar perlakuan. *Post-Test* dilakukan setelah 2 kali pertemuan. Soal-soal *Post-Test* sebanyak 9 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, data penelitian dikelompokkan ke dalam kategori Eksperimen dan Kontrol.

1) Hasil *Post-Test*

Berdasarkan hasil tes akhir yang dilakukan setelah perlakuan pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4**  
**Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Nilai Tertinggi	66	100	60	78
Nilai Terendah	54	72	42	66
Mean	60.30	86.40	51.60	74.70
Varians	220.747	101.305	31.832	20.747
Standar Deviasi	4.555	10.065	5.642	4.555
Jumlah Siswa	20	20	20	20

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Post-test kelas Eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Nilai tertinggi 100 dan terendah 66 yang diperoleh kelas Eksperimen, sedangkan nilai tertinggi 78 dan terendah 60 yang diperoleh kelas kontrol. Dilihat dari varians dan standar deviasi kedua kelas, pada kelas eksperimen nilai varians dan standar deviasinya lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa nilai Post-test kelas Eksperimen lebih beragam.

### 1) Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis harus dilakukan sebelum memulai analisis data. Dalam penelitian ini, prasyarat yang digunakan mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil dari analisis prasyarat tersebut:

#### a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, normalitas diuji menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Data dikategorikan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, sedangkan data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai sig kurang dari 0,05. Perhitungan Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 29. Tabel 4.8 menunjukkan

hasil Uji Normalitas untuk data Post-test pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

**Tabel 4.5**  
**Uji Normalitas Siswa**

<b>Tests of Normality</b>							
Hasil belajar IPA	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Statistic	Sig.	Statistic	df	Sig.
	pretest kelas eksperimen	.226	.816	.009	.816	20	.002
	posttest kelas eksperimen	.294	.825	<,001	.825	20	.002
	pretest kelas eksperimen	.265	.876	<,001	.876	20	.015
	posttest kelas eksperimen	.366	.708	<,001	.708	20	<,001

Berdasarkan dari tabel 4.5, perhitungan Uji Normalitas dan Post-test kelas Eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji kolmogrov-smirnov dinyatakan berdistribusi tidak normal karena taraf signifikan (Sig) < 0,05. Dikarenakan pada Uji Normalitas data terdistribusi tidak normal Oleh sebab itu maka dilakukan Uji Wilxocom berikut hasil Uji Wilxocom pada tabel 4.6

**Tabel 4.6**  
**Uji Wilxocom**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

posttest kelas eksperimen - pretest kelas eksperimen	posttest kelas kontrol - pretest kelas kontrol
--	--

Z	-4.011 <sup>b</sup>	-4.058 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dilihat dari tabel 4.6 diatas nilai Asymp. Sig. (2-tailed) <,001 maka hipotesis diterima karena Sig <,001 < 0,05.

#### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dalam studi ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 29. Hasil dari pengujian homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.7 di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar ipa	Based on Mean	9.950	1	38	.003
	Based on Median	4.136	1	38	.049
	Based on Median and with adjusted df	4.136	1	31.935	.050
	Based on trimmed mean	10.239	1	38	.003

Dari tabel 4.7 didapatkan nilai pre-test dan post-test dengan signifikansi sebesar 0,003. Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari kriteria yang ditetapkan, yaitu 0,05. Oleh karena itu, hasil uji menunjukkan bahwa distribusi nilai pre-test dan post-test adalah heterogen/tidak sama. Karena data tidak sama maka akan dilakukan uji Man Whitney U.

**Tabel 4.8**  
**Uji Man Whitney U**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

hasil belajar ipa	
Mann-Whitney U	55.500
Wilcoxon W	265.500
Z	-4.043
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 <sup>b</sup>

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan untuk mengidentifikasi dampak media maze game terhadap hasil pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Analisis hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 29. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10

## Hasil Uji Hipotesis

## Independent Sample Test

		Independent Samples Test						95% Confidence interval of the difference			
		t-test for Equality of Means									
		Levene's Test for Equality of Variances		Significance							
		F	Sig.	T	Df	One - Sid ed p	Two - Sid ed p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	9.950	.003	4.736	38	<,001	<,001	11.700	2.470	6.699	16.701
	Equal variances not assumed			4.736	26.469	<,001	<,001	11.700	2.470	6.626	16.774

Berdasarkan tabel 4.10 nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,003 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

### C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian belajar IPA pada siswa kelas V setelah menerapkan media permainan maze game. Hasil penelitian menunjukkan nilai posttest atau pencapaian belajar IPA siswa kelas V

meningkat setelah menggunakan media maze game.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian quasi-eksperimen, yang merupakan bentuk penelitian eksperimental di mana peneliti tidak menerapkan randomisasi untuk menentukan kelompok subjek penelitian. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh cukup signifikan dalam hal validitas internal dan eksternal. Kelemahan dari metode ini adalah ketidakmampuannya untuk sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok yang terlibat, yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

Kelas Eksperimen menggunakan media *Maze Game* dalam proses pembelajarannya, sedangkan kelas Kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Post-test pada kelas Eksperimen dilakukan sehari sebelum kelas Kontrol. Hasil dari kedua kelas menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh. yaitu kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 54. Kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi yaitu 78 dan nilai terendah 42. Rata-rata nilai di kelas Eksperimen pada saat pretest 60.30 dan posttest 86.40 sedangkan di kelas Kontrol nilai rata-rataa saat pretest yaitu 51.60 dan posstest 74.70.

Temuan ini konsisten dengan Jurnal yang berjudul "Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP" oleh Purwanto dkk., yang

menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, kemampuan siswa dapat berkembang dan hasil belajar mereka meningkat.

Dilihat dari penelitian relevan pada Bab II seperti penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Fairuz Fathiya Khans dalam studi berjudul “Pengaruh Media *Maze Game* pada Pelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan” menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *Maze Game* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan *Maze Game* terhadap hasil belajar siswa, sehingga mendukung hipotesis bahwa "terdapat pengaruh *Maze Game* pada hasil belajar siswa”.

Sejalan dengan hal tersebut maka dijelaskan bahwa penelitian ini hanya sebagian saja yang sejalan dengan keseluruhan paparan penelitian relevan, yaitu hanya sebatas tujuan penelitian, jenis media yang digunakan, dan hasil akhir penelitian. Dalam tujuan penelitian, penelitian ini sejalan dengan semua judul dalam studi terkait, bertujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Begitu pula jenis media pembelajarannya, menggunakan permainan jenis *Maze* atau Labirin, baik diatas mediapapan kayu, media komputer digital, dan media kertas karton. Temuan dari penelitian ini, serta penelitian lain yang serupa, menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya

terletak dalam sisi objek penelitian dan mata pelajaran yang di ujikan, penelitian ini berbeda dengan penelitian lain. Hanya penelitian ini yang menggunakan siswa SD sedangkan penelitian lain menggunakan anak usia dini, dan hanya penelitian ini pula yang menggunakan IPA sebagai mata pelajaran yang diujikan. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Maze* atau Labirin berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa di berbagai level pendidikan dan mata pelajaran.

Dalam penelitian perhitungan Uji Normalitas dan Post-test kelas Eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji kolmogrov-smirnov dinyatakan berdistribusi tidak normal karena taraf signifikan (Sig) < 0,05. Dikarenakan pada Uji Normalitas data terdistribusi tidak normal tetapi saat dilakukan Uji Wilxocomberikut hasil Uji Wilxocom nilai Asymp. Sig. (2-tailed) <,001 maka hipotesis diterima karena Sig <,001 < 0,05.

Pada uji homogenitas didapatkan nilai pre-test dan post-test dengan signifikansi sebesar 0,003 Ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari kriteria yang ditetapkan, yaitu 0,05. Oleh karena itu, hasil uji menunjukkan bahwa distribusi nilai pre-test dan post-test adalah heterogen/tidak sama.

Pada uji hipotesis nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,003 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Jadi dapat dibuktikan bahwa media *maze game* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran

IPA di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Maze Game* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum menggunakan media *maze game* (pretest) memiliki nilai rata-rata pada kelas eksperimen 60,30 dan kelas kontrol 51,60. yang termasuk dalam kategori rendah, setelah menggunakan media *maze game* nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86,40 dan kelas kontrol 74,70.
2. penggunaan media *maze game* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji T-Test *Independent Sample Test* diperoleh hasil t-hitung sebesar 4,736. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,003 yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ini menandakan bahwa siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu mengalami perbedaan dalam hasil belajar mereka. media *maze game* terbukti efektif dan memiliki pengaruh positif

terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan dari penelitian mengenai pengaruh media maze game terhadap pencapaian belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPA tentang pengklasifikasian hewan berdasarkan pola makan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Para pendidik disarankan untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran saat menyampaikan materi, sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
2. Kepada peserta didik, diharapkan lebih ditingkatkan lagi semangat belajarnya dalam setiap pembelajaran.
3. Peneliti diharapkan dapat mengadaptasi dan memperluas penggunaan media permainan labirin ini dengan menerapkannya pada topik atau mata pelajaran yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran di berbagai konteks.
4. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan sumber masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan pada studi-studi mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achnadzuhrihs, [wordpress.com/2013/05/11/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/](https://wordpress.com/2013/05/11/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/) diakses 21 Juli 2020
- Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, Firdian Syah, Rancangan Game Labirin Menggunakan Scartch3 Berbasis Android,(2022),Hlm.103
- Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta :Kencana, 2016),hlm.4
- Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 44
- Arief S. Sadiman, Dkk, "Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya", (Jakarta Rajawali Press,2009).Hlm.7
- Asep Jihan Dan abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi Pressindo,2013),hlm.19
- Atep Sujana, (2014), *Dasar-dasar IPA Konsep Dan Aplikasinya*, Bandung: UPI Press,Hlm.3-4
- Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta,2012),hlm. 35
- Beny Pribadi, "Pembangunan Game Edukasi Smart Labyrinth Berbasis Desktop", Undergraduate Theses From JBBPTUNIKOMPP/2013-05-23 13:32:46, UNIKOM Bandung
- Cahya Prastantyo., Thesis: 'Unit Programmable Logic Controller (PLC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PLC" (Yogyakarta:UNY,2012)
- Cecep Kustandi.,M.Pd, Bambang Sutipjo. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*,(Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia,2011)hlm.8
- Cepi Riyana , "Media Pembelajaran", (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia,2012),Hlm.39
- Chaman Mansha Rupani, "Evaluation Of Existing Teaching Learning Process On Bloom's Taxonomy", *International Journal Of Aacademic Research In Business and Social Scienses*, Vol.1 (August,2011), hlm.120

- Daryanto, "Media Pembelajaran", (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016), hlm.5
- Dede Rosyada, "Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru", (Jakarta: GP Press Group, 2013), Hlm.81
- Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.240
- Desi Ayu Nurmala, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Pendidikan*, 1 (2014), hlm.44
- Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Din, (Jakarta: PT Kencana Prenada Grup, 2010)
- Sukma Perdana Prasetya, S.Pd.MT, Media Pembelajaran Geografi, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015) Hlm.65-66
- Rudi Susilana, M.Si. Dan Cepi Riyana, M.Pd, Op.Cit., 2012, Hlm.9
- Dwijawiyata, Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak, (Yogyakarta: Kanisius, 2012), Hlm.7
- Eko Endarmoko, Thesaurus Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017) Hlm.397
- Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2), (Yogyakarta: Diva Press, 2012), Hlm.19
- Friska Octavia Rosa, "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik", *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, Vol 1, No 2, (2015), Hlm.25
- Heri sulistyanto dkk, (2008), Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Hlm.134
- Hisbullah, (2018), Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar, Makassar: Aksara Timur, hlm.1
- I.G.A.K. Ari Udaani, A.A.I.N. Marhaeni, Nyoman Jampel, "Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak

Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.4 No.1 (2014)

Joni Purwono, dkk, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mataa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.2, No.2, April 2014,hlm.130

Jono Purwono, Dkk, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaraan Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”...,hlm.131

Kamus Besar Bahasa Indonesia;Labirin

Lara Try Julianti, Dkk, Pengembangan Media Maze Game Alur Tulis Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan, Vol 1, No.2, Tahun 2022.Hlm.19

M.Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits”, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayaah XI Kalimantan,Vol.13 No.23,2015.

Moch. Irsyad Ambiyak, “Efektivitas Permainan Konstruktif Keeping Padu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motoric Halus Siswa TK A RA Al Kahfi Ds. Pilang Kec. Wonoayu Kab Sidoarjo”, Undergraduate Thesis Iain Sunan Ampel, Surabaya,2011.

Muhammad Ramli, “media dan teknologi pembelajaran”, (banjarsari: Antasari Press, 2012)hlm.1

Munirah, “Sistem Pendidikan di Indonesia: Antara keinginan dan Realita” ,*AULADUNA* vol.2,2015,hlm.233-245

Nailir Rahmah, *Permainan Maze Mengembangkan Semua Aspek Perkembangan Anak*,2017

Naning Indiyani., Pengaruh Pembelajaran Beerbasis Bermain Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan. (Lamoung: Universitas Lampung,2016)

- Nurrita, “Kara Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa,” Misykat 3 (2018).hlm.171-187
- Purwanto, Dkk., Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berfikir Krisis Siswa SMP (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)
- Ramadhan,Ilham.,Implementasi Algoritma Jump Point Search Pada NPC Musuh Untuk Mengejar Pemain Dalam Game Labirin. (BANDUNG: UNIKOM.2017)
- Rita Jahiti Tanjung, “Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Abjad Pad Ataman Kanak-Kanan Negeri Pembina I Kota Sabang”.Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol. 3, no. 2, DOI: 2018)hlm.321-22.
- Rukaesih, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015, Hlm.39
- Rusdiana, *Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, Dan Aplikasinya*, (Bandung: Pustaka Setia,2018), hlm.141
- Salahuddin, “Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitaas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeeri 2 Bolo Tahun Pelajran 2015/2016”, Dalam *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol.1, Desember 2016,hlm.117
- Sera Yuliantini Dkk, Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motoric Kasar, *Jurnaal Alwatzikhoebillah*, Vol. 9 No. 2 Juli 2023, Hlm.284
- Siwi Purwanti, “Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA KELAS V SD Negeri Jombang”, (Jombang: Universitas Ahmad Dahlan,2018),hlm.60
- Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010),hlm.54
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2016), hlm.117

Sudaryono, Op.cit.,hlm.120

Sugiyono, “*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*” (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.74

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014),Hlm.85

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan R & D* (Bandung : Alfabeta cv,2018), hlm.14

Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm.30

Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), cet. 15, hlm.174

Sulihin B. Sjukur, “Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk” Pendidikan Vokasi, 3 (November,2012),hlm.372

Titin Sholihah Sumanti, (2018), Analisis Kebijakan Pemerintah Colonial Belanda Terhadap Pendidikan Islma, Vol. 1, No. 1, Hlm.61, ISSN:2620-8059

Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Usman Samatowa, (2010), Pembelajaran IPA Disekolah Dasar, (Jakarta: PT.Indeks), hlm.2

V. Wiratna Sujarweni.SPSS Untuk Penelitian, (Yogyakarta. Pustaka Baru Press.2015),hlm.52

Valiant Lukad, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta” , Pendidikan Vokasi, 2 (2016),hlm.114

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1

**Visi, Misi, dan Tujuan MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

## 1. Visi dan Misi MIS Muhammadiyah 4 Talang Ulu

Visi dari MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu adalah terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah, cerdas, kreatif, dan kompetitif.

Adapun Misi dari MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu antara lain :

- 1) Menerapkan pola pendidikan yang mandiri dan islami.
- 2) Mengembangkan kompetensi peserts didik melalui IMTAK dan IPTEK.
- 3) Membiasakan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun).
- 4) Mengembangkan minat dan bakat peserta didik.
- 5) Terwujudnya lingkungan yang bersih dan nyaman serta menyenangkan.

## Lampiran 2

**Data Pengajar/Guru MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jabatan</b>
1	Kris Ade Putra,S.Pd..I.,Gr	L	Kepala Madrasah
2	Peni Anits,S.Pd.I	P	WK. kurikulum
3	Ahmad Sandi Anggara,S.Pd	L	WK. Kesiswaan
4	Kiki Puspita Sari,S.E	P	Bendahara
5	Sulistiawati,S.Pd	P	Operator
6	Rince Lorina,S.Pd	P	Guru Kelas
7	Rahma Hayuni,S.Pd	P	Guru Kelas
8	Nada Fentia,S.Pd	P	Guru Kelas
9	Cicah Nurhidayah,S.Pd.I	P	Guru Kelas
10	Rabiatul Adahuyah,S.Pd.I	P	Guru Kelas
11	Kori Fidyati,S.Pd.I	P	Guru Kelas
12	Desi Kurniawati,S.Pd	P	Guru Kelas
13	Nursaada,S.Pd.I	P	Guru Kelas
14	Nadia berthas,S.Pd	P	Guru Kelas
15	Lisnawati,S.Pd.I	P	Guru Mapel
16	Yuniarweti,S.Pd.I	P	Guru Mapel
17	Ihsan Alwis,S.Pd	L	Guru Mapel
18	Wahyudi pratama,S.Pd	L	Guru Mapel

## Lampiran 2

## Silabus

**SILABUS TEMATIK KELAS V**

Tema 5 : Ekosistem  
 Subtema 1 : Komponen Ekosistem  
 Semester : I (Satu)

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Mengetahui hubungan antara komponen	3.5.1 Mengklasifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis makanan hewan</li> <li>• Klasifikasi hewan - hewan yang termasuk dalam korniv</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat bagan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya</li> </ul>	Keterampilan Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat bagan, siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	eko sistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar	4.5.	3.5.1	fikasi hewan berdasarakan jenis makanan lainnya. Menyebutkan hewan-hewan herbivora, karnivora, dan	ora, herbivora dan omnivora	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat teks non fiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya</li> <li>Membuat teks non fiksi tentang hewan pilihan dilihat berdasarkan jenis makannya</li> <li>Melengkapi bagan klasifikasi hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kan jenis makannya.</li> <li>Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya.</li> <li>Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang hewan pilihann</li> </ul>		
--	--	------	-------	---	-----------------------------	---	---	--	--

		o m n i v o r. 4.5.1 M e n y a j i k a n t e k s n o n f i k s i t e n t a n g s a l a h s a t u h e w a n y a n g d i p i l i h.		berdas arkan jenis makan annya	ya dilihat dari jenis makana nnya.		
--	--	--	--	--	---	--	--

Tema 5 : Ekosistem

Subtema 2 : Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan	3.5 Men gan	3.5.1 M enj	• Jenis makanan	• Menjel	Pengetahuan Tes	24 JP	• Buku Gur

Alam	<p>alisi hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar</p> <p>4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan</p>	<p>ela sk an pengertian simbiosis.</p> <p>3.5.2 Menyebutkan jenis-jenis simbiosis.</p> <p>4.5.1 Membuat pamflet tentang hubungan an si</p>	<p>hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk dalam kornivora, herbivora dan omnivora</li> </ul>	<p>askan rantai makanan yang ada pada suatu ekosistem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan letak suatu benda terhadap benda lain berdasarkan arah mata angin</li> </ul>	<p>tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan.</li> <li>• Menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya.</li> <li>• Mendiskusikan asal</li> </ul>	<p>u</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet Lingkungan</li> </ul>
------	---	--	--	--	--	--

	n dala m suat u eko siste m	mb ios is ya ng ter jad i pa da leb ah da n bu ng a			energi pada makflu k hidup, siswa mampu menjela skan rantai makana n yang terdapat dalam suatu ekosiste m.		
--	--	---	--	--	---	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Curup, 2024  
Guru Kelas 5

Kris Ade Putra,S.Pd.I.Gr

Nadia Berta,S.Pd

NIP

NIP.

## Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V (LIMA)/ 1 (SATU)</b>
<b>Tema 5</b>	<b>: Ekosistem</b>
<b>Sub Tema 1</b>	<b>: Komponen Ekosistem</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 2. Membuat karya tentang konsep jaaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	1.1 Melengkapi bagan dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. 1.2 Menyebutkan hewan-hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. 2.1 menyajikan teks nonfiksi tentang salah satu hewan yang dipilih

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mempelajari tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya diharapkan siswa mampu memahami dan menganalisis hewan sesuai klasifikasinya.
2. Setelah mempelajari tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya diharapkan siswa mampu menyebutkan dan mengelompokkan hewan sesuai klasifikasinya.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Jenis makanan hewan
2. Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk dalam karnivora, herbivora dan omnivora.

### E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : tanya jawa, permainan/simulasi, penugasan.

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan menanya siapa yang tidak hadir, dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memulai pembelajaran guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional.</li> <li>2. Sebelum Memulai Pelajaran, Guru Menempelkan media maze game dipapan tulis.</li> </ol>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengajak siswa untuk mengenal nama hewan dan jenis makanannya.</li> <li>4. Setelah itu guru meminta siswa maju kedepan satu persatu dengan cara dipilih oleh guru, lalu guru meminta siswa menganalisis nama hewan dan menempelkan hewan tersebut di media maze sesuai dengan tempat jenis makanannya (Karnivora, Omnivora, Herbivora).</li> <li>5. Setelah siswa paham guru meminta siswa untuk mengerjakan soal sesuai dengan materi pembelajaran..</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>3. Mengajak semua siswa berdo'a dipimpin oleh ketua kelas (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ol>	10 Menit

## G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1) SUMBER PEMBELAJARAN.

- a) Buku Pedoman Guru Tema : *Ekosistem kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- b) Buku Siswa Tema : *Ekosistem Kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- c) Internet

### 2) MEDIA PEMBELAJARAN

- a) Media *Maze Game*

**Mengetahui**  
**Kepala sekolah**

**Kris Ade Putra,S.Pd.I.Gr**  
**NIP.**

**Curup, 2024**  
**Guru Kelas 5**

**Nadia Berta,S.Pd**  
**NIP.**

## Lampiran 4

Tabel 3.3

## Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas guru

(kelas Kontrol)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam	✓			
2	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin Doa	✓			
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓			
4	Menyanyikan lagu Nasional	✓			
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	✓			
6	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar	✓			
7	Guru menjelaskan dengan lantang hewan sesuai dengan penggolongannya	✓			
8	Guru meminta peserta didik untuk mengklasifikasikan hewan sesuai perintah guru satu per satu	✓			
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami siswa	✓			
Kegiatan Penutup					
10	Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓			
11	Guru meminta peserta didik berdoa sebelum menutup pembelajaran	✓			
12	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			

## Lampiran 5

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas guru**  
(kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucap salam	✓			
2	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin Doa	✓			
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓			
4	Menyanyikan lagu Nasional	✓			
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan	✓			
6	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar	✓			
7	Guru memperlihatkan media maze game kepada peserta didik	✓			
8	Guru menggunakan media maze game dalam pembelajaran untuk mengajari siswa mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓			
9	Guru menjelaskan dengan lantang hewan sesuai dengan penggolongannya	✓			
10	Guru meminta peserta didik untuk mengklasifikasikan hewan sesuai perintah guru satu per satu	✓			
11	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami siswa	✓			
Kegiatan Penutup					
12	Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran	✓			
13	Guru meminta peserta didik berdoa sebelum menutup pembelajaran	✓			
14	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			

## Lampiran 6

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas siswa**  
 (Kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik mengucapkan salam	✓			
2	Peserta didik bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	✓			
3	Peserta didik melakukan absen yang dipanggil oleh guru	✓			
4	Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Nasional	✓			
Kegiatan Inti					
5	Peserta didik menyimak penjelasan materi pembelajaran	✓			
6	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	✓			
7	Peserta didik mendengarkan dan mengikuti setiap hewan dan penggolongannya yang disebutkan oleh guru pada media maze game	✓			
8	Peserta didik menunjukkan maze game sesuai perintah guru	✓			
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami Peserta didik	✓			
Kegiatan Penutup					
10	Peserta didik mampu menyimpulkan hasil belajar	✓			
11	Peserta didik membaca doa bersama-sama	✓			
12	Peserta didik mengucapkan salam bersama-sama	✓			

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

## Lampiran 7

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi pedoman observasi aktivitas siswa**  
 (Kelas Eksperimen)

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik mengucap salam	✓			
2	Peserta didik bersama-sama berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	✓			
3	Peserta didik melakukan absen yang dipanggil oleh guru	✓			
4	Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Nasional	✓			
Kegiatan Inti					
5	Peserta didik menyimak penjelasan materi pembelajaran	✓			
6	Peserta didik menerima media maze game dari guru	✓			
7	Peserta didik memperhatikan media maze game yang ditunjukkan oleh guru	✓			
8	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	✓			
9	Peserta didik mendengarkan dan mengikuti setiap hewan dan penggolongannya yang disebutkan oleh guru pada media maze game	✓			
10	Peserta didik menunjukkan maze game sesuai perintah guru	✓			
11	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami Peserta didik	✓			
Kegiatan Penutup					
12	Peserta didik mampu menyimpulkan hasil belajar	✓			
13	Peserta didik membaca doa bersama-sama	✓			
14	Peserta didik mengucap salam bersama-sama	✓			

## Lampiran 8


**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH TALANG ULU  
MIS MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU**  
 STATUS TERAKREDITASI "B" NSM. 111217020001  
 Alamat: Jalan Ahmad Yani, Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur  
 Kode Pos 39125 Email: mimuhammadiyah\_talangulu@yahoo.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR : 244/III/4.AU/D/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kris Ade Putra, S.Pd.I, Gr  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Frety Zhinta The Bora  
 NIM : 20591077  
 Program Studi : Tarbiyah/ PGMI  
 Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Telah selesai mengadakan penelitian di lingkungan MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu pada tanggal 28 Juni sampai dengan 28 September 2024 dalam rangka penyelesaian Skripsi yang berjudul

**" Pengaruh Media Maze Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan Berdasarkan Jenis Makannanya di MIS MUHAMMADIYAH 14 Talang Ulu"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
 Kepala Sekolah  
 Kris Ade Putra, S.Pd.I, Gr

## Lampiran 9


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG**  
 Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114  
 Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

---

**SURAT IZIN PENELITIAN**  
 Nomor: 345 /Kk.07.03.2/TI.00/07/2024

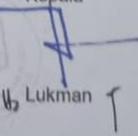
Berdasarkan surat Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 776/In.34/FT/PP.09/06/2024 tanggal 28 Juni 2024 Perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Frety Zhinta The Bora  
 NIM : 20591077  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PGMI  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Maze Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu  
 Waktu Penelitian : 28 Juni s.d 28 September 2024  
 Tempat Penelitian : MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 4 Juli 2024  
 Kepala  
  
 Lukman

Tembusan:  
 - Rektor IAIN Curup

## Lampiran 10


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

Nomor : 336 /n.34/FT/PP.00.9/06/2024 28 Juni 2024  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

**Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama**  
**Kab. Rejang Lebong**

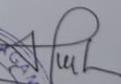
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Frety zhinta The Bora  
 NIM : 20591077  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Maze Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu  
 Waktu Penelitian : 28 Juni s.d 28 September 2024  
 Tempat Penelitian : MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,  
  
 Dr. Sakul Anshori, S.Pd.I., M.Hum  
 NIP. 198110202006041002



Tembusan : disampaikan Yth :  
 1. Rektor  
 2. Warek 1  
 3. Ka. Biro AUAK



## Lampiran 12


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

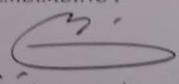
PADA HARI INI ..Seminar..... JAM 10.00. TANGGAL ... 26 ..... TAHUN 2023  
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

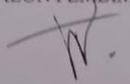
NAMA : FREY ZHINTA THE BORA  
 NIM : 20591077  
 PRODI : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
 SEMESTER : 6  
 JUDUL PROPOSAL : PENGARUH MEDIA MAZE UNTUK MENINGKATKAN  
 KONSENTRASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA  
 MATERI HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI SDN  
 00 REJANG LEBONG.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. Menghilangkan " konsentrasi " dalam judul
  - b.....
  - c.....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I  
  
 (Dr. Muhamad Taqiyuddin, S. Ag. M. Pd.)

CALON PEMBIMBING II  
  
 (H.M. Taufik Anwar, M. Pd.)

MODERATOR,  
  
 (NASIROTHUL JAHAH)

## lampiran 13

**Tabel 4.4**  
**Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	pretest	posttest	pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	66	100	60	78
Nilai Terendah	54	72	42	66
Mean	60.30	86.40	51.60	74.70
Varians	220.747	101.305	31.832	20.747
Standar Deviasi	4.555	10.065	5.642	4.555
Jumlah Siswa	20	20	20	20

## Lampiran 14

**Tabel 4.5**  
**Uji Normalitas Siswa**

<b>Tests of Normality</b>							
Hasil belajar IPA	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Statistic	Sig.	Statistic	df	Sig.
	pretest kelas eksperimen	.226	.816	.009	.816	20	.002
	posttest kelas eksperimen	.294	.825	<,001	.825	20	.002
	pretest kelas eksperimen	.265	.876	<,001	.876	20	.015
	posttest kelas eksperimen	.366	.708	<,001	.708	20	<,001

## Lampiran 15

Tabel 4.6  
Uji Wilxocom  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

	posttest kelas eksperimen - pretest kelas eksperimen	posttest kelas kontrol - pretest kelas kontrol
Z	-4.011 <sup>b</sup>	-4.058 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

## Lampiran 16

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar ipa	Based on Mean	9.950	1	38	.003
	Based on Median	4.136	1	38	.049
	Based on Median and with adjusted df	4.136	1	31.935	.050
	Based on trimmed mean	10.239	1	38	.003

Lampiran 17

**Tabel 4.8**  
**Uji Man Whitney U**  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

hasil belajar ipa

Mann-Whitney U	55.500
Wilcoxon W	265.500
Z	-4.043
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 <sup>b</sup>

Lampiran 18

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Hipotesis**  
**Independent Sample Test**

**Independent Samples Test**  
t-test for Equality of Means

		Levene's Test for Equality of Variances				Significance		Mean	Std. Error	95% Confidence interval of the difference	
		F	Sig.	T	Df	One-Sided p	Two-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	9.950	.003	4.736	38	<,001	<,001	11.700	2.470	6.699	16.701

d								
Equal	4.73	26.4	<,00	<,00	11.700	2.470	6.62	16.7
varianc	6	69	1	1			6	74
es not								
assume								
d								

Lampiran 19

### INSTRUMEN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

#### MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

##### A. Identitas Peserta Didik

Nama Lengkap :  
 Kelas :  
 Mata Pelajaran :  
 Hari / Tanggal :

##### B. Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Dengan Jelas dan Cermat !

1. Hewan pemakan tumbuhan dinamakan?
  - a. Herbivore
  - b. Ovipar
  - c. Omnivora
  - d. karnivora
2. Berikut ini hewan pemakan daging adalah....
  - a. Kelinci
  - b. Singa
  - c. Kerbau
  - d. Sapi
3. Bebek, tikus, ayam termasuk hewan ?
  - a. Vivipara
  - b. Ovipipar

- c. Herbivore
  - d. Omnivora
4. Berikut ini hewan yang bukan pemakan daging adalah...
- a. Elang
  - b. Buaya
  - c. Ayam
  - d. Macan
5. Hewan berikut yang memakan biji-bijian adalah...
- a. Singa
  - b. Burung pipit
  - c. Burung elang
  - d. Burung kolibri
6. Jenis makanan yang dimakan oleh jerapah adalah...
- a. Akar pohon
  - b. Dedaunan
  - c. Daging
  - d. Kayu pohon
7. Dalam ekosistem sawah, ular memakan ?
- a. Padi
  - b. Jagung
  - c. Tikus
  - d. Ayam
8. Agar dapat mengunyah dan memakan daging, singa memiliki....
- a. Gigi yang rata
  - b. Taring yang lunak
  - c. Taring yang tajam
  - d. Kuku yang lebar
9. Bunglon digolongkan sebagai hewan herbivore karena memakan ?
- a. Tikus

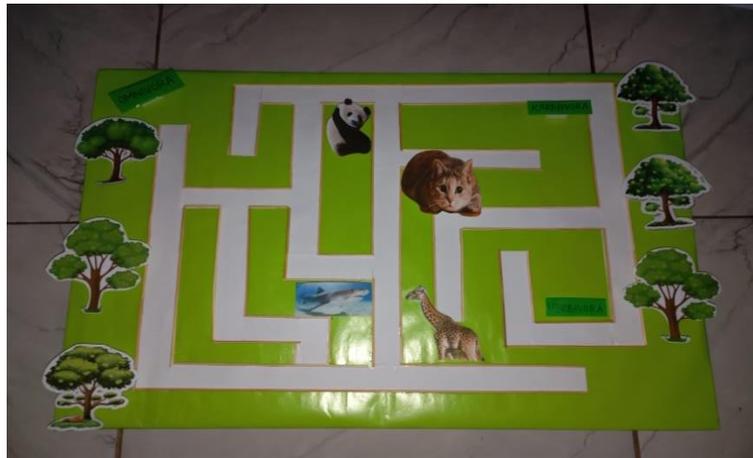
- b. Serangga
  - c. Ayam
  - d. Kadal
10. Hewan yang memiliki lidah panjang dan lengket adalah contoh hewan pemakan...
- a. Buah
  - b. Tumbuhan
  - c. Biji
  - d. Serangga
11. Macan merupakan hewan karnivora yang memiliki ciri-ciri...
- a. Paruh yang panjang
  - b. Paruh yang lancip
  - c. Cakar yang panjang
  - d. Lidah yang lengket
12. Paruh bebek yang lebar dan tipis berguna untuk...
- a. Menyaring makanan di lumpur
  - b. Mencabik mangsanya
  - c. Menjebak mangsanya
  - d. Memudahkan berenang
13. Hewan pemakan serangga adalah...
- a. Cicak dan buaya
  - b. Cicak dan tokek
  - c. Buaya dan tokek
  - d. Tokek dan kucing
14. Babi termasuk hewan ?
- a. Omnivora
  - b. Kanibal
  - c. Ungags
  - d. Karnivora

15. Hewan pemakan buah-buahan disebut...

- a. Herbivore
- b. Omnivora
- c. Karnivora
- d. Mamalia

Lampiran 20

### Dokumentasi



Media maze game





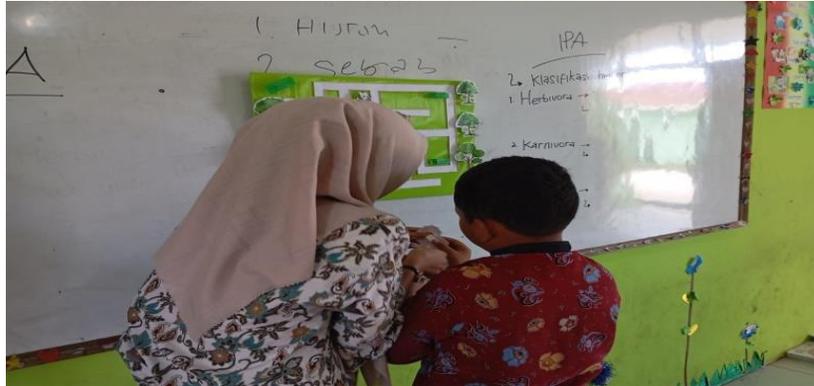
Dokumentasi ruang kelas



Dokumentasi pretest dan posttest dikelas kontrol



### Dokumentasi proses pembelajaran





**Dokumentasi penggunaan media maze game, posttesr dan pretest dikelas eksperimen**



**Dokumentasi bersama siswa dan wali kelas VB**