

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI LABIRIN BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI FPB DAN KPK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD

Nurfahliza Ramadhani¹⁾, Mimin Ninawati²⁾

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

nurfahlizaramadhani@gmail.com¹⁾, miminninawati30@gmail.com²⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media evaluasi labirin berbasis kontekstual materi FPB dan KPK mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dimana penulis menggunakan model 4D sebagai pendukung terhadap penelitian ini yang memiliki empat tahapan, yaitu: 1. Pendefinisian (*Define*), 2. Perancangan (*Design*), 3. Pengembangan (*Development*), 4. Penyebaran (*Dessiminate*). Pengembangan media labirin ini mendapatkan hasil berupa validasi dari dua ahli, baik itu ahli media dan materi. Serta mendapatkan hasil mengenai respon peserta didik terkait labirin sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil dari para ahli, baik ahli media atau materi memiliki kesamaan skor yaitu 93% mendapat kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil dari respon peserta didik mendapatkan skor 95% mendapat kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media evaluasi labirin berbasis kontekstual materi FPB dan KPK kelas V SDS Juara Jakarta Barat sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada proses evaluasi.

Kata kunci: *Labirin, kontekstual, matematika*

Abstract

The purpose of this study was to develop a contextual-based labyrinth evaluation media for FPB and KPK materials in mathematics. This study uses the Research and Development (R&D) method, where the author uses a 4D model as a support for this research which has four stages, namely: 1. Definition, 2. Design, 3. Development, 4. Dessiminate. The development of this labyrinth media got results in the form of validation from two experts, both media and material experts. As well as getting results regarding student responses related to the maze as a learning evaluation medium. The results of the experts, both media and material experts, have the same score, namely 93%, which is categorized as very valid. As for the results of the students' responses, they got a score of 95% and got a very good category. It can be concluded that the contextual-based labyrinth evaluation media for FPB and KPK grade V SDS Juara West Jakarta is very valid for use in the mathematics learning process, especially in the evaluation process.

Keywords: *Labirin, contextual, mathematic*

PENDAHULUAN

Di dunia ini, hal yang terpenting untuk seluruh manusia adalah pendidikan. Di Indonesia, peranan pendidikan tertera dalam Undang-Undang Tahun 2003 No 20 yang merupakan ayat 1 dari pasal 1, dimana isi dari UU tersebut ialah pendidikan merupakan suatu yang direncanakan secara sadar yang dilakukan oleh peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran yang memiliki tujuan agar meningkatkan spirital keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dalam mengendalikan dirinya agar berguna, baik untuk dirinya, masyarakat serta bangsa dan negara (Noor, 2018).

Peran pendidikan melalui proses belajar mengajar bagi sumber daya manusia bertujuan untuk menciptakan serta meningkatkan potensi yang ada di dalam diri dengan harapan dapat menciptakan sumber daya manusia menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika cenderung ditakuti oleh anak-anak sekolah dasar dengan beralasan sulit, membosankan, serta bersifat abstrak. Pada dasarnya, ketakutan seorang peserta didik bermula dari tenaga pendidik yang kurang memanfaatkan media, sehingga selama proses pembelajaran peserta didik tidak memanfaatkan pola pikirnya secara baik, terutama selama proses evaluasi pada mata pelajaran matematika.

Kata “evaluasi” secara etimologi berasal dari Bahasa Inggris yaitu “evaluation” yang memiliki arti harga atau nilai. Sedangkan secara harfiah merupakan sebuah proses dalam menentukan nilai pada sesuatu secara sistematis dengan didasari kriteria tertentu (Mahirah, 2017). Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemikiran tersebut selaras dengan Sadiman yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan “Penyalur” atau “Perantara” (Sadiman, 1996). Dan juga, Aqib menjelaskan bahwasanya media pembelajaran merupakan peyalur pesan yang ingin disampaikan agar dapat merangsang perasaan dan pikiran serta perhatian agar dapat memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran (Aqib & Chotbuddin, n.d.). Hal tersebut juga di pertegas dalam penelitian sebelumnya oleh Isran Rasyid yang berjudul ‘*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*’ (Rasyid & Rohani, 2018).

Dalam keberhasilan mengevaluasi, tenaga pendidik diharuskan agar dapat memberikan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif terhadap peserta didik yang bertujuan untuk menghindari kejenuhan selama proses pembelajaran, sehingga nuansa kelas berubah menjadi menyenangkan. Hal tersebut merupakan satu dari beberapa faktor yang menjadi pendukung antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, untuk menghindari kejenuhan selama proses pembelajaran, penulis menggunakan media yang berupa permainan labirin yang bertujuan untuk melatih peserta didik agar kompak dengan teman anggota kelompoknya, selain itu juga dapat melatih kesabaran dan juga kejujuran. Dalam pengaplikasian labirin sebagai media pembelajaran, materi yang digunakan oleh penulis ialah FPB dan KPK. Proses pemilihan materi ini bermaksudkan agar peserta didik gemar dalam berhitung.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan yaitu labirin, penulis ingin mengembangkan media tersebut dengan basis kontekstual. Labirin merupakan sebuah percabangan kompleks berupa puzzle yang di dalamnya terdapat banyak jalan buntu. Labirin ini memiliki tujuan yaitu mencari jalan yang benar untuk keluar dari pintu masuk labirin (Widodo & Ahmad, 2018). Berdasarkan jurnal Widodo dan Ahmad yang mengembangkan labirin berbasis Android, penulis ingin melakukan pengembangan media labirin berbasis kontekstual. Kontekstual merupakan suatu cara mendukung tenaga pendidik dengan membantu untuk menyatukan antara

materi dengan kenyataan yang terjadi (Mahmudi, n.d.). Dalam penelitian ini diharapkan agar peserta didik dapat mengikuti pelajaran matematika tanpa rasa jenuh, sehingga dapat menyelesaikan soal- soal yang diberikan dengan cepat dan mudah. Selain itu, peserta didik pada kegiatan pembelajaran dengan media labirin ini diharapkan menciptakan rasa antusiasme terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran terhadap penelitian ini, dimana judul dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Labirin Berbasis Kontekstual Materi Faktor Persekuturan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDS Juara Jakarta Barat. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan media labirin berbasis kontekstual pada materi FPB dan KPK mata pelajaran Matematika terhadap siswa kelas V SDS Juara Jakarta Barat. Serta, mengetahui uji kelayakan media labirin berbasis kontekstual pada materi FPB dan KPK mata pelajaran Matematika terhadap siswa kelas V SDS Juara Jakarta Barat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Hanafi, *R&D* merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji keefektifan sehingga menghasilkan suatu produk. Dalam dunia pendidikan, metode ini biasanya bertujuan untuk melakukan pengembangan melalui validitas produk-produk yang ingin dikembangkan selama proses pembelajaran (Hanafi, 2017). Pada penelitian ini terdapat populasi yang digunakan oleh penulis yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar Swasta Juara Jakarta Barat. Model pengembangan yang digunakan oleh penulis ialah 4D (Four D Model), dimana model ini dikembangkan oleh Thiagarajan dengan empat tahapan. *Tahap pertama*, define yaitu pendefinisasi, dimana kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis yang terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. *Tahap kedua*, design yaitu merancang, dimana kegiatan pada tahap ini adalah pemilihan media, pemilihan format dan desain awal. *Tahap ketiga*, development yaitu pengembangan, dimana kegiatan pada tahap ini adalah validasi ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, setelah kedua ahli tersebut melakukan uji validasi, selanjutnya melakukan uji pengembangan. *Tahap keempat*, disseminate yaitu penyebaran (Ernawati, 2014). Pemilihan model 4D ini karena penulis menganggap ada keterkaitan antara model ini dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis.

Pada proses pengumpulan data, penulis menggunakan observasi didukung dengan angket yang diperoleh dari kedua ahli, baik ahli materi ataupun ahli media, lalu angket untuk tanggapan dari peserta didik. *Skala likert* merupakan penulisan yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Kriyantono, *skala likert* merupakan skala yang bertujuan untuk mengukur pendapat, persepsi orang, sikap atau pandangan orang terhadap suatu peristiwa. Cara pengukuran dari skala likert adalah memberikan responden dengan sebuah pernyataan atau pertanyaan, yang kemudian responden menjawabnya, dimana dalam jawaban tersebut memiliki perbedaan antara satu dengan yang lain (Suharjanti, 2014). Penilaian menggunakan *skala likert* dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu persentase kriteria validitas dari para ahli dan persentase hasil respon peserta didik. Berdasarkan skala likert yang digunakan untuk persentase kriteria validitas dari para ahli dan persentase hasil respon peserta didik, sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Table 1
Persentase Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Ginanjar & Santi, 2020).

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Table 2
Persentase Hasil Respon Peserta didik

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Ginanjar & Santi, 2020).

Tabel 3
Kriteria Penilaian Angket

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Cukup (C)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: (Sugiono, 2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media evaluasi kontekstual berupa permainan labirin pada materi FPB dan KPK. Media labirin ini dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang terdapat pada model 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebarluasan).

Tahap Define

Dalam evaluasi pembelajaran pendidik masih menggunakan tes tertulis seperti mengerjakan soal-soal di lembar kerja, sehingga dapat menimbulkan rasa jenuh yang dirasa oleh peserta didik. Analisis yang dilakukan penulis kepada peserta didik mendapatkan hasil, dimana hasil tersebut menjelaskan bahwa anak-anak sekolah dasar senang dengan bermain. Hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan Nursidik bahwa anak sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, merasa gembira apabila memperagakan secara langsung, dan bekerja dalam kelompok (Indriani, 2014). Analisis yang dilakukan penulis terkait tugas memiliki keterkaitan dengan analisis konsep, dimana analisis konsep adalah jawaban dari analisis tugas. Dalam analisis konsep pada penelitian ini penulis menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berupa pengembangan media terhadap materi FPB dan KPK.

Tahap Design

Setelah melakukan tahap analisis dan menentukan materi serta jenis media yang akan digunakan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media labirin, karena labirin adalah salah satu permainan yang kurang terkenal dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Komponen-komponen dalam media labirin dapat dikembangkan sebagai objek untuk menerapkan materi.



Gambar 1. Kerangka Desain Papan Labirin

Pada papan labirin yang dikembangkan di atas, memiliki perbedaan dari labirin biasanya. Perbedaan antara papan *Labirin Pandai* dengan labirin asli terletak pada bentuknya *Labirin Pandai* berbentuk persegi panjang dan terdiri 10 petak yaitu 5 petak F dan 5 petak K. Labirin biasanya tidak memiliki petakan, pada *Labirin Pandai* desain labirin yang di cat pada papan kayu yang di desain menyerupai barcode. Didalam *Labirin Pandai* juga terdapat kartu soal yang berkaitan dengan materi FPB dan KPK. Untuk materi FPB dan KPK terdapat pada petak F yaitu FPB, kemudian petak K yaitu KPK.

Selanjutnya adalah pembuatan desain kartu labirin, kartu labirin dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Dalam media labirin yang dikembangkan terdapat satu kartu sebagai berikut:



1A



3A



Gambar 2. Desain Awal Kartu Soal

Mencetak gambar animasi anak sekolah dasar menjadi stiker dengan ukuran gambar 3x5cm, Potong akrilik menjadi bentuk sesuai animasi dengan ukuran 3x5cm, tempelkan stiker pada akrilik.



Gambar 3. Desain Awal Pion Labirin

Pembuatan desain tempat kartu labirin, desain tempat kartu labirin dibuat dengan menggunakan kayu yang di tempelkan dengan stiker logo uhamka. Tempat kartu labirin didesain berbentuk persegi panjang



Gambar 4. Desain Awal Tempat Kartu Labirin

Petunjuk permainan berisi langkah-langkah permainan Labirin Pandai.



Gambar 5. Petunjuk Permainan

Tahap Development

Setelah produk media labirin selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah produk divalidasi oleh para ahli. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk merespon produk yang dikembangkan oleh ahli media dan ahli materi yang hasilnya berupa penilaian, masukan, dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan. Ahli media yang akan memberikan penilaian pada produk ini, yaitu Bapak Khavisa Pranata, M.Pd. Sedangkan ahli materi adalah Bapak Yudi.

Selanjutnya tahap uji pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada 4 orang siswa kelas V yang berada di lingkungan sekitar rumah karena mudah untuk dikomunikasikan. Setelah menggunakan media, siswa diminta menilai media dengan mengisi angket respon siswa. Angket pada penilaian menggunakan *skala likert*. Aspek yang diujikan adalah aspek penggunaan media, aspek materi, dan aspek proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk melihat perbandingan antara siswa kelas V di lingkungan sekitar dan siswa kelas V SDS Juara Jakarta Barat serta menganalisis kembali kekurangan yang terdapat di media pada saat diterapkan secara langsung

Tahap Disseminate

Pada tahap ini dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V SDS Juara Jakarta Barat, dimana para peserta didik saling menanggapi satu sama lain mengenai media labirin ini. Setelah melakukan media labirin tersebut, penulis meminta para peserta didik mengisi angket mengenai media labirin tersebut. Skala Likert merupakan angket yang digunakan penulis untuk penilaian dari peserta didik, dimana dalam angket ini terdapat beberapa aspek, yaitu aspek penggunaan media, aspek materi, dan aspek proses pembelajaran.

Adanya tahapan ini bertujuan agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Tahapan ini melakukan percetakan seluruh aspek yang terdapat di labirin dengan cetakan yang berjumlah banyak. Adanya tahapan ini bertujuan agar mendistribusikan media Labirin Pandai yang akan diterima oleh sekolah atau tenaga pendidik yang mengajar di SDS Juara Jakarta Barat, sehingga media ini dapat menjadi manfaat dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Kelayakan Media

Hasil validasi yang diberikan oleh responden ahli media diperoleh persentase kelayakan media secara keseluruhan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hal ini karena komponen-komponen pada media labirin yang dibuat sudah cukup lengkap, menarik dan dapat dipergunakan dengan baik.

Hasil validasi yang diberikan oleh responden ahli materi diperoleh persentase kelayakan materi secara keseluruhan sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hal ini karena materi pada media labirin sudah sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran. Materi pada media labirin juga sudah lengkap dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji pengembangan kepada 4 orang siswa kelas V di lingkungan sekitar diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji coba kepada 25 siswa kelas V SDS Juara Jakarta Barat diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan siswa terhadap media labirin, siswa menyatakan bahwa media labirin cukup menyenangkan, menggembirakan, meningkatkan antusiasisme, dan menarik untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Efektivitas Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan perolehan penilaian dengan kriteria ‘‘Sangat Valid’’ berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan.

Table 4
Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media	Aspek	Nomor Soal	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Total Skor Peraspek	Persentase Peraspek	Persentase Keseluruhan	
Ahli Media 1	Fisik	1	5	5	29	97%	93%	
		2	5	5				
		3	5	5				
		4	5	5				
		5	5	5				
		6	4	5				
	Gambar	7	4	5	9	90%		
		8	5	5				
	Warna	9	4	5	9	90%		
		10	5	5				
	Komponen Penunjang Media		11	5	5	19		95%
			12	4	5			
			13	5	5			
			14	5	5			

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan perolehan dengan kriteria ‘‘Sangat Valid’’ berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan.

Table 5
Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek	Nomor Soal	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Total Skor Peraspek	Persentase Peraspek	Persentase Keseluruhan	
AhliMateri1	Materi / Isi	1	5	5	38	95%	93%	
		2	5	5				
		3	5	5				
		4	5	5				
		5	4	5				
		6	5	5				
		7	5	5				
		8	4	5				
	Bahasa		9	5	5	9		90%
			10	4	5			

Hasil uji pengembangan yang dilakukan pada 4 orang siswa kelas V di lingkungan sekitar rumah mendapatkan perolehan penilaian dengan kriteria ‘‘Sangat Baik’’ berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan.

Table 6
Hasil Uji Pengembangan

No.	Nama	Nomor Soal									
		Aspek Penggunaan Media					Aspek Materi		Aspek Proses Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Haesam Abdullah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Khairunnisa Ramadhani	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
3	Nurhafizah Maulidyah	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	Nur Zahra Maulidini	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5
	Skor Per Aspek	97					37		58		
	Persentase Per Aspek	97%					93%		97%		
	Skor Keseluruhan Aspek	192									
	Rata-rata Persentase	95%									
	Kriteria	Sangat Baik									

Uji coba yang dilakukan pada 25 peserta didik kelas V SDS Juara Jakarta Barat mendapatkan perolehan penilaian dengan kriteria ‘‘Sangat Baik’’ berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan.

Table 7
Hasil Uji Coba Peserta Didik

No.	Nama	Nom					or Soal				
		Aspek Penggunaan Media					Aspek Materi		Aspek Proses Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Adefia Nuraini	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
2	Adli Faqih Pratama	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5
3	Ahmad Bassam	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Ahmad Fadhirrahman Parsa	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
5	Ahmad Fauzi Al Fathi	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
6	Airi Nada Husna Hafidzhoh	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Amirul Rafa Fadhillah. A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Bilqis Izzatunnisa	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
9	Fadillah Dwi Pratama	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
10	Muhammad Ainun Adillah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
11	Muhammad Fahri Zain	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
12	Muhammad Fikri Malik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Muhammad Irsyad Ash-Shidqi	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5
14	Muhammad Miftahul Gaza	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Muhammad Nur Syaban	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5
16	Muhammad Rasya Fabrizio	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
17	Muhammad Rezky Raditya	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
18	Nizam Arham Abdullah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Saffa Kamilah Kahfi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Sayyid Aqil Kelana	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
21	Shafiyya Najmatussana Harahap	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
22	Syakira Nur Azaliya	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
23	Syifa Inazah Purnama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	Tsabitah Rafifah Yumna	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Muhammad Rafqi Maulana	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
Skor Per Aspek		608					242		362		
Persentase Per Aspek		97%					97%		97%		
Skor Keseluruhan Aspek / %							1212				
Rata-rata Persentase							97%				
Kriteria							Sangat Baik				

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut: (1) Pengembangan media labirin berbasis kontekstual dengan menggunakan model 4D yang telah dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V SDS Juara Jakarta Barat. Media evaluasi ini terdiri dari materi FPB dan KPK. (2) Hasil validasi dari dua ahli, yaitu ahli media dan materi. Para ahli, baik media ataupun materi memberikan penilaian sangat valid yaitu dengan skor persentase sama besar yaitu 93%. (3) Hasil dari uji coba kepada peserta didik kelas V SDS Juara Jakarta Barat mendapatkan kategori sangat baik dengan skor persentase sebesar 97%. (4) Hasil dari uji pengembangan peserta didik kelas V di lingkungan sekitar mendapatkan kategori sangat baik dengan skor presentase sebesar 95%. (5) Media evaluasi labirin berbasis kontekstual sangat valid digunakan sebagai antusiasisme peserta didik dalam evaluasi pembelajaran dan dapat dipergunakan guru sebagai inovasi baru sebagai alat pembelajaran khususnya pada proses evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (n.d.). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: (PTK) - Zainal Aqib & M. Chotibuddin. - Google Books*. Retrieved August 1, 2022, from <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=F8>
- Ernawati. (2014). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERDASARKAN MODEL 4-D PADA MATERI GETARAN GELOMBANG DAN BUNYI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMP NEGERI 6 PALU* / Ernawati / *JSTT*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/view/6864>
- Ginanjar, B., & Santi, A. U. P. (2020). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pelatik (Petualangan Labirin Tematik) Pada Tema 6 Subtema 1 Tentang Cita- citaku kelas IV SD*. 4(2), 535–545.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Indriani, D. S. (2014). Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips. *Journal Of Elementary Education*, 47-52. *Journal Of Elementary Education*, 3(4), 47–52.
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 257–267.
- Mahmudi, A. (n.d.). *Pengembangan Rencana Pembelajaran Berbasis Kontekstual*. Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 123–144.
- Pembelajaran, P., Terhadap, K., Masalah, P., Siswa, M., & Dasar, S. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : 2011*, 34–42.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, VII, 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>
- Sadiman, A. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Suharjanti. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. *Snast, November*, 211– 216.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2018). Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5221>