

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE LEARNING*
ADVENTURE MAZE CHASE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD**

Rosi Amelia¹, Treny Hera², Kiki Aryaningrum³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
Alamat e-mail : [1rosiameliia17@gmail.com](mailto:rosiameliia17@gmail.com)

ABSTRACT

Based on initial observations at SD Negeri 98 Palembang conducted by researchers, problems were found, namely Researchers obtained information that the science learning process uses teaching materials in the form of modules, printed books and pictures and uses lecture learning methods so that students experience boredom in learning activities. Therefore, the solution to this problem is that researchers want to develop learning media based on mobile learning adventure maze chase in science learning with the ADDIE model. This research method uses the research and development method with the limits of expert assessment and practicality research. Expert assessments are carried out on material experts and media experts, while practicality is with teachers and students. Data collection techniques use observation, questionnaires and documentation, while data analysis techniques use average scores. The results of the development stage are to produce learning media products based on mobile learning adventure maze chase in science learning in grade IV of elementary school. The results of the media expert assessment show that the learning media based on mobile learning adventure maze chase with an average score of 41.5. Thus, it can be concluded that learning media based on mobile learning adventure maze chase in science learning in grade IV of elementary school is included in the valid category. From the results of practitioners, namely teachers and students, an average score of 45.05 was obtained, it can be concluded that the practicality of learning media based on mobile learning adventure maze chase in science learning in grade IV of elementary school is included in the very feasible category.

Keywords: learning media based on mobile learning adventure maze chase

ABSTRAK

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 98 Palembang yang dilakukan oleh peneliti ditemukannya masalah, yaitu Peneliti memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPAS menggunakan bahan ajar berupa modul, buku cetak dan gambar dan menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga siswa mengalami kebosanan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu solusi dari masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS dengan model ADDIE. Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development*

dengan batas penelitian penilaian ahli dan praktikalitas. Penilaian ahli dilakukan pada ahli materi dan ahli media, sedangkan praktikalitas dengan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan skor rata-rata. Hasil dari tahapan pengembangan adalah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* dengan jumlah skor rata-rata 41,5 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD termasuk katagori valid. Dari hasil praktisi yaitu guru dan siswa diperoleh skor rata-rata 45,05, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD termasuk katagori sangat layak.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase*

A. Pendahuluan

Kurikulum merupakan komponen penting dari proses pendidikan. Menurut Khoirurrijal, et al. 2022. h. 1 kurikulum merupakan deskripsi dari visi, misi, dan tujuan pendidikan suatu institusi atau lembaga Latihan. Kurikulum sekolah di Indonesia telah berubah dan perkembangan. Kurikulum K13, pembaruan dari kurikulum sebelumnya, merupakan tindakan lanjutan dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang diuji coba pada tahun 2004. Perubahan kurikulum sekarang seharusnya berangkat dari karakteristik dan kompetensi abad ke-21, perkembangan teknologi digital, serta

hasil analisis dari berbagai kebutuhan masyarakat, termasuk kebutuhan untuk hidup (berkerja) dan belajar sepanjang hidup (Mulyasa, 2023. h. 9).

Menurut pelangi (2020), perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak berdampak pada pendidikan . Namun, karena tuntutan global, sistem pendidikan harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan oleh setiap manusia, karena melalui Pendidikan seseorang akan belajar mengembangkan potensi dirinya (sari, Treny, & David., 2025, p. 664). Menurut Idris, (2022) pendidikan

merupakan sebuah tindakan yang bisa diciptakan sehingga manusia memiliki kemampuan untuk bertahan hidup sebagai bekalnya untuk masa depan dan memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah sehari-hari. Menurut Francis dalam (Idris,2022) menjelaskan tentang pendidikan merupakan bagaimana bisa mengubah tingkah laku dan membawa informasi masyarakat. Pendidikan di Indonesia mulai dari TK,SD, SMP,SMA.

Pendidikan dasar atau disebut sekolah dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menurut pasal 17 UU RI No. 20 tahun 2003. Pendidikan sekolah dasar (SD) dapat mengalami perubahan dalam kurikulum, metode pembelajaran, jam belajar, dan mata pelajaran. Misalnya, mata pelajaran IPA dan IPS sekarang diganti menjadi mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan intraksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya . (Azzahra et al., 2023; Nurhayati &

Fairuz, 2023; Rohman et al.,2023). IPAS memainkan peran penting dalam membangun Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran profil ideal siswa Indonesia (Adyana & Yudaaparmita, 2023).

Implementasi IPAS juga ditekankan pada pendekatan tematik, sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka, yang memungkinkan siswa mengintegrasikan berbagai konsep untuk memahami lingkungan sekitar secara holistik. Proses pembelajaran IPAS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami fenomena alam sekitar dan intraksi sosial yang terjadi di lingkungan mereka. Pengalaman langsung dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta sebagai wahana untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV C menggunakan modul, metode ceramah, dan media pembelajaran

seederhana seperti buku cetak dan gambar. Namun, terkadang menghadapi masalah, seperti kekurangan media pembelajaran digital. Sepertinya sebagian besar siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan banyaknya kesalahan yang dilakukan siswa saat menyelesaikan soal latihan. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa metode konvensional merupakan metode yang kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa mengalami kurangnya motivasi belajar.

Sedangkan berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru wali kelas ketiga kelas A,B,C menunjukan bahwa mereka mengalami kendala dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif karena keterbatasan waktu dan media yang tersedia. Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukan bahwa banyak dari mereka merasa metode pembelajarannya membosankan, sehingga kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Dan berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang disebarkan kepada siswa, diperoleh data sebesar 72,4 % siswa

membutuhkan media pembelajaran secara gital pada proses pembelajaran IPAS. Sementara hasil dari angket kebutuhan guru memperoleh data sebesar 70 %, dengan jumlah data kebutuhan tersebut guru di SD N 98 Palembang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran secara digital sesuai dengan kebutuhan guru dan memperoleh sebuah saran untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat berbentuk game. Oleh karena itu, sesuai dengan permasalahan yang telah di sampaikan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* di SD N 98 Palembang.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan tidak bersifat monoton. Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPAS, perlu dilakukan berbagai upaya strategis, seperti pengembangan model pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan menurut (Aryaningrum & Pratama, 2017, h. 120) yang menunjukkan bahwa mereka berusaha untuk

memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

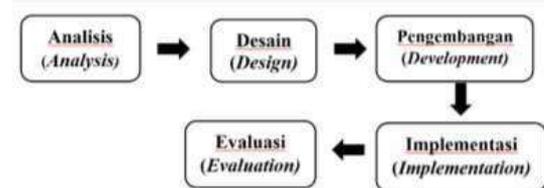
Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* ini dibantu oleh web *wordwall*. Wordwall bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian, menurut Lesatari (2021). Bisa dimainkan melalui laptop atau ponsel pintar. Aplikasi Wordwall memiliki gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik minat siswa. (Khairunnisa, 2021).

Adapun beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini sehingga dapat menjadi acuan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Nisa Rofiatun & Anissa Nindaur Rohmah menunjukkan bahwa alat maze Chase dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. penelitian yang dilakukan oleh Nur putri Hidayah, Momad Fatih, Cindya Alfi. Desain *maze chase* labirin materi melihat cahaya meningkatkan adversity quantient siswa kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Jenis Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Metode ini digunakan

untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono,2022., p.297). Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran ADDIE.



Gambar 1. Desain langkah-langkah pengembangan model ADDIE (Sumber: Endang Mulyaantiningsih)

Prosedur pengembangan ini menggunakan jenis penelitian ADDIE (Analiysis, Desing, Develompment, Implementation, Evaluation) (H. Hanifah, et al., 2023).

Tabel 1. Gambar Soal Menggunakan Game Edukasi Maze Chase Wordwall

Hasil Pengembangan	Keterangan
	Layar depan pada soal dan jawaban game edukasi maze chase wordwall.
	Layar masuk pada soal dan jawaban game edukasi maze chase wordwall.
	Layar soal dan jawaban edukasi maze chas wordwall 20 nomor.

Hasil Pengembangan	Keterangan
	Layar soal dan jawaban jika sudah selesai.
	Layar penulisan nama siswa pada papan peringkat game edukasi maze chase wordwall.
	Layar urutan papan peringkat siswa.

Sumber: Diolah Penulis(2025)

Menurut (Ariani, dkk., 2023, h. 112) Sumber primer dan skunder adalah dua sumber yang digunakan dalam metode pengumpulan data ini. Sumber primer memberikan data kepada pengumpulan data secara langsung, sedangkan sumber sekunder memberikan data kepada pengumpulan data secara tidak langsung, seperti melalui orang lain atau dokumen. Di sisi lain, metode pengumpulan data dapat mencakup observasi (pengamatan), wawancara (wawancara), kuesoner (angket), dan dokumentasi.

Pada metode validasi prototype, proses kegiatan menilai validitas atau kesesuaian rancangan produk. Di kelas IV SDN 98 Palembang, validator

atau pakar untuk memvalidasi adalah ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa dan guru (Aeni, 2024). Analisis data dilakukan setelah mengumpulkan semua data responden atau sumber lain dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2022, p. 147). Dalam penelitian ini Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, dan analisis kelayakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 98 Palembang yang beralamat jalan pertahanan, 16 ulu , kecamatan sebrang ulu II, kota Palembang, 30111 provinsi Sumatra Selatan , Status sekolah akreditasi A. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 Mei sampai 21 Mei 2025. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mengembangkan media berbasis *Mobile Learning Adventure Maze Chase* pada Pembelajaran IPAS untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa kelas IV SD di SD Negeri 98 Palembang.

Tahap pertama adalah analisis, Analisis kebutuhan dan kurikulum adalah bagian dari analisis potensi dan masalah yang dilakukan peneliti. Dari Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 98

Palembang menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dengan menggunakan bahan ajar berupa modul, metode pembelajaran ceramah, menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu buku cetak dan gambar. Dengan analisis kurikulum, penelitian dapat disesuaikan dengan penggunaan kurikulum yang dipakai oleh sekolah.

Tahap desain ini dimana peneliti melakukan pembuatan produk pertamanya yaitu Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Adventure Maze Chase* pada Pembelajaran IPAS. Pada bagian pengembangan terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengembangan dan tahap uji validitas ahli. Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan produk. Pada tahap ini, tujuan dan capaian pembelajaran diidentifikasi, serta materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penulis melakukan penulisan pada menggunakan berbagai program, yaitu Microsoft Word 2010 dan Microsoft Powerpoint dengan tujuan untuk membuat bahan materi, sedangkan Wordwall berguna untuk pembuatan media pembelajaran

berbasis *mobile learning adventure maze chase*.

Validasi yang dilakukan adalah validitas materi dan media. Adapun hasil penilaian dari masing-masing validasi ahli tersebut sebagai contoh berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Komponen Penilaian	Nilai Ahli
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan	4
2.	Materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa	4
3.	Materi dalam game mudah dipahami oleh siswa	4
4.	Penyajian soal menarik dan intraktif	3
5.	Soal tidak menimbulkan miskonsepsi	4
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
7.	Informasi yang disajikan dalam game relevan dengan topik pembelajaran	4
8.	Soal atau tantangan dalam game sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
9.	Variasi pertanyaan cukup mengukur untuk pemahaman siswa	4
10.	Game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar	5
Jumlah		4,0
Hasil		4.0

Hasil validasi oleh materi dengan hasil sebesar 4.00. Dengan demikian, hasil dari ahli materi termasuk dalam katagori valid. Dari hasil tanggapan penilaian ahli materi menyatakan bahwa perbaiki sesuai saran, apabila

sudah selesai silahkan uji coba lapangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Nilai Ahli	
		1	2
1.	Media maze chase menarik dan mudah digunakan	5	5
2.	Media maze chase memiliki tampilan yang menarik dan tidak membosankan	5	4
3.	Media maze chase membantu siswa belajar lebih mudah	4	4
4.	Media maze chase memiliki isi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
5.	Media maze chase memberikan pengalaman belajar yang intraktif	4	4
6.	Media maze chase mudah diakses dan tidak memiliki gangguan teknis	4	5
7.	Media maze chase menyajikan informasi dengan jelas dan sistematis	4	4
8.	Media maze chase meningkatkan semangat belajar siswa	5	4
9.	Media maze chase memberikan latihan soal	4	4
10.	Media maze chase mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar	5	4
Jumlah		44	42
		4,4	4,2
Hasil		4,3	

Hasil validasi oleh materi dengan hasil sebesar 4.3 . Dengan demikian, hasil dari ahli materi termasuk dalam katagori valid. Dari hasil tanggapan penilaian ahli materi menyatakan bahwa perbaiki sesuai saran , apabila

sudah selesai silahkan uji coba lapangan.

Tabel 4. Komentar dan Saran dari Validator

No	Validator	Saran dan Komentar
1.	Materi	Perbaiki tampilan susunan tes
2.	Media	Perbaiki sesuai saran

Saran dan komentar dari seluruh validator, baik dari validasi materi dan validasi media telah dilakukan perbaikan. Perbaikan tersebut berdasarkan dari masing-masing saran dan komentar yang telah diberikan oleh penulis.

Tabel 5. Media pembelajaran berbasis mobile learning adventure maze chase

Hasil Pengembangan	Keterangan
	Layar depan pada soal dan jawaban game edukasi maze chase wordwall.
	Layar masuk pada soal dan jawaban game edukasi maze chase wordwall.
	Layar soal dan jawaban edukasi maze chas wordwall 20 nomor.
	Layar soal dan jawaban jika sudah selesai.

Hasil Pengembangan	Keterangan
	Layar penulisan nama siswa pada papan peringkat game edukasi maze chase wordwall.
	Layar urutan papan peringkat siswa.

Tabel 6. Hasil Validasi Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase*

Validator	Nilai ahli		Jumlah	Rata - rata	Keterangan
	1	2			
Materi	40	-	40	40	Valid
Media	44	42	86	43	Valid
Jumlah			83	41,5	Valid
Nilai akhir				41,5	

Hasil validasi materi dan validasi media, maka Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* mendapatkan nilai sebesar 41,5 dengan katagori layak dan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya.

Media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD sudah dikembangkan, dan diimplemtation dengan hal yang nyata yaitu didalam kelas. Uji coba ini terdiri dari 1 guru wali kelas dan 29 siswa kelas IV SD Negeri 98

Palembang. Selesai pembelajaran, maka penelitian membagikan angket yang melacak tanggapan guru dan siswa. Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Penilaian Guru

No	Pernyataan	Skor
1.	Media pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku	4
2.	Tampilan media menarik dan mudah dipahami	4
3.	Penggunaan suara/efek audio tidak mengganggu perhatian siswa	4
4.	Media ini mudah digunakan oleh guru dalam mengajar	4
5.	Siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini	5
6.	Media ini meningkatkan semangat belajar siswa	4
7.	Pembelajaran menajadi lebih menyenangkan	4
8.	Soal yang disajikan dalam media sesuai dengan materi IPAS	4
9.	Media ini mampu siswa untuk berfikir kritis	4
10.	Media ini berkontribusi meningkatkan motivasi belajar siswa	4
Jumlah		41
Hasil		4,1

Penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD mendapatkan hasil sebesar dengan katagori sangat layak dan tidak ada revisi

Tabel 8. Hasil Penilaian Siswa

No	Nama	Jumlah	
		Ya	Tidak
1.	AM	10	0
2.	A	10	0
3.	AUK	8	2
4.	AAF	8	2
5.	AKA	7	3
6.	AZT	9	1
7.	AAA	9	1
8.	AAR	10	0
9.	AB	9	1
10.	A	7	3
11.	BAR	6	4
12.	DIH	9	1
13.	MAAA	10	0
14.	MD	10	0
15.	MDZ	9	1
16.	MFAF	10	0
17.	MAF	9	1
18.	MTA	9	1
19.	NGA	8	2
20.	NNS	10	0
21.	NA	10	0
22.	NKH	9	1
23.	NZN	10	0
24.	RR	7	3
25.	RMS	10	0
26..	RP	10	0
27.	SAW	9	1
28.	SR	8	2
29.	ZSP	10	0
Jumlah		260	30
Hasil		86	

Pengembangan media pembelajaran adventure maze chase mobile pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD memiliki hasil yang sangat layak dan tidak ada revisi. Dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD, hasil pengisian angket siswa dan guru menunjukkan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran mobile berbasis maze chase adventure. Hasil uji praktik siswa dan

guru secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas Siswa dan Guru

Hasil	Nilai	Katagori
Guru	4,1	Layak
Siswa	86	Sangat Layak
Jumlah	90,1	-
Hasil akhir	45,05	Sangat Layak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran berbasis petualangan maze chase yang digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

Analisis masalah adalah langkah pertama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis petualangan maze chase mobile pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Pada saat ini, penulis telah membuat kesimpulan bahwa penelitian tentang proses pembelajaran di SD diperlukan. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan informasi. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dan menemukan hal-hal yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil dari bagian informasi ini menunjukkan bahwa untuk pembelajaran IPAS di kelas IV SD, media pembelajaran berbasis

maze chase mobile harus dikembangkan.

Pembuatan produk atau desain produk adalah tahap berikutnya dalam pengembangan. Pada titik ini, Anda harus menentukan kerangka media dengan membuat garis besar media dan menyampaikan materi (soal) yang akan digunakan dalam proses pengembangan produk. Selanjutnya, penentuan desain tampilan media dan pengumpulan referensi yang berkaitan dengan materi (soal) yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis petualangan maze chase pada pembelajaran IPAS. Kemudian, penulis menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis IPAS dan membuat soal di dalamnya. Pada titik ini, peneliti juga menyusun instrumen validasi ahli materi, ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa. Hasilnya adalah media pembelajaran adventure maze chase yang digunakan dalam pembelajaran IPAS yang dikembangkan secara garis besar meliputi tahapan pengenalan, eksplorasi, penerapan, dan evaluasi. Dalam tahap pengenalan, siswa diperkenalkan dengan konsep dan aturan permainan. Pada tahap eksplorasi, mereka secara aktif

bermain untuk memahami mekanisme permainan dan berbagai rute di dalam labirin. Tahap penerapan melibatkan penggunaan game untuk belajar materi tertentu, misalnya menjawab soal sambil menghindari musuh. Terakhir, tahap evaluasi menilai pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui bermain game.

Hasil validasi dilakukan oleh tiga ahli: ahli materi dan dua ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai aspek materi (soal) produk, yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kevalidan produk. Komponen yang dinilai ahli media termasuk kesesuaian CP, kesesuaian dengan indikator, butir soal berkaitan dengan materi, kejelasan setiap butir soal, kesesuaian gambar untuk memperjelas soal, pendukung penyajian dan penyajian pembelajaran.

Selain itu, validasi ahli media bertujuan untuk menilai kualitas produk dan evaluasi produk yang dibuat berdasarkan elemen efektivitasnya dalam pembelajaran, interaksi yang diwujudkan serta manfaatnya bagi siswa. Efektivitas dalam pembelajaran bisa menilai hasil belajar dengan menggunakan media

yang dikembangkan dan mampu melatih kemampuan berfikir siswa. Dalam interaksi game *adventure maze chase* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Serta manfaat game bagi siswa melatih keterampilan, peningkatan motivasi.

Dari penilaian ahli materi diperoleh nilai dengan jumlah sebesar 4 dan mendapatkan nilai akhir sebesar 4,0 . Dengan demikian, hasil dari para ahli materi (Soal) termasuk kedalam katagori valid. Dari hasil tanggapan penilaian materi (Soal) menyatakan bahwa perbaiki sesuai saran, apabila sudah selesai silahkan uji coba lapangan. Sedangkan pada ahli media diperoleh hasil validasi oleh Ahli media (1) menerima nilai 44, dan ahli media (2) menerima nilai 42 lalu nilai yang dihasilkan oleh ahli media 1 dan ahli media 2 digabungkan dan dibagikan sehingga memperoleh nilai akhir sebesar 4,3. Dengan demikian, hasil dari para ahli media termasuk dalam katagori valid. Dari hasil tanggapan penilaian ahli media menyatakan bahwa perbaiki sesuai saran, apabila sudah selesai silahkan uji coba lapangan. Hasil penilaian kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa ahli tersebut

menerima penilaian sebesar 4.3 dan berada dalam katagori yang layak, yang berarti bahwa mereka dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Dalam tahap implementasi, hasil kelayakan media diperoleh dari angket respons guru dan siswa. Setelah guru mengisi angket tersebut, hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis petualangan maze chase pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD memiliki nilai 4,1, yang berarti bahwa itu layak dan tidak ada revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis ponsel adalah 4,1.

Selanjutnya, uji coba praktikalitas media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD dilakukan. 29 siswa mengisi angket, dan hasilnya adalah pengembangan media pembelajaran dengan nilai 45,05 Sangat layak, dengan tidak ada revisi yang termasuk dalam katagori layak.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis smartphone adventure maze

chase pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning maze chase adventure* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD mendapatkan nilai 41,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD termasuk dalam kategori yang layak atau valid. Hasil dari para praktisi, yaitu guru dan siswa, mencapai 45,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber daya pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* adalah sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Misna, D. H. (2023). *Metodologi Penelitian*. Depok.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (n.d.). *Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

Pada Pembelajaran IPS (Vol. 2, Issue 2).

- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., Hermawati, E., & Kunigan, U. (n.d.). 6230 *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Sdn 4 Purwawinangun*
- Hanifah Hanna, A. N. (2023). *Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa.*
- Idris, M. (2022). *Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Peta Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas IV.*
- Khoirurrijal, d. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang.
- Nur putri Hidayah, M. F. (2024). . *Desain maze chase labirin materi melihat cahaya meningkatkan adversity quantient siswa kelas V SD.*
- Nurhayati, N., & Fairuz, T. (2023). Analysis of Higher Order Thinking Skills (HOTS) Content on Students' Textbook of Natural and Social Sciences Subject for grade V Elementary School. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1536>
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023).

- Penggunaan media kartu transformasi energi pada mata pelajaran ipas dalam meningkatkan sikap berpikir kritis siswa kelas IV MII Degayu 02 Pekalongan. In *Prosiding SEMAI 2. Seminar Nasional PGMI* (pp. 35-43).
- Sari, E.P., Treny, H., David, B.I., (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (Ioc) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 03 Rambang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 643- 649.
- Sugiyono, P. (2022). *penelitian kuantitatif,kualitatif dan R&D*. BANDUNG: 2022.
- sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung.
- Winangun, A. N. (2023). Singaraja. *Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar*.
- Widiyanti, I., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Development Development of the One in Diversity Application for Class V Students on Indonesian Diversity Material. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 13(2), 238–254.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i2.1654>.
- Yuliani Wiwin, N. B. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (RnD) dalam bimbingan dan konseling*.
- Rustantono, H., Nirmada, R., Rasyid, H., Pendidikan, F. I., Islam, U., Malang, R. R., & Kunci, K. (2024). *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Smp Pgri 4 Tirtoyudo*. 12(3), 52–57.
<https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6342>
- Rahmadania Ajeng Nurastuti, M. I. E. R. (2022). *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Peta Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas IV*.
<https://irje.org/index.php/irje>