

Media Maze Matching Board untuk Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam

Tarisah Sandrina¹, Hidayat²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantra Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: tarisahsandrina@umnaw.ac.id, hidayat@umnaw.ac.id

Abstrak

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran berhasil dilaksanakan. guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif dan kreatif agar peserta didik menjadi semangat dalam proses pembelajaran. Namun hasil dari observasi awal yang saya lakukan di SDN 104241 Lubuk Pakam peneliti menemukan permasalahan pada proses pembelajaran di kelas IV SD temuan pada observasi diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran belum maksimal, Proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa tidak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam belajar. Dari temuan observasi peneliti berasumsi dibutuhkan adanya inovasi baru yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran, dengan menentukan media pembelajaran Maze Matching Board. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan kelayakan media pembelajaran Maze Matching Board pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan kreativitas siswa. Metode penelitian ini menggunakan reasearch and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE Data tingkat kelayakan media Maze Matching Board dapat diukur dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan hasil diketahui bahwa presentase hasil tes kreativitas siswa melalui tes formatif dan sumatif siswa berjumlah 27 siswa. Dari 5 pertanyaan yang terdapat pada angket telaah tingkat kreativitas siswa diterapkan media maze matching board memperoleh skor sebesar 78% dengan kategori "kreatif". Hasil keseluruhan penilaian yang didapatkan dari angket telaah yaitu sebesar 86,85%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media maze matching board untuk meningkatkan kreativitas siswa yang dikembangkan sudah "sangat layak" digunakan pada proses pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Maze Matching Board

Abstract

Education an important role in preparing quality human resources. Educational goals could be achieved if the learning process was successfully implemented. Teachers were expected to create an engaging, enjoyable, innovative, and creative learning process so students remained enthusiastic about learning. However, based on the initial first observation conducted at SDN 104241 Lubuk Pakam, the researcher found issues in the learning process in the fourth-grade class. Observations revealed that the use of learning media in the fourth-grade class had not been maximized. The teacher-centered learning process resulted in students not actively participating in class learning. This impacted the low level of student creativity in learning. From the observation findings, the researcher assumed that a new innovation was needed in the learning process by implementing the Maze Matching Board learning media. This research aimed to determine the development steps and feasibility of the Maze Matching Board learning media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject to enhance the creativity of fourth-grade students at SDN 104241 Lubuk Pakam. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The feasibility level of the Maze Matching Board media could be measured by students' mastery of the material taught, with results showing that the percentage of student creativity test results through formative and summative tests for 27 fourth-grade students at SDN 104241 Lubuk Pakam. Of the 5 questions contained in the questionnaire assessing the level of student creativity, the maze matching board media was applied and obtained a score of 78% in the "creative" category. The overall assessment results obtained from the review questionnaire were 86.85%. From these scores it can be said that the maze matching board media to increase student creativity that has been developed is "very suitable" for use in the learning process of Natural and Social Sciences (IPAS) lessons in class IV at SDN 104241 Lubuk Pakam.

Keywords: Education, Learning Media, Maze Matching Board.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pembelajaran berhasil dilaksanakan. Pembelajaran terdiri dari tiga aspek yaitu siswa, guru dan sumber belajar. Siswa diharapkan mampu memahami pembelajaran dengan baik sehingga ilmu yang diperoleh bermanfaat dikehidupannya. Guru adalah aspek utama dalam menentukan keberhasilan pembelajaran sehingga guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif dan kreatif agar peserta didik menjadi semangat dalam proses pembelajaran. Sumber belajar adalah berbagai sumber alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Misalnya media pembelajaran, ketiga aspek tersebut harus saling mendukung sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun hasil dari observasi awal yang saya lakukan di SDN 104241 Lubuk Pakam peneliti menemukan permasalahan pada proses pembelajaran di kelas IV SD temuan pada observasi diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas belum maksimal, kriteria pembuatan media pembelajaran yang belum maksimal yaitu tanpa menganalisis kebutuhan siswa, ketepatan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan dan materi pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Proses pembelajaran berpusat pada guru dan hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar sehingga siswa tidak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Setiap siswa sudah memiliki sejumlah pengetahuan, namun pengetahuan yang diterima hanya sebatas informasi yang telah diberikan guru, sedangkan mereka tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan tersebut.

Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam belajar. Kreativitas sebagai salah satu aspek yang perlu dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat membantu siswa mendapatkan dampak positif pada pembelajaran dan menjadikannya menyenangkan.

Kreativitas yang belum bisa dioptimalkan akan berdampak pada perkembangan konsep diri yang membuat siswa kurang percaya dengan potensi yang dimilikinya. Kreativitas siswa ditandai dengan peningkatan kreativitas dalam memberikan gagasan baru seperti cara memecahkan masalah.

Pada pembelajaran, khususnya pada materi Indonesia kaya budaya. Siswa ditekankan mampu berkreaitivitas karena keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mendorong siswa untuk membuka wawasan dan mencari informasi seluas-luasnya tentang kebudayaan Indonesia di pulau-pulau terbesar di Indonesia. Sesuai dengan pendidikan

sekarang siswa dituntut untuk mampu bersaing secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran sistematis, kritis, logis dan kreatif.

Sehubungan dengan hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak khususnya ditingkat sekolah dasar, karena siswa ditingkat sekolah dasar memahami materi pelajaran perlu di visualisasikan dalam bentuk konkrit dengan begitu dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar. Dengan meningkatkan kreativitas siswa banyak persoalan yang dapat dihadapi untuk beradaptasi secara aktif, kreatif dan kepiawaian untuk memecahkan permasalahan secara efektif dan efisien. Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui (Hidayat dkk, 2021).

Selain itu dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV diketahui banyak siswa yang kurang aktif dalam mengembangkan potensi dan keterampilannya dalam proses pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas hanya berupa gambar-gambar baju adat, rumah adat, pakaian adat, makanan daerah yang hanya

dapat dilihat siswa sehingga tidak mendorong siswa untuk terlibat aktif secara langsung dalam penggunaan media didalam proses pembelajaran untuk mengeksplorasi lebih luas tentang pemahaman kebudayaan Indonesia.

Dari temuan observasi peneliti berasumsi dibutuhkan adanya inovasi baru yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. dengan menentukan media pembelajaran yang tepat sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti memilih media pembelajaran *Maze Matching Board* karena pada permainan itu bermanfaat untuk melatih konsentrasi dan koordinasi antara mata dan tangan serta melatih motorik halus.

Permainan *Maze Matching Board* ini juga dapat meningkatkan kreativitas karena pada permainan tersebut menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan aneka gambar dan warna untuk menarik perhatian siswa dan mengasah kemampuan anak untuk menstimulus pengembangan diberbagai aspek dimana pada usia dini sangat perlu untuk dikembangkan.

Media pembelajaran *Maze Matching Board* ini menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat membuat siswa mampu mengembangkan potensin dirinya secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang kreativitas siswa dalam berpikir. Pemikiran peneliti tersebut didukung oleh

hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainun Fisabilillah Dina W.N, dkk (2021) terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Adiwarno, sebesar 71% dengan persentase 44% dalam kategori cukup baik. Meningkat pada siklus I memperoleh rata-rata nilai sebesar 78 dengan persentase 73% dalam kategori baik. Meningkat lagi pada siklus II memperoleh skor rata-rata sebesar 81 dengan persentase 85% dalam kategori sangat baik.

Menurut Gagne dalam Sapriyah (2021) menyatakan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selanjutnya Rohmat dalam Moto (2019) media pembelajaran adalah sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadinya hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Hamka dalam Daniyati, (2023) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selanjutnya menurut Amanda & Darwis (2023) mengatakan media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi

bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Menurut Adam dalam Ansari dan Sujarwo (2022) media pembelajaran segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang tepat. Selanjutnya Priyatno dalam Wati dan Maemunah (2021) Kreativitas adalah suatu bentuk kemampuan seseorang dalam berupaya mengombinasikan hal-hal baru, untuk mengasosiasi berdasarkan info-info baru, data atau elemen-elemen yang tadinya sudah ada namun menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat dan bermakna.

Menurut Supriadi dalam Rachmawati (Maisarah dkk, 2020) kreativitas adalah kemampuan manusia dalam menciptakan ide/gagasan baru yang kemudian di implementasikan pada karya nyata untuk menciptakan hal unik bernilai jual beli tinggi. Sedangkan Farida dalam Hasanah dan Suyadi (2020) bahwa kreativitas adalah seluruh gagasan baru, taktik, wawasan, atau model baru yang bisa disampaikan, dan selanjutnya diaplikasikan dalam kehidupan baik itu individu maupun dalam sebuah organisasi, karena individu yang kreatif selalu dibutuhkan oleh lingkungan untuk mengembangkan potensinya yang ada pada lingkungan tersebut sehingga mampu memenuhi kebutuhan secara berkala dan terus berubah.

Selanjutnya Hasanah dan Priyantoro (2019) menyatakan dengan adanya pengembangan kreativitas ini seorang anak dapat tumbuh secara berkualitas dan mengsurvive hidupnya. Selanjutnya Susanto dalam Fitri dan Mayar (2019) seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) selalu ingin tahu; (2) memiliki kepercayaan diri yang kuat; (3) memiliki sifat mandiri; (4) berani mengeluarkan pendapat dan berani mengambil Resiko.

Menurut Andreani (2023) pemberlajaran IPAS adalah salah satu esensial pada kurikulum merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Rumusan Masalah

Bagaimana hasil pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Maze Matching Board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam.

Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan produk pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Maze Matching Board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahan Alam dan Sosial (IPAS) yang dapat meningkatkan

kreativitas siswa Kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian reasearch and development yang merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang mampu dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media *Maze Matching Board* menggunakan model *ADDIE*, yang terdapat 5 langkah-langkah pengembangan bahan ajar dalam penelitian yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek, Objek dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Maze Matching Board*. Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 104241 Lubuk Pakam. Waktu penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada semester genap bulan Mei 2024.

Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian ini terdiri dari lima langkah yaitu:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai kebutuhan pembelajaran menetapkan tujuan

pembelajaran menganalisis media pembelajaran maze matching board yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis ada 3 hal yang harus diperhatikan yaitu: karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik dan kurikulum.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran maze matching board sebagai media yang akan dikembangkan sehingga media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini merealisasikan produk yang telah dirancang pada tahap desain yang akan diimplementasikan. Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah: (1) pembuatan produk; (2) telaah produk kepada ahli media dan materi; (3) revisi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi adalah tahap perealisasi desain dan pengembangan. Implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan data pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa

e. Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap implementasi dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa. Tujuan evaluasi ini untuk menganalisis telaah media, kepraktisan

media, dan pengaruh media terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi ini dilakukan peneliti secara langsung mengamati dan mendapatkan informasi keadaan perilaku objek sasaran yang akan diteliti. Angket atau kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa terhadap materi yang disampaikan melalui sebuah daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden. Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah, guru, siswa, sarana dan prasarana yang ada.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket respon siswa terhadap kreativitas siswa. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, materi, dan kreativitas siswa melalui stimulus dan respon siswa pada saat proses pembelajaran terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang disampaikan. Angket yang digunakan angket tertutup untuk ahli media dan ahli materi. Angket terbuka untuk angket kreativitas siswa pada materi Indonesia kaya budaya pembelajaran IPAS yaitu mengisi angket sesuai pengetahuan pribadinya.

Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah menggunakan analisis data untuk uji

kelayakan media pembelajaran *maze matching board* .

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode campuran (*mixed method*) yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang berisi analisa suatu kondisi saat ini. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan symbol. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian uji coba media permainan *maze matching board* terkait peningkatan kreativitas siswa yang kemudian dianalisis dengan kuantitatif deskriptif persentase.

Untuk lebih jelasnya penelitian pengembangan ini peneliti membagi analisis data menjadi dua proses, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini bagaimana penerapan pengembangan media *maze matching board* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Analisis data secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media *maze matching board* . Dalam analisis ini diperoleh berdasarkan hasil penyebaran angket kepada penelaah ahli materi dan media.

Analisis data kelayakan media yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Skor presentasi

F = rata-rata skor perolehan keseluruhan

N = Skor ideal

Sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti akan dinyatakan layak untuk digunakan jika tingkat pencapaiannya memenuhi kriteria lebih dari 61% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian telaah ahli materi, ahli media. Dalam penelitian ini, media yang dibuat harus memenuhi kriteria valid/layak. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria kelayakan.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tingkat kreativitas siswa berupa angket kreativitas siswa yang diberikan pada awal dan akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. adapun rumus N-gain adalah sebagai berikut :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Kalopito,dkk 2022)

Menurut Hake (2002) N-gain memiliki kriteria sebagai berikut yaitu:

- 1) Rendah jika $N\text{-gain} \leq 0,3$;
- 2) Sedang jika $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$; Tinggi $N\text{-gain} \geq$

3. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian merupakan sebuah produk, yaitu sebuah media *maze matching*

board. Peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan dibawah ini:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan, yaitu tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran agar dapat mencari solusinya. Adapun beberapa analisis yang dilakukan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Siswa
2. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran
3. Analisis Kurikulum

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk merancang media.



Gambar 1 Papan MDF *maze matching board*

Tahap Pengembangan (*Development*)

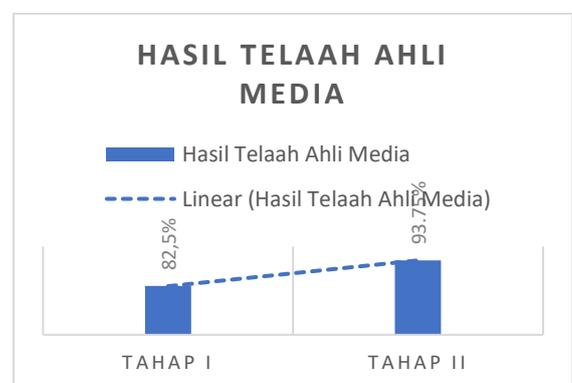
Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti akan melakukan telaah media dan materi "Indonesia Kaya Budaya" beberapa penelaah ahli untuk mengetahui kelayakan. Adapun telaah yang dilakukan, antara lain:

1. Telaah Ahli Media
 - a. Telaah Ahli Media tahap I

Nilai rata-rata telaah diperoleh 82,5%, dari hasil telaah ahli media. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwasanya media *Maze matching board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) yang dikembangkan "sangat layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penelaah ahli media memberikan saran untuk huruf dalam *maze matching board* diperjelas.

b. Telaah Ahli Media tahap II

Nilai rata-rata telaah diperoleh 93,75%, dari hasil telaah ahli media. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwasanya media *Maze matching board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) yang dikembangkan "sangat layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penelaah ahli media memberikan saran saat penggunaan media *maze matching board* tampilkan *power point* menggunakan proyektor sebagai alat bantu penjelasan pulau-pulau yang ada di Indonesia agar seluruh siswa dapat melihat jelas.



Gambar 2. Diagram Hasil telaah ahli media tahap I dan tahap II

Dari gambar 2 di atas dapat dikatakan media dengan kategori "sangat layak".

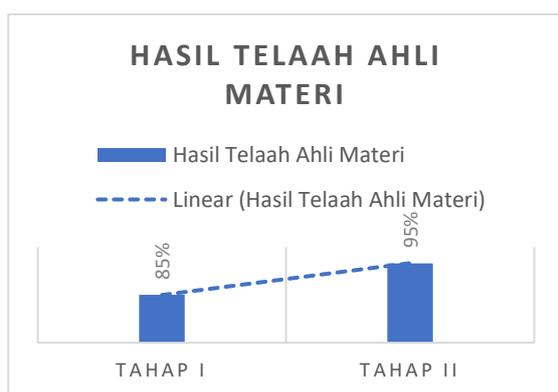
2. Telaah Ahli Materi

a. Telaah Ahli Materi Tahap I

Nilai rata-rata telaah diperoleh 85%, dari ahli materi. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikembangkan “sangat layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

b. Telaah Ahli Materi Tahap II

Nilai rata-rata telaah diperoleh 95%, dari ahli materi. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi pada *media maze matching board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikembangkan “layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.



Gambar 3. Diagram Hasil telaah ahli materi tahap I dan tahap II

Dari skor yang didapatkan pada telaah ahli materi tahap I dan tahap II materi dikategorikan “sangat layak”.

3. Telaah Respon Siswa

Respon siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam terhadap media *maze matching board* dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap pertama penyebaran angket sebelum diterapkannya media dengan tujuan untuk melihat tingkat kreativitas siswa, sehingga peneliti dapat memantau dan memperbaiki proses pembelajaran. Tahap kedua penyebaran angket setelah diterapkannya media diakhir program dengan tujuan untuk melihat pengaruh penerapan media.

Tahap Implementasi (Implementation)

Hasil penilaian angket siswa sebelum dan sesudah penerapan media *maze matching board* materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selanjutnya data tersebut dikelola menggunakan rumus N-gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Tingkat Kreativitas Siswa

Kode siswa	Pre-test	Posttest	Post-Pre	Skor ideal (20-pretest)	N gain score	N- gain score (%)	N-gain score (%)
Responden 1	13	18	5	7	0,71	71,43	71%
Responden 2	12	19	7	8	0,88	87,50	88%
Responden 3	13	18	5	7	0,71	71,43	71%
Responden 4	12	17	5	8	0,63	62,50	63%
Responden 5	13	20	7	7	1,00	100,00	100%
Responden 6	11	18	7	9	0,78	77,78	78%
Responden 7	14	19	5	6	0,83	83,33	83%
Responden 8	14	19	5	6	0,83	83,33	83%
Responden 9	14	18	4	6	0,67	66,67	67%
Responden 10	15	18	3	5	0,60	60,00	60%
Responden 11	12	19	7	8	0,88	87,50	88%
Responden 12	13	19	6	7	0,86	85,71	86%
Responden 13	14	19	5	6	0,83	83,33	83%
Responden 14	15	19	4	5	0,80	80,00	80%
Responden 15	12	17	5	8	0,63	62,50	63%
Responden 16	13	18	5	7	0,71	71,43	71%
Responden 17	14	20	6	6	1,00	100,00	100%
Responden 18	15	20	5	5	1,00	100,00	100%
Responden 19	15	19	4	5	0,80	80,00	80%
Responden 20	12	18	6	8	0,75	75,00	75%
Responden 21	14	19	5	6	0,83	83,33	83%
Responden 22	14	18	4	6	0,67	66,67	67%
Responden 23	13	18	5	7	0,71	71,43	71%
Responden 24	12	18	6	8	0,75	75,00	75%
Responden 25	13	18	5	7	0,71	71,43	71%
Responden 26	14	18	4	6	0,67	66,67	67%
Responden 27	15	19	4	5	0,80	80,00	80%
Total	361	500	139	179	21,04	2103,97	2104%
Rata-rata	13,37	18,52	5,15	6,63	0,78	77,92	78%

Dari 5 butir pertanyaan yang diberikan 27 siswa. Untuk memperoleh tingkat kreativitas siswa, peneliti terlebih dahulu menghitung skor N-gain menggunakan rumus :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Prettes}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$= \frac{5}{7} \times 100\% = 71\%$$

$$N\text{-gain} = \frac{18,52 - 13,37}{20 - 13,37}$$

$$= \frac{5,15}{6,63} \times 100\% = 78\%$$

Setelah memperoleh nilai N-gain dengan nilai 78%, maka sesuai dengan kriteria pencapaian kreativitas siswa dapat disimpulkan media *maze matching board* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan kategori yang diperoleh siswa yaitu “kreatif”.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dari prosedur ADIIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari keseluruhan penilaian terhadap media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikembangkan. Berikut ini adalah data rekapitulas dari penilaian media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikembangkan:

Tabel 2. Hasil evaluasi

Hasil Validasi				
Validator	Total Skor	Rata-rata	Skor kelayakan	Kategori
Ahli Media tahap I	40	33	82,5%	Sangat layak
Ahli Media tahap II	45	3,75	93,75%	Sangat layak
Ahli Materi tahap I	34	3,4	85%	Sangat layak
Ahli Materi tahap II	38	3,8	95%	Sangat layak
Kreativitas siswa	500	18,52	78%	Kreatif
Skor keseluruhan Media	86,85%			Sangat layak

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa media *maze matching board* dikatakan “sangat layak”. Hal itu terlihat dari hasil penilaian telaah ahli media tahap I mendapatkan skor kelayakan sebesar 82,5% dengan kategori “sangat layak”, telaah ahli media tahap II mendapatkan skor kelayakan sebesar 93,75% dengan kategori “sangat layak”, dari hasil telaah ahli materi tahap I mendapatkan skor kelayakan sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”, telaah ahli materi tahap II mendapatkan skor kelayakan sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”, dari hasil tingkat kreativitas siswa setelah diterapkannya media mendapatkan skor 78% dengan kategori “kreatif”. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam dikatakan “sangat layak”.

Dilihat dari empat aspek yaitu kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi dan kesesuaian dengan perkembangan siswa. Persentase ini termasuk kriteria cukup layak

untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa yang layak digunakan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE

Tahap pertama dimulai dengan melakukan beberapa analisis, seperti analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan analisis kurikulum. Dari analisis kebutuhan siswa diketahui bahwa siswa kelas IV membutuhkan adanya inovasi penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dari analisis kebutuhan media pembelajaran diketahui bahwa siswa kelas IV membutuhkan media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dari analisis kurikulum diketahui bahwa SDN 1042421 Lubuk Pakam menggunakan kurikulum merdeka. Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dari hal tersebut peneliti mengembangkan sebuah media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

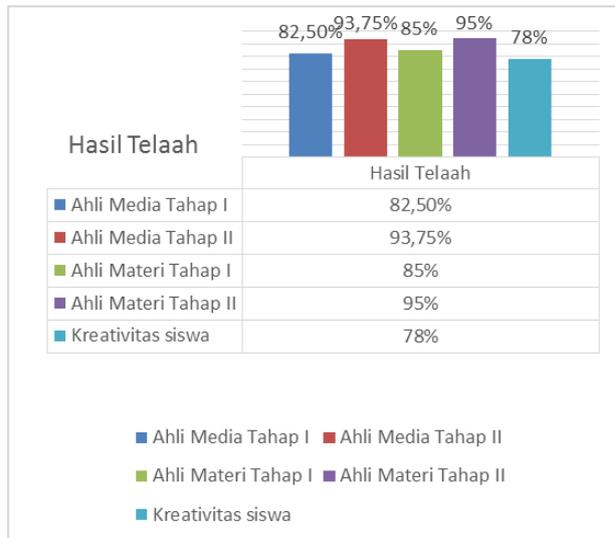
Pada tahap kedua peneliti mulai mendesain media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tahap

ini membutuhkan beberapa alat dan bahan seperti, gunting, penggaris, pensil, papan MDF bahan utama *maze matching board*, kertas HVS, stiker. Pada tahap ini juga terdapat beberapa langkah yang dilakukan, seperti membuat desain/sketsa, membentuk pola, tahap akhir pembuatan *maze matching board*.

Setelah media selesai dirancang, selanjutnya menelaah kelayakan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dikembangkan kepada beberapa penelaah ahli media, ahli materi, tingkat kreativitas siswa. Skor kelayakan yang didapat dari penilaian telaah ahli media tahap I mendapatkan skor kelayakan sebesar 82,5% dengan kategori “sangat layak”, telaah ahli media tahap II mendapatkan skor kelayakan sebesar 93,75% dengan kategori “sangat layak”, dari hasil telaah ahli materi tahap I mendapatkan skor kelayakan sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”, telaah ahli materi tahap II mendapatkan skor kelayakan sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”.

Setelah diketahui kelayakan media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi. Pada tahap ini media digunakan pada proses kegiatan pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam. Dari hasil implementasi diketahui terjadi peningkatan kreativitas siswa. Dari hasil angket tingkat kreativitas siswa diterapkan media *maze*

matching board memperoleh skor sebesar 78%, Diagram hasil telaah dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4 diagram hasil telaah

Tahap terakhir yang dilakukan, yaitu evaluasi bertujuan mengevaluasi keseluruhan tahapan yang dilakukan. Dari hasil evaluasi diketahui bahwa media yang dikembangkan “sangat layak” digunakan pada proses pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam. Hal itu terlihat dari rata-rata keseluruhan penilaian yang didapatkan dari angket validasi yaitu sebesar 89,65%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah “sangat layak” digunakan pada proses pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian peneliti menyimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan untuk sebuah media *maze matching board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Media yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 104241 Lubuk Pakam.

Dari hasil implementasi diketahui terjadinya peningkatan tingkat kreativitas siswa yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam. Tingkat kreativitas siswa diterapkan media *maze matching board* memperoleh skor sebesar 78% dengan kategori “kreatif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Fisabilillah Dina W.N, d. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Make a Match Berbantuan Media Puzzle Di Sekolah Dasar. *Jurnal PJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, volume 5 No.
- Andreani, D. &. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka.
- Ansari, I., & Sujarwo. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II SDIT SYIFAURAHMAH Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 274-287.
- Daniyati, A., & dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 282-294.

- Fitri, Y. M., & Mayar. (2019). Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1227-1233.
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 162-169.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Keativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary*, 61-72.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The Aplication of Augmented Reality in Elementary School Education . *Research, Society and Develoment*, 1-2.
- Kolopita, C. P., Katili, M.R., Thohir, R. M. (2002) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil dan Jaringan Dasar. *2(1)*, 1-2.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal For Education Reasearch*, 1-8.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 23.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 471.
- Wati, T. P., & Maemunah. (2021). Kreativitas Anak Usia Dini Berdasarkan Aliran Progresvisme. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 205-212.