



# Desain Maze Chase Labirin Materi Panca Indera Meningkatkan Advercity Quotient Siswa Kelas V SD

Putri Nur Hidayah\*, Mohamad Fatih, Cindya Alfi

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

nurhidayahputri678@email.com

**Article History:**

Received 2024-06-24

Revised 2024-12-02

Accepted 2024-12-24

**Keywords:**

Maze chase maze, wordwall, advercity quotient

**Abstract**

The problem in this research is related to teachers who do not use media as a support in learning, so the solution provided is by using a wordwall educational game that uses a maze template. The aim of this research is to design a maze chase maze educational game which is assisted by a wordwall with five senses material to increase the advercity quotient of fifth grade elementary school students, and to test the effect of a maze chase maze which is assisted by a wordwall of five sensory material to increase the advercity quotient of fifth grade elementary school students. The method used in this research is Research and Development (RnD) with steps in developing the Borg and Gall model. The experimental design used was pre-respond and post-respond with non-equivalent group design. The instrument used was a questionnaire. The subjects in this research were fifth grade students at SDN Sumberjo 1 Blitar Regency. The research results show that the validity score of material experts is 86% and media experts are 91% in the very valid category. Apart from that, the teacher's response to the feasibility aspect was 91% in the very feasible category. Based on student responses, the increase in advercity quotient in the experimental class and control class has increased. Meanwhile, the results of the hypothesis test using the t paired sample test obtained a sig (tailed) value of 0.00. So it can be interpreted that there is an influence of the maze chase labyrinth which is assisted by wordwall material from the five senses to increase the advercity quotient of class V students at SDN Sumberjo 01 Blitar Regency.

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini terkait dengan guru yang kurang menggunakan media sebagai pendukung dalam pembelajaran, sehingga solusi yang diberikan dengan menggunakan game edukasi wordwall yang menggunakan template labirin. Tujuan penelitian ini adalah mendesain game edukasi maze chase labirin yang berbantuan wordwall materi panca indera meningkatkan advercity quotient siswa kelas V SD, serta menguji pengaruh maze chase labirin yang berbantuan wordwall materi panca indera meningkatkan advercity quotient siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Research and Development (RnD) dengan langkah-langkah pengembangan model Borg and Gall. Desain eksperimen yang digunakan adalah pre-respond and post-respond with non-equivalent group design. Instrumen yang digunakan berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sumberjo 1 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian diketahui skor kevalidan ahli materi sebesar 86% dan ahli media sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Selain itu, respon guru aspek kelayakan memperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan respon siswa peningkatan advercity quotient pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Sementara untuk hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t paired sample test memperoleh nilai sig.(tailed) sebesar 0,00. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh maze chase labirin yang berbantuan wordwall materi panca indera meningkatkan advercity quotient siswa kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar.

**Kata Kunci:**

Maze chase labirin, wordwall, advercity quotient

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS sangat penting di ajarkan di Sekolah Dasar, karena mata pelajaran IPAS berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk itu tujuan mata pelajaran IPAS di SD adalah agar siswa bisa mengetahui dan memahami tentang alam, panca indera, dan lain-lain dan juga tentang lingkungan masyarakat. Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Mulai dari desain pembelajaran IPA, model pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran yang dimanfaatkan guru harus dapat diarahkan untuk membentuk karakter peduli lingkungan



pada siswa sekolah dasar (Santika et al., 2022) IPAS yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial adalah penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta konsep dan prinsip alam tetapi juga mengajarkan tentang memecahkan sebuah masalah, melatih kemampuan berfikir kritis dan lain-lain (Febriati et al., 2023). Pembelajaran IPAS dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun kehidupan sosial (Alfi et al., 2022). Salah satu materi sekolah dasar yang ada pada mata pelajaran IPAS adalah materi panca indera yaitu melihat karna cahaya yang membahas tentang bagian-bagian mata, proses melihat, gangguan pada mata, menjaga kesehatan mata, yang kedua yaitu bunyi dan sifatnya yang membahas sifat bunyi, frekuensi bunyi, bagian telinga, gangguan pada indera pendengaran, dan lain-lain.

Hasil dari wawancara observasi pengamatan yang telah dilakukan kepada guru SDN Sumberjo 01 pada tanggal 20 November 2023 menyimpulkan bahwa pada saat pembelajaran IPAS siswa masih merasa bingung dan sulit untuk memahami materi melihat karna cahaya yang di sampaikan guru. Selain itu juga faktor guru yang tidak menggunakan media sebagai pendukung dalam pembelajaran juga menjadi kendala saat pembelajaran sehingga membuat siswa mudah merasa bosan yang mengakibatkan siswa menjadi ramai dan tidak fokus saat guru menyampaikan pembelajaran.

Solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan game edukasi wordwall merupakan permainan yang memanfaatkan website yang dipadukan dengan materi pembelajaran. Wordwall adalah sebuah website yang menyediakan berbagai template untuk kuis yang berbentuk permainan (Khairunisa, 2021). Game wordwall ini bisa diakses melalui gadget maupun laptop. Wordwall ini sangat cocok untuk guru yang ingin mengkreasikan evaluasi pembelajarannya menjadi lebih menarik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan template maze chase atau labirin. Maze chase merupakan permainan dalam labirin untuk mencari jawaban benar dengan menghindari musuh. Media ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar mata pelajaran IPAS materi Panca Indera yang memfokuskan pada materi melihat karna cahaya dan juga untuk meningkatkan Adversity Quotient, yaitu kecerdasan siswa dalam menghadapi situasi-situasi atau menghadapi sebuah masalah pada siswa kelas V SDN di Blitar.

*Adversity Quotient* (AQ) adalah suatu kemampuan berpikir manusia dalam mengelola serta mengarahkan tindakan untuk menghadapi peristiwa-peristiwa kehidupan berupa tantangan dan kesulitan menjadi sebuah peluang. Hal ini sejalan dengan Leonard dan Niky Amanah yang berpendapat bahwa *Adversity Quotient* (AQ) adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menaklukkan tantangan- tantangan, masalah yang dijumpai dan mampu untuk menjadikannya sebagai peluang.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa dengan menggunakan game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan semangat belajar dan menjadikan siswa semakin memahami media yang berkaitan dengan teknologi. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan (Kurnia et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa implementasi *wordwall* sangat baik untuk diterapkan di sekolah dasar karena dengan adanya media berbasis TIK ini peserta didik dapat belajar mengoperasikan teknologi yang sebelumnya tidak mereka ketahui dan layak serta efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Desain Media *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* pada Matapelajaran IPAS Materi Melihat Karena Cahaya untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* pada Siswa Kelas SDN di Blitar". sebagai hasil penelitian ini berupa game edukasi yang berbantuan *wordwall*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan jenis *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2009), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi 7 langkah.

Selain itu, metode penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-respond and post- respond with non-equivalent control group design*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Angket akan diberikan kepada siswa untuk melihat peningkatan *Advercity Quotient* dan dokumentasi berupa foto profil sekolah dan foto-foto SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar yang dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai subjek utama sumber data *Advercity Quotient*. Dimana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Tabel 1. Sumber Data *advercity quotient*

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas Kontrol	9
Kelas Eksperimen	10

Data penelitian diperoleh dari instrumen angket. Angket untuk ahli dan guru menggunakan *skala likert* dengan 5 jenis jawaban. Kemudian skor akhir dari validasi dan kelayakan produk dapat divalidasi sesuai kriteria berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Kelayakan

Kategori	Skor
Sangat tidak valid/Sangat Tidak Layak	< 21%
Tidak valid/Tidak Layak	21 – 40%
Cukup valid/Cukup Layak	41 – 60%
Valid/Layak	61 – 80 %
Sangat valid/Sangat Layak	81 – 100 %

Sumber : Arikunto (2009)

Peningkatan *advercity quotient* diukur dengan angket. Instrumen angket untuk siswa berupa *pre-respond* dan *post-respond* dengan menggunakan skala likert. Analisa data dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistic 20 dengan rumus N-Gain. Rumus N-gain digunakan untuk melihat peningkatan *advercity quotient* baik pada kelas kontrol atau eksperimen. Selain itu, dilakukan analisa data uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh *maze chase* labirin yang berbantuan *wordwall* materi panca indera meningkatkan *advercity quotient* siswa kelas V SD. Uji hipotesis dengan uji *t paired sample test* dengan bantuan aplikasi SPSS Statistic 20. Dasar keputusan yaitu sebagai berikut.

Jika nilai Sig.(tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Jika nilai Sig.(tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

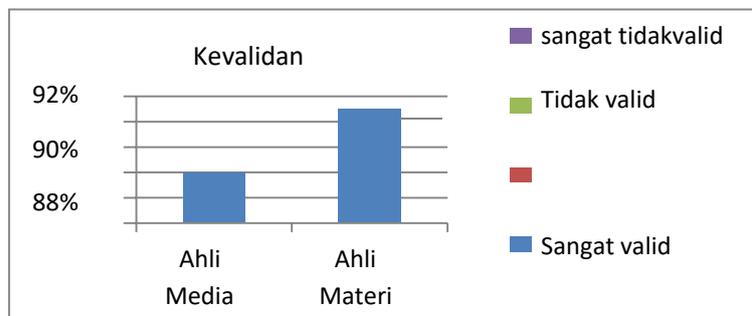
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi 7 tahap. Tahap awal yakni potensi dan masalah, tahap ini membuat peneliti banyak menemukan potensi yang baik untuk bisa dikembangkan. Seperti kemampuan siswa pada kecerdasan intelektualnya yang masih rendah, yang dimana siswa belum bisa diarahkan untuk dapat mengatasi kesulitan dan mampu untuk mengatasinya.

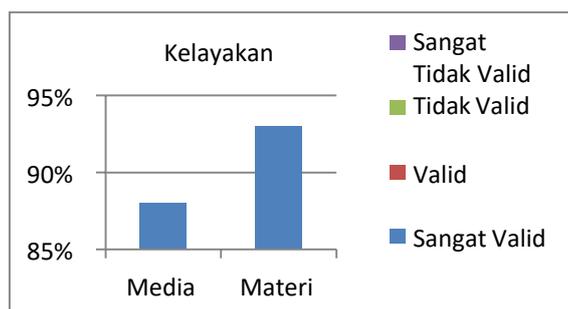
Tahap yang kedua yakni pengumpulan data, tahap ini dilakukan dengan wawancara, dan dokumentasi. Tahap wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan *adversity quotient* siswa. Langkah yang ketiga yakni desain produk, tahap desain produk ini dilakukan dengan melihat kebutuhan pada siswa dalam penggunaan media. Terutama kebutuhan siswa dalam meningkatkan *adversity quotient* siswa.

Tahap yang keempat adalah tahap validasi. Tahap ini media yang telah di desain akan diujicoba ke lapangan. Akan tetapi, sebelum uji coba media akan divalidasi oleh para ahli. Vaidasi produk oleh ahli materi dan ahli media, serta akan dilakukan uji kelayakan kepada guru. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid dan ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hekapitulasi hasil validasi ahli disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Grafik Kevalidan

Selanjutnya, setelah melakukan kevalidan maka selanjutnya akan diuji kelayakan oleh Bapak Ranu suksesdro selaku guru kelas V SDN Sumberjo 01. Hasil respon guru aspek media memperoleh persentase sebesar 88%, dan aspek materi memperoleh persentase sebesar 93%. Sehingga hasil analisis data kelayakan media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Berikut adalah rekapitulasi hasil kelayakan media yang disajikan dalam gambar 2.



Gambar 2. Grafik Kelayakan

Tahap kelima yakni tahap revisi desain. Tahap ini produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan guru selanjutnya melalui tahap revisi desain. Revisi desain dilakukan sesuai dengan saran dan masukan oleh para ahli dan guru agar media lebih valid dan lebih laayak digunakan. Tahap yang keenam yakni uji coba pemakaian. Pada tahap ini peneliti akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. uji coba produk dilakukan pada kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar pada kelas eksperimen. Kelas kontrol dan eksperimen akan diberikan perlakuan yang berbeda akan tetapi sama-sama diberika pre-respond dan post-respond. Data angket tersebut akan dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistic 20.

Tabel 3. Rata-Rata N-Gain Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	10	.07	.25	.1415	.04844
Valid N (listwise)	10				

Hasil *adversity quotient* siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan *maze chase* labirin berbantuan *wordwall* mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata N-gain yang memperoleh sebesar 0,1415. Berikut ini hasil perhitungan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen menggunakan SPSS.

Selanjutnya, pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan juga mengalami peningkatan akan tetapi lebih meningkat pada kelas eksperimen. Hasil rata-rata N-gain yang memperoleh sebesar 0,0788. Berikut ini hasil perhitungan rata-rata N-gain pada kelas kontrol menggunakan SPSS.

Tabel 3. Rata-Rata N-Gain Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	9	-.15	.47	.0788	.18799
Valid N (listwise)	9				

Sebelum di lakukan uji hipotesis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas ini menggunakan uji lilliefors dengan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas diperoleh dari nilai Sig. Kelas eksperimen pre-respond (0,181) dan post-respond (0,906). Pada kelas kontrol pre-respond (0,118) dan post-respond (0,932). Nilai Sig. Pada kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dengan menggunakan SPSS memperoleh nilai Sig. Sebesar 0,474. Nilai Signifikansi lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang bervariasi sama atau homogen.

Terakhir melakukan uji hipotesis, uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh *maze chase* labirin yang berbantuan *wordwall* materi panca indera meningkatkan *adversity quotient* siswa kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. uji hipotesis ini menggunakan uji *t paired sample test* dengan bantuan SPSS Statistic

20. Nilai signifikansi dari uji *t* tersebut memperoleh nilai sebesar 0,000. Artinya nilai sig.(tailed) kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh *maze chase* labirin yang berbantuan *wordwall* materi panca indera meningkatkan *adversity quotient* siswa kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar.

Tabel 4. Uji *t paired sample test*

	Mean	T	Df	Sig.(tailed)
Pair pre-respond dan post-respond	23.158	44.049	18	.000

## Pembahasan

### 1. Kevalidan dan kelayakan *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall*

Kevalidan ini diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut rata-rata sangat valid. Media ini telah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu, materi melihat karena cahaya. Media ini juga di desain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran, selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga akan membuat siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Febriati et al., 2023). Media ini berupa link yang berisi game pembelajaran materi melihat Karena cahaya.

Kelayakan *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* dapat diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan oleh respon guru aspek kelayakan. Berdasarkan hasil respon media ini dinyatakan sangat layak digunakan di sekolah dasar. Hal tersebut selaras dengan (Rachmawati et al., 2020) mengatakan bahwa pengembangan media *Maze Chase* labirin Berbantuan *Wordwall* dapat dikatakan layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* dapat dikategorikan sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

### 2. Peningkatan *Adversity Quotient* Kelompok Kontrol

Hasil dari analisis data berupa prerespon yang dilakukan pada awal pembelajaran atau sebelum pemberian materi pembelajaran dilakukan. Hal tersebut dilakukan untuk melihat *Adversity Quotient* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. metode yang digunakan saat pembelajaran ini adalah metode ceramah. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugih et al., 2023) mengatakan bahwa dikelas kontrol diberikan

perlakuan yang berbeda dengan kelas eksperimen yaitu bermetodekan konvensional. Kelompok konvensional diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas eksperimen. Kelompok konvensional tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hal ini membuat guru menjadi satu satunya sumber belajar siswa. Berdasarkan hasil N-gain pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,0788 akan tetapi lebih meningkat pada kelas eksperimen. Dikarenakan pada kelas kontrol ini siswa tidak diberikan penerapan media pembelajaran.

### 3. Peningkatan *Adversity Quotient* Kelompok Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Maze Chase* Labirin berbantuan *Wordwall*. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Maze Chase* Labirin berbantuan *Wordwall*. Pada pembelajaran ini guru menggunakan model pembelajaran kontekstual. Pada kelas eksperimen ini siswa telah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Maze Chase* Labirin melalui *Wordwall*. Pada tahap ini siswa telah bereksperimen menggunakan media tersebut dengan mengerjakan quis yang telah di sediakan oleh peneliti, siswa di tuntuk untuk dapat menemukan jawaban yang enar dengan melewati tantangan yang ada pada game tersebut, sehingga hasil dari postrespo siswa menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil rata-rata NGain maka kelompok eksperimen mengalami peningkatan *Adversity Quotient* yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mujahidin et al., 2012) mengatakan bahwa kedua kelompok menunjukkan peningkatannya, namun lebih menonjol pada kelompok eksperimen. Hal ini terjadi karena pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus yaitu menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Jannah et al., 2024) mengatakan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran yang berbasis *google site* dapat meningkatkan *adversity quotient* siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran *maze chase* dapat meningkatkan *adversity quotient* siswa kelas V SDN Sumberjo 1 Kabupaten Blitar.

### 4. Pengaruh *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* Terhadap *Adversity Quotient* Siswa Kelas V

Pemberian perlakuan yang berbeda ternyata memberikan dampak yang berbeda juga. Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak baik terhadap pembelajaran, yang diberikan kepada kelas eksperimen. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Safitri & Yaswinda, 2023) yang mengatakan bahwa terdapat perbedaan hasil perlakuan antara kelas eksperimen dan juga kelas control. Dengan demikian membuktikan bahwa media *Maze Chase* Labirin berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan *Adversity Quotient* siswa . Hal tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan *Adversity Quotient* siswa karena pengaruh penggunaan media *Maze Chase* Labirin berbantuan *Wordwall* karena pada tahap tersebut siswa telah bereksperimen mengerjakan quiz dengan media *Maze Chase* Labirin, siswa telah melakukan pembelajaran dengan mengerjakan quiz tersebut yang dimana untuk menuju jawaban yang benar siswa perlu melewati rintangan yang ada. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample test* menunjukkan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* Terhadap *Adversity Quotient* Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian ini relevan dengan (Alfandi et al, 2021) dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk" bahwa hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan media labirin terhadap minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall* Terhadap *Adversity Quotient* Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan game edukasi yaitu *Maze Chase* Labirin Berbantuan *Wordwall*. Kelayakan media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Kemudian kevalidan materi memperoleh persentase

sebesar 86% dengan kategori sangat valid dan kevalidan media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk ini valid dan layak digunakan di sekolah dasar.

Peningkatan *Adversity Quotient* pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,788. Sedangkan peningkatan *Adversity Quotient* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,1415. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* pada kelas kontrol dan eksperimen mengalami peningkatan. Akan tetapi lebih meningkat pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan *maze chase* labirin berbantuan *wordwall*.

Hasil uji *paired sample test* memperoleh nilai Sig. (tailed) sebesar 0,000, sedangkan alpha dalam penelitian 0,05. Artinya nilai Sig. (tailed) kurang dari alpha penelitian ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh desain *Maze* labirin berbantuan *wordwall* terhadap *Adversity Quotient* siswa kelas V di SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfandi, Karma, I Nyoman dan Jiwandono, Ilham Syahrul. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk. *Journal of Science Instruction and Technology*. 1 (2). 91-97.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. [https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/487](https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487)
- D,D,Saputri., M fatih., C Alfi. (2023). Pengembangan soal evaluasi melalui game wordwall untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa. *Riau. Education*. 5(2)
- Fatih, M. (2020). Pengembangan bahan ajar puzzle pada matematika berbasis realistic materi KPK dsn FPB. Blitar. *Jurnal Riset dan konseptual*. 5(2)
- Jannah, M., Apriandi, D., Andari, T. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* Interaktif untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 13 (1). 293-303.
- Khairunisa, Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*. 2(1): 41-47. <https://doi.org/10.46961/Mediasi.V2i1.254>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Generatif Berbantuan Media Word wall. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1395–1408.
- R.E.Febrianti, C Alfi, M Fatih. (2023). Pengembangan Game Edukatif Berbasis WEB Worswall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar. Blitar: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(2)
- Safitri, H., & Yaswinda, Y. (2023). Pengaruh Media Labirin Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 22–37. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263>
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in

Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3382><http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3382/2182>

Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>