

Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk

Alfandi*, I Nyoman Karma, Ilham Syahrul Jiwandono
Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: alfandi658@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using labyrinth media on students' interest in learning the content of PPKn Class III SDN 2 Seteluk material. This type of research is experimental research, the research design is Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The subjects in this study were all third-grade students at SDN 2 Seteluk. Taking the subject through the technique of Census/Total Sampling. Data collection methods are questionnaires and observations. Questionnaires were used to obtain data in the form of students' interest in learning Civics, while observations were used to obtain data on the implementation of learning using labyrinth media. Based on the results of the Independent Sample T-Test test, the average difference in the posttest pretest of the experimental and control groups, and the effect size test, obtained a significant value or Sig(2-tailed) 0.012 which means it is smaller than 0.05, the value of the average difference the experimental group average was 1.7 while the control group was 0.5 and the effect size value was 0.787. This shows that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that the magnitude of the influence of the use of labyrinth media on students' learning interest in the content of PPKn class III SDN 2 Seteluk.

Keywords: *Learning Media, Labyrinth, Interest in Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik muatan materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk. Jenis penelitan ini adalah penelitian eksperimen, desain penelitiannya *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN 2 Seteluk. Pengambilan subjek melalui teknik *Sensus/Sampling Total*. Metode pengumpulan data yaitu angket dan obsevasi. Angket digunakan untuk memperoleh data berupa minat belajar PPKn peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media labirin. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, nilai selisih rata-rata *posttest pretest* kelompok eksperimen dan kontrol, dan uji *effect size*, diperoleh nilai signifikan atau Sig(2-tailed) 0,012 yang berarti lebih kecil dari 0,05, nilai selisih rata-rata kelompok eksperimen sebesar 1,7 sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,5 dan nilai *effect size* sebesar 0,787. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik muatan materi PPKn kelas III SDN 2 Seteluk.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Labirin, Minat Belajar.

INTRODUCTION

Memasuki Era Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut secara maksimal dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 memiliki ciri khas serba cepat dan *update*. Fenomena di Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan hadirnya generasi milineal yang modern, yang tidak senang duduk berlama-lama di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang monoton di dalam kelas sudah tidak cocok lagi karena sangat

membosankan dan dapat menurunkan gairah belajar peserta didik (Wati & Kamila (2019), dalam Harta, dkk (2020: 18)). Oleh karena itu, guru ditantang untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, gembira, menyenangkan, dan berbobot.

Menurut Suryani, dkk (2019: 4) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen kegiatan pembelajaran yang memiliki andil besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas (Indroyono, 2017: 1-2). Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam media pembelajaran telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2009: 3-4) dalam Indroyono (2017: 2) mengelompokkan media dalam kegiatan belajar mengajar berupa, media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Media proyeksi seperti, slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Namun seiring berkembangnya zaman, ada pula media pembelajaran yang berbetuk permainan (game) sebagai sarana kegiatan belajar sambil bermain (Indroyono, 2017: 2). Pada jenjang anak usia Sekolah Dasar (SD), anak-anak usia ini senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung (Desmita, 2010: 35 dalam Indroyono, 2017: 3). Berdasarkan pendapat di atas menandakan bahwa anak pada usia tersebut sangat baik jika menerima pembelajaran berupa permainan, mengusahakan mereka berpindah atau bergerak, belajar dalam kelompok, serta memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif merupakan salah satu alasan utama menjadikan peserta didik kurang berminat dalam belajar. Fenomena ini berangkat dari hasil observasi ketika proses pembelajaran di kelas III SDN 2 Seteluk. Dari sisi penggunaan media pembelajaran, guru SDN 2 Seteluk terbilang rendah. Selain itu, pada kelas IIIA dan IIIB di SD Negeri 2 Seteluk pada setiap pembelajaran tematik, konten materi pelajaran tersebut cukup banyak salah satunya mata pelajaran PPKn. Mata pelajaran PPKn juga bersifat teoritis, naratif, dan deskriptif. Kegiatan belajar mengajar lebih sering menggunakan metode konvensional (ceramah), dan disertai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dimiliki setiap peserta didik. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya berdiam diri dan mendengarkan, sehingga lama kelamaan mayoritas peserta didik akan merasa jenuh, mengantuk, kurang fokus, kurang bersemangat, dan pada akhirnya minat belajarnya menurun. Berdasarkan kasus di atas, peneliti bertujuan mengaplikasikan sebuah media pembelajaran berbentuk labirin yang di dalamnya mengandung unsur edukasi sebagai alternatif baru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III pada pembelajaran tematik khususnya muatan materi PPKn.

Penggunaan pembelajaran berbasis labirin mampu mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat pembelajaran berlangsung karena sifatnya yang interaktif dan penyajian materinya pelajaran dalam bentuk yang berbeda. Pendapat di atas sejalan dengan Gita (2016: 53-54) menjelaskan kelebihan media labirin adalah dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang berbeda yakni berupa rintangan yang ada di dalam media labirin serta menyajikan kompetisi bagi peserta didik untuk mencapai tujuan yang ada di media labirin sehingga dapat menumbuhkan perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu, media labirin

dapat mengembangkan imajinasi, melatih konsentrasi, melatih dan melatih motoric halus peserta didik.

Berdasarkan temuan permasalahan dan kelebihan media labirin yang telah dijabarkan di atas, peneliti ingin mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk”.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *Nonequivalen Control Grup Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2021 dan lokasi penelitian berada di SDN 2 Seteluk Kecamatan Seteluk, Kabupaten Sumbawa Barat. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IIIA yang berjumlah 23 peserta didik dan IIIB berjumlah 22 peserta didik di SDN 2 Seteluk, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Sensus/Sampling Total*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan minat belajar peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media labirin.

Metode analisis data yang digunakan adalah *Independent Simple T-Test*. ada dua prasyarat yang dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis, yakni uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Semua uji di atas dilakukan dengan berbantuan program SPSS..

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Labirin

Observer dalam menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media labirin dilakukan oleh wali kelas IIIA, yakni ibu Astuti, S.Pd. SD. Adapun hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan penggunaan media labirin

Perlakuan	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	80	3,2	Baik
2	90	3,6	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa pada perlakuan pertama penggunaan media labirin pembelajaran pada pelaksanaan pembelajara yang dilakukan oleh peneliti mencapai mencapai 80 dengan nilai 3,2 tergolong dalam kriteria baik. Sedangkan pada perlakuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media labirin pembelajaran mengalami peningkatan skor menjadi 90 dengan nilai 3,6 dan tergolong dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan pengajar telah melaksanakan seluruh aktivitas-aktivitas inti dari penggunaan media labirin pembelajaran.

Pengukuran Minat Belajar PPKn

Tabel 2. Nilai Mean dan Std. Deviation

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	23	20	28	23.52	1.951
Posttest Eksperimen	23	22	28	25.22	1.622
Pretest Kontrol	22	20	28	23.32	2.009
Posttest Kontrol	22	21	28	23.82	1.943
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan nilai *mean* dan *std. deviation* di atas, data masing-masing waktu pengukuran dikategorikan menjadi tiga, sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi Data Minat Belajar PPKn

Kategori	Frekuensi Data Motivasi Belajar PPKn			
	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
Rendah	5	3	4	3
Sedang	15	16	17	14
Tinggi	2	3	2	6

Berdasarkan Tabel 3 di atas menunjukkan perubahan minat belajar peserta didik pada kelompok kontrol dan eksperimen. Pretest kelompok kontrol memiliki 2 orang peserta didik yang berminat belajar tinggi kemudian terjadi perubahan pada posttest menjadi 3 orang peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi sedangkan pada kelompok eksperimen memiliki 2 orang peserta didik yang berminat belajar tinggi kemudian terjadi perubahan pada posttest menjadi 6 orang peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi.

Hasil Uji Normalitas

Data *pretest* kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,196, sedangkan *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,132. Kemudian pada *pretest* kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200, sedangkan *posttest* kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,132, dengan demikian keempat data tersebut berdistribusi normal dikarenakan nilainya lebih besar dari 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Nilai *Levene statistic* yaitu 0,442 lebih besar dari 0,05, dengan demikian data hasil pengukuran minat belajar PPKn peserta didik memiliki varian yang sama (homogen).

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji *Independent Simple T-Test*, nilai selisih rata-rata *posttest pretest* kelompok kontrol dan eksperimen dan *effect size*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,012 lebih kecil dari 0,05, nilai selisih rata-rata *posttest pretest* kelompok kontrol sebesar 0,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,7, dan nilai *effect size* sebesar 0,787, dengan demikian diputuskan bahwa H_a diterima dengan pengaruh yang sedang dan H_o ditolak.

Discussion

Berdasarkan hasil analisis nilai minat belajar PPKn baik pada kelompok kontrol dan eksperimen, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi terbanyak terdapat pada kelompok eksperimen yaitu sebanyak 6 orang pada saat *posttest* dibandingkan *posttest* kelompok kontrol sebanyak 3 orang. Hal ini dikarenakan penggunaan media labirin pembelajaran dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar PPKn. Media labirin pembelajaran mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar, perhatiannya menjadi terpusat dan fokus mengikuti pembelajaran, karena karakteristik dari media pembelajaran ini adalah mampu mengasa berfikir cepat peserta didik, ketenangan, dan mengajak peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Di kelompok eksperimen, ketika guru memperkenalkan media labirin beserta cara penggunaannya, peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media ini karena mengandalkan kerja sama, menantang, baru pertama belajar menggunakan media labirin, dan melatih berfikir cepat. Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat fokus mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran.

Penggunaan media labirin pembelajaran juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan menantang karena peserta didik dilibatkan langsung dalam pembelajaran dan menantang peserta didik untuk menemukan tujuan yang telah ditentukan dalam media labirin pembelajaran, sehingga mampu mengurangi kejenuhan mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan mengakibatkan hasil belajar PPKn mereka akan semakin membaik apabila minat belajarnya baik juga.

Sebagaimana Hidayah (2020: 75) mengemukakan bahwa peserta didik tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan labirin. Hal tersebut terlihat setiap akhir kegiatan peserta didik selalu meminta untuk mengulang kegiatan permainan labirin tersebut. Perasaan senang dan tertarik pada proses pembelajaran inilah yang memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran dari guru sehingga membantu peserta didik giat belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif serta hasil belajar. Pendapat di atas sejalan dengan Fathurrohman, dkk, (2008: 218) mengemukakan bahwa Board Game labirin berpotensi meningkatkan ketertarikan pada matematika serta bisa mendukung upaya menghindari *mind in chaos* terhadap matematika. Belajar sambil bermain yang melibatkan peserta didik secara dan rintangan- rintangan yang ada di dalam media labirin berupa pertanyaan terkait materi pelajaran yang dipelajari dapat memudahkan peserta didik mengingat dan memahami materi pelajaran dengan sangat baik.

Selain itu, berdasarkan nilai selisih rata-rata (*mean posttest pretest*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diketahui bahwa nilai selisih rata-rata *posttest pretest* minat belajar PPKn peserta didik pada kelompok kontrol sebesar 0,5 dan kelompok eksperimen sebesar 1,7. Adanya perbedaan nilai selisih rata-rata *posttest pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dikarenakan penggunaan media labirin pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menyenangkan, dan interaktif. Ketika proses pembelajaran pada kelompok eksperimen, sekitar 90% peserta didik aktif memberikan pendapatnya saat guru memberikan pertanyaan, juga aktif bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami terkait materi pelajaran dibandingkan pembelajaran di kelompok kontrol dimana peserta didik lebih pasif dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.

Terlebih lagi saat guru mengajak peserta didik bermain *games* menggunakan media labirin pembelajaran secara berkelompok, semua peserta didik memperhatikan, bersemangat, aktif, dan tertantang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam media labirin serta melewati rintangan yang ada di dalam media tersebut. Gita (2016: 53-54) menjelaskan kelebihan media labirin pembelajaran adalah dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang berbeda yakni berupa rintangan yang ada di dalam media labirin serta dapat menyajikan kompetisi bagi peserta didik untuk mencapai tujuan yang ada di media labirin pembelajaran

sehingga dapat menumbuhkan perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar. Dianmarta dan Sulthoni (2017: 3) mengemukakan manfaat media *maze* yaitu dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, melatih konsentrasi peserta didik, melatih motorik halus peserta didik, dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi efektif dan efisien, menarik minat peserta didik dalam belajar, dan melatih fungsi panca indra peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan menarik minat belajar peserta didik untuk mencari tahu dan bertanya, sehingga mereka aktif dan tertarik dalam melaksanakan pembelajaran.

Dari hasil deskripsi data di atas, diketahui bahwa pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media labirin menunjukkan suatu hasil yang berbeda. Pembelajaran menggunakan media labirin hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Simple T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,012 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa ada perbedaan minat belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik muatan materi PPKn kelas III SDN 2 Seteluk. Hasil uji *effect size* mendukung pendapat di atas sebagaimana hasil uji *effect size* sebesar 0,787, jika diinterpretasikan maka penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik memiliki pengaruh yang sedang. Dengan demikian, penggunaan media labirin dalam kegiatan pembelajaran sangat baik untuk dilakukan oleh guru pada pembelajaran selanjutnya, khususnya pada muatan materi PPKn di SDN 2 Seteluk.

CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas III di SDN 2 Seteluk tentang pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar PPKn menggunakan analisis data kuantitatif *Independent Sample T-Test*. Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,012, dengan demikian 0,012 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Menggunakan rumus *Cohen's (d)* untuk mencari besar pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik, nilai *Cohen's (d)* sebesar 0,787 jika diinterpretasikan maka media labirin memiliki pengaruh yang sedang terhadap minat belajar PPKn peserta didik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media labirin memiliki pengaruh yang sedang terhadap minat belajar peserta didik pada muatan materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk.

ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada, Kaprodi PGSD Universitas Mataram, dosen pembimbing skripsi 1 yakni bapak I Nyoman Karma, M.Si serta dosen pembimbing skripsi 2 yakni bapak Ilham Syahrul Jiwandono, M.Pd yang telah membimbing peneliti dengan baik, Kepala SDN 2 Seteluk beserta jajarannya atas kerja sama yang baik dalam pelaksanaan penelitian ini, dan semua peserta didik kelas IIIA dan IVB yang telah meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan penelitian ini.

REFERENCES

- Dianmarta, Alfian, dan Sulthoni. 2017. Media *Maze* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*. Vol 3 (1), 3.
- Fathurrohman, Maman dkk. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Menghindari *Mind In Chaos* Terhadap Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 16 (02), 106-111
- Gita, Dian Dwi, 2016. Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran. Skripsi S1. Universitas Negeri Jakarta.

- Hidayah, Rifka Nur. 2020. Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA IMAMA Mijen Semarang. Skripsi S1. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Indroyono, Jati Muliawan. 2017. Pengembangan *Game* Edukasi “*Student Explore*” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang. Skripsi S1. Universitas Negeri Semarang.
- Harta, Johnsen. dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Asam Basa Inovatif Berbasis *Green Labyrinth* Untuk SMA. Jurnal Pembelajaran Kimia Vol. 5 No. 1: 17-31.
- Suryani, Nunuk dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.