

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAZE GAME* (MaGe)
BERBANTUAN *QR CODE* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN
ISLAM DAN HINDU-BUDDHA DI KELAS IV SDN BRENGGOLO I**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD.



OLEH :

TARISA MELANI FIRLIANASARI
NPM : 2114060188

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

TARISA MELANI FIRLIANASARI
NPM: 2114060188

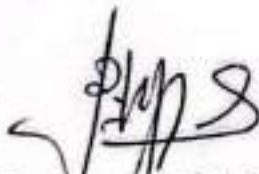
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAZE GAME* (MaGe)
BERBANTUAN *QR CODE* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN
ISLAM DAN HINDU-BUDDHA DI KELAS IV SDN BRENGGOLO 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd.
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Mumun Nurmilasari, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Skripsi oleh:

TARISA MELANI FIRLIANASARI
NPM: 2114060188

Judul:

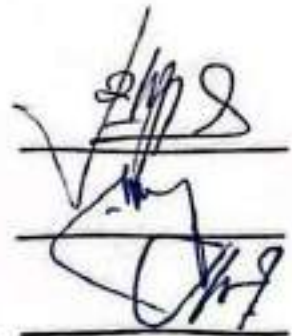
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAZE GAME* (MaGe)
BERBANTUAN QR QOD PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN
ISLAM DAN HINDU-BUDDHA DI KELAS IV SDN BRENGGOLO 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|---|-------------------------------|
| 1. Ketua | : | Kharisma Eka Putri, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : | Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : | Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NPM 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Tarisa Melani Firlianasari
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Kediri, 8 April 2003
NPM	: 2114060188
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025
Yang Menyatakan



TARISA MELANI FIRLIANASARI
NPM:2114060188

MOTTO

*Bila esok nanti kita sudah lebih baik, jangan lupakan masa-masa sulitmu.
Ceritakan kembali pada dunia, caramu merubah peluh jadi senyuman.*
(Andmesh Kamaleng)

*Takdir milik Allah, tapi usaha dan do'a milik kita. Terus berdo'a sampai
bismillah menjadi alhamdulillah.*
(QS. Ghafir Ayat 60)

*Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan
mereka yang senantiasa berusaha.*
(B.J Habibie)

Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada orang tua penulis, cinta pertama dan panutanku ayah tercinta Hariyanto dan pintu surgaku ibu tercinta Wiwik Istiani. Beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberikan dukungan baik do'a maupun materi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau orang yang hebat selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Beliau tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis serta terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu penulis bias berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I love you more.*
2. Kakek saya Sukemi, kakak perempuan saya Ria Fatmasari, adik laki-laki saya Dennis Adi Satriyo yang telah memberikan penulis dukungan dan pengingat bagi penulis agar menyelesaikan studi tepat waktu. Serta keponakan saya Kayshila Nadira Fambudi yang telah menghibur penulis

disaat penyelesaian skripsi dengan kerandoman tingkahnya.

3. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Teruntuk Sahabat-sahabatku tercinta “mantap crew” Anggun Dwi Oktaviani, Eva Dwi Agustina, Riska Sri Rahayu, dan Risma Zogistiana Nurkholifah yang telah menemani dalam suka maupun duka. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top, guys.*
5. Teruntuk teman-temanku tercinta teman seperjuangan saya yaitu Susi Susanti, Salsabila Sabrina, Nur Laili, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih sudah memberikan waktu, dukungan, dan motivasi serta doa yang baik.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Tarisa Melani Firlianasari atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semua. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga kepada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang tetap tegar, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

RINGKASAN

Tarisa Melani Firliansari : Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* (MaGe) Berbantuan *QR Qode* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Islam Dan Hindu-Buddha Di Kelas IV SDN Brenggolo 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025 .

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Berbantuan QR Qode, Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha

Penelitian ini di latar belakangi dari hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan melakukan pengamatan pada SDN Brenggolo 1 pada kelas IV ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah serta guru hanya menggunakan video youtube sebagai media pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran membuat siswa sulit untuk memahami materi dan nilai siswa dibawah KKM 75 dengan rata- rata nilai siswa 46,25 pada materi peninggalan sejarah kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Dengan tujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha berbantuan *QR Qode* untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1, untuk mengetahui kepraktisan Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha berbantuan *QR Qode* untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha berbantuan *QR Qode* untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1.

Metode Penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan ADDIE yaitu, 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Desain*, 3) Tahap *Developmentt*. 4) Tahap *Implementation*, 5) Tahap *Evaluation*. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa, angket guru, dan soal evaluasi. Subyek penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV sebanyak 28 siswa.

Berdasarkan hasil validasi media memperoleh skor 86 %, sedangkan validasi materi memperoleh skor 88 %. Sehingga dari dua validasi media dan validasi materi berada pada rentang 80 % - 89 % dengan kriteria "Valid". Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh skor 98%, angket respon siswa uji coba memperoleh skor 94%, sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Praktis" dan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *QR Qode* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan. Hasil uji keefektifan memperoleh skor 87.7 % berada pada rentang 86 % - 100 % dengan kriteria "Sangat efektif".

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran Peninggalan Kerajaan Islam dan Hindu-Buddha berbantuan *QR Qode* untuk siswa kelas IV SDN Brenggolo 1 memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Maze Game* (MaGe) Berbantuan *QR Code* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Islam Dan Hindu-Buddha Di Kelas IV SDN Brenggolo 1” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat unyuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan kritik dengan sabar sampai terselesaikan skripsi ini.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan saran dan kritik dengan sabar sampai terselesaikannya skripsi ini.
6. Teman – teman dan juga sahabat yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ucapan terimakasih juga di sampaikan kepada pihak – pihak lain yang tidak dapat di sebutkan satu- satu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kami menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran-saran demi kesempurnaan dan perbaikannya serta dikembangkan lebih lanjut lagi.

Kediri, 10 Juli 2025



Tarisa Melani Firlianasari
NPM : 2114060188

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Permainan (<i>Game</i>).....	14
3. <i>Maze</i> (labirin)	15
4. <i>QR Qode</i>	16
5. Ilmu Pengetahuan Sosial	18
C. Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	24
C. Desain Pengembangan	27
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	40
B. Data Uji Coba.....	47

C.	Analisis Data	51
D.	Revisi Produk	52
E.	Kajian Produk Akhir.....	53
BAB V PENUTUP.....		56
A.	Simpulan	56
B.	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....		58
LAMPIRAN.....		61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 :Lembar Wawancara Guru	29
3. 2 :Lembar Wawancara Siswa	29
3. 3 :Lembar Instrumen Observasi	30
3. 4 :Lembar Validasi Ahli Materi	31
3. 5 :Lembar Validasi Ahli Media	32
3. 6 :Angket Kepraktisan Guru	33
3. 7 :Angket Respon Siswa	34
3. 8 :Kisi-kisi Soal.....	35
3. 9 :Skoring Ahli Media dan Materi	36
3. 10 :Kriteria Interpretasi Validitas	36
3. 11 :Skoring Oleh Guru.....	37
3. 12 :Kriteria Interpretasi Kepraktisan Guru.....	37
3. 13 :Skoring Skala Guttman	37
3. 14 :Kriteria Penilaian Kepraktisan Siswa	38
3. 15 :Kriteria Interpretasi Keefektifan	39
4. 1 :Wawancara Guru.....	41
4. 2 :Wawancara Siswa	42
4. 3 :Lembar Observasi	43
4. 4 Hasil Data Validasi Ahli Media.....	45
4. 5 :Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	46
4. 6 :Hasil Data Angket Kepraktisan Guru	48
4. 7 :Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Terbatas).....	49
4. 8 :Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran	50
4. 1 :Wawancara Guru.....	41
4. 2 :Wawancara Siswa	42
4. 3 :Lembar Observasi	43
4. 4 :Hasil Data Validasi Ahli Media.....	45
4. 5 :Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	46
4. 6 :Hasil Data Angket Kepraktisan Guru	48
4. 7 :Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa (Uji Terbatas).....	49
4. 8 :Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran	50

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
2. 1 :Bagan Kerangka Berfikir	22
3. 1 :Tahapan ADDIE (Dick & Carry,1996)	23
3. 2 :Desain Media Pembelajaran	27
4. 1 :Media Pembelajaran.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 :Lembar Pengajuan Judul.....	61
2 :Lembar Validasi Ahli Media	63
3 :Lembar Validasi Ahli Materi.....	67
4 :Lembar Reapon Guru.....	70
5 :Lembar Respon Siswa.....	74
6 :Lembar Observasi	75
7 :Lembar Wawancara Guru	76
8 :Lembar Wawancara Siswa	77
9 :Perangkat Pembelajaran.....	78
10 :Soal Evaluasi.....	101
11 :Surat Pengantar Penelitian	103
12 :Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	104
13 :Surat Pemanfaatan Produk.....	105
14 :Surat Keterangan Plagiasi	106
15 :Plagiasi	107
16 :Berita Acara Skripsi	108
17 :Dokumentasi	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang paling penting dan esensial bagi sumber daya manusia untuk bertahan dalam pesatnya perkembangan teknologi informasi. Kompetensi pada abad 21 adalah memperoleh keterampilan berpikir yang mendukung tatanan sosial dan ekonomi serta pengetahuan terhadap perkembangan teknologi yang berubah secara dinamis. Pemanfaatan teknologi informasi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap bidang pendidikan. Pesatnya pengenalan produk teknologi baru dalam pendidikan juga merupakan upaya menghadirkan pembelajaran modern untuk memenuhi kebutuhan abad ke-21. Di era modern abad ke-21, transformasi pendidikan menuntut strategi pembelajaran yang berfokus penuh pada peran aktif siswa sebagai pengendali utama dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai proses sadar dan terstruktur yang bertujuan membangun lingkungan serta pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya potensi individu secara menyeluruh—baik secara spiritual, emosional, maupun intelektual. Hal ini mencakup pembentukan karakter, pemahaman nilai-nilai moral, serta kecakapan yang relevan bagi kehidupan pribadi maupun sosial. Secara esensial, pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan manusia untuk memaksimalkan kapasitas fisik dan mentalnya berdasarkan prinsip-prinsip budaya dan norma sosial yang berlaku. Dalam era modern ini, pembelajaran harus berfokus pada siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut untuk menghadirkan metode-metode kreatif dan pembaruan strategi agar proses belajar lebih bermakna. Setiawati, Pranata, dan Halimah (2019) menyatakan bahwa pembelajaran melibatkan komunikasi dua arah yang edukatif antara pendidik dan siswa, di mana keduanya saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Ilmu sosial adalah integrasi berbagai disiplin sosial yang mengkaji kejadian, fakta, konsep, serta generalisasi terkait persoalan-persoalan sosial. Muatan pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk memperluas cakrawala keilmuan, menumbuhkan pemahaman mendalam, serta melatih kemampuan berpikir kritis terhadap realitas sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, IPS berperan sebagai wadah pembentukan kesiapan siswa agar mampu beradaptasi, berkontribusi dalam kehidupan sosial, dan tangguh dalam menghadapi serta menyelesaikan berbagai tantangan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. IPS sekolah dasar dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan beragam cabang ilmu yang mengkaji berbagai kejadian, data empiris, konsep-konsep dasar, serta pola umum dari persoalan sosial. Oleh karena itu, struktur materi pembelajaran IPS disusun untuk membimbing siswa dalam memperluas cakrawala pengetahuan, memperdalam pemahaman terhadap dinamika sosial, serta mengasah kemampuan berpikir analitis terhadap situasi yang terjadi di masyarakat. Setiawati et al. (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk membantu siswa memahami realitas sosial, tetapi juga untuk membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kristin (2016), ilmu sosial adalah disiplin ilmu yang membahas berbagai pengetahuan umum yang berhubungan dengan manusia serta lingkungan tempat mereka hidup. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosial adalah komunikasi ilmiah sosial yang dilakukan oleh anak, yang diterima dari orang lain, sumber belajar dan pendidik dari tingkat SD, SMP, SMA, dan Universitas yang berkaitan dengan manusia dan lingkungan hidup. Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa. Karena mempelajari IPS mengajarkan kita untuk hidup dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Guru mengajar siswa IPS dengan menggunakan model, metode, dan media atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran berarti sesuatu yang digunakan sebagai wadah, alat, atau media komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi dari proses wawancara yang telah dilakukan dengan guru pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Brenggolo 1 menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran membuat siswa sulit untuk memahami materi, sulit berkonsentrasi dan nilai siswa dibawah KKM 75 dengan rata-rata nilai siswa 46,25 pada materi peninggalan sejarah kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Proses pembelajaran berlangsung monoton karena guru hanya mengandalkan tayangan power point dan cuplikan video dari YouTube, disertai metode ceramah sebagai pendekatan utama. Kegiatan belajar cenderung pasif dan terpaku pada buku sebagai satu-satunya referensi. Sementara itu, siswa yang berada di bagian belakang kelas tampak asyik sendiri membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Akibatnya, materi tidak terserap dengan baik, fokus siswa terpecah, dan mereka cenderung tidak merespons saat guru mengajukan pertanyaan. Dalam hasil wawancara kepada siswa banyak yang cenderung suka dengan pembelajaran dengan media fisik dan berbantuan teknologi. Situasi tersebut mendorong pendidik untuk terus menciptakan terobosan dalam mentransformasi praktik pembelajaran di sekolah. Di era modern ini, pemanfaatan teknologi dan penguasaan keterampilan menjadi kunci utama dalam merancang media pembelajaran IPS yang relevan dan menarik.

Maze Game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan, di mana siswa ditantang untuk menyelesaikan misi tertentu guna mencapai kemenangan, sekaligus menstimulasi aktivitas kognitif mereka. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah *Maze* atau labirin diartikan sebagai sebuah area yang dipenuhi jalur dan lorong yang berkelok serta membingungkan. Menurut Sadiman yang dikutip oleh Wulandari dan Mawardi (2018), permainan adalah bentuk kompetisi yang melibatkan interaksi antar pemain dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, *Maze Game* adalah sarana pembelajaran berbentuk permainan dengan struktur rumit dan berkelok, yang berfungsi mengurangi kebosanan saat mempelajari materi yang berat, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan respons belajar yang lebih hidup.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya merancang sebuah media yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Media yang dikembangkan berupa permainan *Maze Game* yang dipadukan dengan pemanfaatan *QR Qode* sebagai pendukung interaktif dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran *Maze Game* berbantu *QR Qode* membuat siswa lebih terfokus dalam pembelajaran serta bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk mengoptimalkan daya pemahaman siswa selama menjalani proses pembelajaran IPS. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian yang diberi judul: “Pengembangan Media Pembelajaran MaGe (*Maze Game*) Berbantuan *QR Qode* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Islam Dan Hindu-Buddha Di Kelas VI SDN Brenggolo 1 ”.

B. Batasan Masalah

Media ini dikembangkan dalam mata pelajaran IPS pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Maze Game* (MAGE) berbantuan *QR Qode* dilakukan untuk diterapkan pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN Brenggolo 1 Kabupaten Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan Islam dan Hindu-Buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan islam dan hindu-buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan islam dan hindu-buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *Maze Game* (MaGe) berbantuan *QR Qode* pada materi peninggalan kerajaan islam dan hindu-buddha di kelas IV SDN Brenggolo 1.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki dua dimensi manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan pengembangan Media *Maze Game* (MaGe) Berbantuan *QR Qode* pada pembelajaran IPS di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Secara praktis
 - a. Bagi pendidik, temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman dan perspektif terkait penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berdampak dalam menunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi strategis dalam menegaskan pentingnya inovasi media sebagai sarana untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

- b. Bagi peneliti, studi ini diharapkan menjadi pijakan dalam memperdalam pemahaman serta memperluas wawasan mengenai tahapan perancangan media pembelajaran secara sistematis. Lebih jauh, pengalaman yang diperoleh dari proses penelitian ini dapat dijadikan fondasi untuk merancang berbagai inovasi media lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan target capaian pembelajaran yang beragam di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., Jufri, M. T., & Mufti, S. (2017). Pemanfaatan teknologi virtual reality untuk *Game* labirin berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 3(November). <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/XJTBV>
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui *Maze* karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Ani, N., Deby, R., Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan aplikasi *QR Qode* generator dan *QR Qode* reader dari data berbentuk image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF 2011*, 148–155.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Jurnal Eduksos, III*(2), 59–76. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kontribusi+ilmu+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DN6RFu2pmlPgJ
- Arpriansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Menggunakan metode MDLC untuk anak usia dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. (2022). Pengembangan augmented reality museum Cakraningrat Bangkalan berbasis QR-code. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1915>
- Diharjo, W. (2020). *Game* edukasi Bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher Yates shuffle pada genre puzzle *Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York: HarperCollins College Publishers.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Fatin, A., Harahap, M. S., & Lubis, R. (2023). Pengembangan e-modul trigonometri berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 6–14. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lidya Constantina, E., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh permainan *Maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 pada anak kelompok A. *Pgpaud Unesa*, 1(1), 1–5.
- Melinda. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran IPA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mu'arifah, M. P., Ekasari, L. A., Salsabila, R., & Pranoto, I. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Maze Game* untuk meningkatkan

- keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika. *Epistema*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>
- Munadhi, Y. (2013). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasution, I. D., Rozi, F., Lubis, W., Rangkuti, I., & Ananda, L. J. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis smart *Maze Game* pada tema 9 subtema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsomba Kabupaten Padang Lawas. *Jurnal Pendidikan*, 7(4), 813–827.
- Nursalam. (2013). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan: Pedoman skripsi, tesis, dan instrumen penelitian keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursolehatun, T. (2021). Pengembangan media *Maze adventure Game* untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar matematika. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.56393/didactica.v1i1.103>
- Nurrita, T. (2018). Media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 171–187.
- Penelitian, T., dkk. (n.d.). *Sejarah perkembangan agama Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia*. Tidak dipublikasikan.
- Pratiwi, I. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–120.
- Rahmawati, D., Puspitasari, R. D., & Sari, N. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model ADDIE pada materi IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–55.
- Rhianawati, & Rohita. (2020). *Labirin sebagai media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Media Edukasi Anak.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sosial-budaya, S. D. B. (n.d.). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Jurnal Sosial Budaya*, 3, 65–78.
- Sukardi. (2019). *Ilmu sosial dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan dadu *QR Qode* untuk alternatif pengenalan calistung anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4392–4404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wibowo, T., & Jaslina. (2024). Pengembangan digital art sebagai asset video *Game* moral edukasi menggunakan RND. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(1), 109–124. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i1.6485>

Wulandari, A. N., & Mawardi. (2018). *Penggunaan permainan Maze Game sebagai media pembelajaran interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang.