



PENGEMBANGAN MEDIA MAZE CHASE PADA MATA PELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR NEGERI RA KARTINI

Titi Herliani¹, Adi Abdurahman², Hanipatisunna³, Emi Sukmalia Nurillah⁴, Imam Bayhaqi⁵, Yogi Wahyudin⁶, Seliana Rahmawati⁷

¹Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: titiherlianii@gmail.com

²Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: adiabdurahman92@gmail.com

³Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: hantynavector@gmail.com

⁴Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: esukmalia@gmail.com

⁵Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: imambayhaqi17@gmail.com

⁶Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: wahyudinyogi703@gmail.com

⁷Institut Miftahul Huda Pamanukan Subang, Author (s) email: selianarahmawati123@gmail.com

*corresponden author

Article Info	Abstract
<p>Submit: 2025-10-14 Accepted: 2025-10-14 Publish: 2025-06-30</p> <p>Keyword: learning media, Maze Chase, PAI Subjects</p>	<p><i>This research aims to develop and evaluate the effectiveness of maze case media in Islamic Religious Education (PAI) learning at RA Kartini State Elementary School. This type of research uses the Research and Development method through the ADDIE development method as for data collection steps through: 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. Interactive and interesting media maze cases were developed to improve students' learning motivation and learning outcomes. The average score given by students ranges from 4.45 to 4.33 indicating that their assessment is at a good level. Overall, the total percentage of student responses to the use of Maze Chase media in learning is 84%, which in this case is categorized as very interesting or satisfactory.</i></p>
	<p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media maze case pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Negeri RA Kartini. Jenis penelitian ini menggunakan metode Research and Development Melalui metode pengembangan ADDIE adapun untuk langkah pengambilan data melalui: 1) Analisis (Analysis) 2) Desain (Design) 3) Pengembangan (Development) 4) Penerapan (Implementation) 5) Evaluasi (Evaluation). Media maze case yang interaktif dan menarik dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Rata-rata skor yang diberikan oleh siswa berkisar antara 4,45 hingga 4,33 menunjukkan bahwa penilaian mereka berada pada tingkat yang baik. Secara keseluruhan, total persentase respon siswa terhadap penggunaan media Maze Chase dalam pembelajaran yaitu 84% yang dalam hal ini sudah masuk kategori sangat menarik atau memuaskan</p>

INTRODUCTION

Bermain pada dasarnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar. Melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru (Dharmamulya, S., 2008). Permainan atau game, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh sifat game yang menyenangkan, menstimulasi dan mendorong pemain untuk terus maju

sehingga secara otomatis pemain akan belajar suatu ketrampilan/kecakapan/skill dan mencerna banyak informasi (Muatet, M., 2009). Game yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai educational game atau game edukasi. Biasanya game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman tentang konsep pembelajaran (Pedersen, 2003). Game edukasi dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun, tidak semua guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan game edukasi yang interaktif sehingga menarik minat siswa, menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini di internet banyak tersedia game edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Tentunya dalam memilih game edukasi yang tepat harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, umur, jenjang pendidikannya, serta kemudahan akses dan kebutuhan perangkat untuk menjalankannya, Guru perlu berinovasi dengan melakukan pembaharuan melalui berbagai terobosan. Salah satunya melalui gamifikasi dalam pembelajaran. Jika sebelumnya soal-soal diberikan dalam bentuk tulisan yang kurang menarik seperti di kertas atau diberikan secara lisan. Gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang bisa dilakukan dengan mengusung tagline bermain sambil belajar.

Penelitian mengenai gamifikasi melonjak cukup tajam sejak tahun 2011 silam, terbukti ada banyak sekali publikasi ilmiah yang membahas tentang gamifikasi pada berbagai jurnal internasional bereputasi. Berbagai hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat membawa efek yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, gamifikasi juga mampu meningkatkan efektifitas capaian/hasil pembelajaran. Hal tersebut terbukti ketika salah satu media pembelajaran yakni games maze chase pada materi komunikasi efektif di kelas VI SDN R.A Kartini, peserta didik mampu melakukan analisa dengan baik sehingga dapat menjawab pertanyaan dalam games tersebut. Sebagai informasi, Games Maze Chase merupakan salah satu fitur dalam gamifikasi yang bisa dibuat oleh guru melalui platform Wordwall.net, sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai fitur games dan kuis.

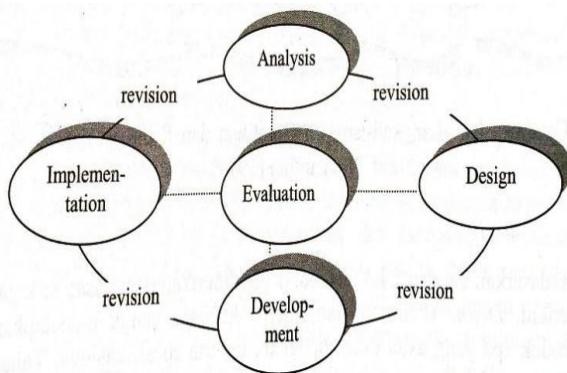
Pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) siswa dirancang untuk memahami, mengenal, mendalami serta mempercayai ajaran agama Islam yang disertai dengan anjuran agar saling menghormati dengan pengikut agama lain yang berkaitan dengan hidup rukun antar pemeluk agama sampai terwujudnya persatuan serta kesatuan bangsa (Wahyuni, M., 2021). Dengan adanya pembelajaran PAI ini, diharapkan dapat mencakupi dua hal yakni agar perilakunya sesuai dengan ketentuan agama Islam dan membiasakan diri untuk memahami materi ajaran Islam. Namun, jika dilihat dari kenyataan yang ada proses pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan hanyalah hafalan materi yang sangat banyak (Hidayat, Tatang dan Afasyah, 2019). Model pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah yang berakibat bosan dan tidak tertariknya siswa terhadap proses belajar (Hidayat, Tatang dan Afasyah, 2019). Hal tersebut diakibatkan oleh situasi belajar yang kurang mendukung dan media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga siswa hanya sekedar menuntaskan kewajibannya saja tanpa adanya hasil yang maksimal. Jika biasanya guru hanya menggunakan cara dan media konvensional, sekarang ini guru bisa memanfaatkan media berbasis teknologi yang beraneka ragam, baik itu berbentuk aplikasi atau website yang bisa dimanfaatkan dalam proses evaluasi.

Media yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari pendidikan agama Islam salah satunya dengan memanfaatkan Maze Chase Games sebagai alat ukur sejauh mana memahami materi yang telah dipelajari, karena selain digunakan sebagai alat ukur Maze Chase Games juga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi siswa pada saat mengerjakan, karena yang disuguhkan bukan hanya soal berbentuk teks tetapi bisa dalam bentuk games yang menarik dan tidak membosankan, Belum banyak penelitian yang mengembangkan dan mengkaji alat ukur menggunakan website Maze Chase Games sehingga pengembangan website tersebut menjadi sebuah terobosan baru dari penelitian yang sebelumnya. Walaupun demikian, sudah ada peneliti yang membahas mengenai website Maze chase Games, namun tidak sampai mengembangkan hingga mengimplementasikan pada siswa sekolah dasar, Perbedaan penelitian ini dan studi-studi sebelumnya terletak pada pengembangan dan implementasi dari website tersebut, jika pada penelitian sebelumnya hanya membahas kegunaan dan manfaat website maze chase Games, sedangkan pada penelitian ini memanfaatkannya untuk kepentingan mengukur pemahaman siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran semacam maze chase Games seharusnya bukanlah hal yang asing pada abad 21 ini, mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat sampai saat sekarang. Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya ketertarikan dan minat siswa terhadap proses pengukuran pembelajaran. Atas dasar itulah, penelitian ini sangat penting dilakukan agar antusias siswa terhadap pembelajaran PAI dapat meningkat dan tidak ada ketakutan menghadapi evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diperlukan untuk mengetahui bagaimana proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi mengenai produk dari website maze chase Games untuk mengukur pemahaman siswa kelas VI SDN RA Kartini dalam pembelajaran PAI.

METHOD

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa Game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas 6 telah dilaksanakan menggunakan jenis Penelitian Research and Development atau (R&D) yang dikembangkan oleh (Sukmadinata, 2016) yang terdiri atas 3 tahap yaitu 1). Studi pendahuluan, 2). Pengembangan produk, 3). Pengujian. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan Metode ADDIE yang terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Kelima tahap atau langkah nya sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE : a. Analisis (Analysis) Melakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi. b. Desain (Design) Terdiri dari pembuatan storyboard animasi, penyusunan materi dan soal evaluasi, pembuatan latar belakang media (background), gambar dan tombol pada aplikasi. c. Pengembangan (Development) Terdiri dari pembuatan media animasi interaktif, validasi media dan revisi media. d. Penerapan (Implementation) Merupakan tahap uji coba media. e. Evaluasi (Evaluation) Melakukan perbaikan produk berdasarkan uji coba lapangan dan pembuatan produk akhir berupa CD-ROM Multimedia interaktif terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 dan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dari ahli materi dan ahli media mengenai produk pengembangan media

pembelajaran berupa Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6. Pada tahap validasi digunakan untuk menilai media pembelajaran berupa game edukasi berbasis android yang telah dikembangkan. Data tersebut diperoleh dari ahli media dan ahli materi dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori yang berguna untuk menggambarkan kelayakan uji coba produk media pembelajaran berupa game edukasi berbasis android.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Djoko Sugiyono dalam Putri dkk (2024)

Adapun instrumen yang dilakukan pada riset ini ialah observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas pembelajaran sebelum dan setelah pengembangan media komik digital . Angket yang terdiri dari lembar angket validasi ahli dan lembar angket respon siswa terhadap media komik digital dan dokumentasi. Guna mengolah informasi dari hasil validasi ahli, uji coba di kelas, maka riset ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif yang mana data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran instrumen kuesioner yang telah divalidasi oleh *expert judgement* dan juga pakar/praktisi dengan mengambil data rata-rata dan persentase hasil hitungnya. Kriteria skor yang digunakan untuk pengembangan dalam memberikan penilaian media pembelajaran komik digital yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik	Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Cukup Setuju/ Cukup Menarik	Setuju/ Menarik	Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Adapun data angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa terhadap media Maze Chase dianalisis dengan dihitung menggunakan rumus persentase yaitu :

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

Keterangan :
 P = Angka Presentase atau Skor Penilaian
 f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n =Jumlah Frekuensi/ Skor Maksimal

Kriteria rumus yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor

Skor	Kriteria
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat Lemah
$21\% < X \leq 40\%$	Lemah
$41\% < X \leq 60\%$	Cukup
$61\% < X \leq 80\%$	Kuat
$81\% < X \leq 100\%$	Sangat Kuat

RESULT AND DISCUSSION

Tahap Pengembangan Media Maze Chase Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar

Penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan melalui observasi dimana peneliti secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran seperti halnya siswa untuk mengumpulkan data yang relevan. Observasi ini mencakup pemantauan seluruh rangkaian pembelajaran dari awal hingga akhir, dengan peneliti ikut serta dalam kegiatan kelas bersama para siswa. Selama observasi, peneliti memperhatikan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru serta penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Peneliti juga mengamati bahwa dalam proses pembelajaran, pengajar hanya menggunakan bahan ajar berupa buku konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis perangkat lunak (*software*). Akibatnya, proses pembelajaran terasa kurang menarik dan tidak menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diusulkan adalah Maze Chase.

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu Maze Chase . Maze Chase ini dapat diakses menggunakan smartphone yang berisikan materi pembelajaran dan quis sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap materi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap berikutnya adalah merancang Maze Chase untuk Pembelajaran Agama Islam melalui beberapa langkah, yaitu sebagai berikut. (1) Perancangan materi. Pada tahap ini, materi yang akan disampaikan kepada siswa ditentukan. Materi pembelajaran yang dipilih adalah materi Khulafaur Rasyidin. (2) Penyusunan naskah materi. Pada tahap ini, isi materi yang diambil dari buku pembelajaran Agama Islam yang digunakan sekolah, (3) Setelah perancangan dan penyusunan naskah materi selesai, materi dikumpulkan untuk persiapan tahap selanjutnya. (4) Pembuatan media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah langkah berikutnya yang dilakukan setelah pembuatan media. Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan Maze Chase yang telah dirancang agar dapat digunakan. Dalam tahap ini, dilakukan proses validasi dan revisi. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan Maze Chase yang dikembangkan. Selain untuk memperoleh penilaian, validasi juga membantu mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu direvisi berdasarkan masukan dari validator. Validasi terhadap Maze Chase dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.



Gambar 2. Tahap pengembangan media Maze Chase

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media Maze Chase dinyatakan layak untuk diuji coba dan digunakan dalam pembelajaran oleh validator. Pada tahap ini, uji coba dilakukan di kelas 6 SDN RA Kartini dengan 24 siswa untuk mengevaluasi tingkat kelayakan Maze Chase dan untuk mengetahui respons siswa terhadap komik tersebut.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran Maze Chase untuk mendukung pembelajaran di era digital tingkat sekolah dasar. Setelah tahap implementasi dan uji coba dilakukan, siswa memberikan tanggapan positif terhadap produk yang dikembangkan. Mereka menyatakan bahwa Maze Chase ini menarik dan tidak membosankan. Selain itu, tidak ada saran perbaikan dari siswa, sehingga revisi tidak diperlukan. Berdasarkan hal tersebut Maze Chase yang telah dikembangkan dapat dianggap selesai dan menghasilkan produk akhir.

Uji Coba Kelayakan dan Respon Siswa Terhadap Media Maze Case Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar

Analisis data hasil validasi ahli diperlukan untuk mengetahui apakah media dan konten yang dibuat layak digunakan dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari

kuesioner dianalisis untuk menilai validitas media. Validasi ahli melalui instrumen angket tersebut menilai kesesuaian media *Maze Chase* yang dibuat menggunakan Wordwall.net, Apabila produk yang dibuat peneliti memenuhi kriteria desain dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi dan media. Tujuan dari proses ini adalah mengumpulkan data analitis untuk menilai kelayakan produk yang diproduksi. Hasil validasi ini mencerminkan penilaian ahli terhadap kesesuaian dan kualitas produk dalam konteks pembelajaran. Data validasi ini mencerminkan evaluasi produk yang dikembangkan oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah produk memenuhi standar yang dipersyaratkan untuk penyajian materi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pelatihan yang dimaksudkan.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 95%. Mengacu pada skala persentase penilaian, maka media pembelajaran komik digital termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan tanpa revisi. Sedangkan penilaian dari ahli media yaitu 93% yang artinya media komik digital sangat layak digunakan atau diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. Selanjutnya gambaran respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Pernyataan ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Jumlah	107	96	107	95	87	111	97	102	106	104	1012
Rata-rata	4.45	4	4.45	3.95	3.625	4.625	4.04	4.25	4.41	4.33	42.16
Minimal	1	2	1	2	1	3	1	2	2	1	
Maksimal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Persentase	89%	80%	89%	79%	73%	93%	81%	85%	88%	87%	84%

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan terhadap siswa, diperoleh data sebagai berikut. Dari total 10 kategori yang dinilai, tanggapan yang diberikan siswa menghasilkan jumlah yang bervariasi, dengan jumlah tertinggi 107 pada item ke-1 dan ke-3 kemudian jumlah terendah 95 pada item ke-4. Rata-rata skor yang diberikan oleh siswa berkisar antara 4,45 hingga 4,33 menunjukkan bahwa penilaian mereka berada pada tingkat yang baik. Nilai minimal yang diberikan untuk semua kategori adalah 1, sedangkan nilai maksimal adalah 5, menunjukkan adanya variasi yang signifikan dalam tanggapan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada siswa yang memberikan penilaian sangat rendah, terdapat juga siswa yang memberikan penilaian sangat tinggi, mencerminkan perbedaan persepsi di antara siswa. Secara keseluruhan, total persentase respon siswa terhadap penggunaan media *Maze Chase* dalam pembelajaran yaitu 84% yang dalam hal ini sudah masuk kategori sangat menarik atau memuaskan.

Semakin menarik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, maka semakin besar pula ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat respon siswa terhadap media *Maze Chase* sangat baik sehingga memungkinkan media *Maze Chase* ini digunakan atau diadopsi oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang cocok dan dibutuhkan siswa pada proses pembelajaran SKI yaitu media pembelajaran wordwall berbasis maze game yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Hal itu didukung oleh pendapat dari (Rizqy Ana, 2020) bahwa media gambar yang digunakan itu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang

disampaikan sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran karena guru menggunakan variasi pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Olisna et al., 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran Maze Chase ini mampu menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam menjawab tantangan zaman di era digital yang menuntut adanya penggunaan teknologi.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Wordwall dan Maze Chase terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rohmah, 2023). Media digital interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir cepat, serta memahami konsep melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga pelaku aktif dalam proses belajar (Putri & Setyawan, 2022). Dengan adanya permainan edukatif, siswa mampu mengembangkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pemahaman baru (Sari et al., 2022).

Penggunaan media digital juga sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Hakim, 2023). Dalam konteks pembelajaran SKI, media berbasis game seperti Maze Chase dan Wordwall dapat membantu siswa memahami nilai-nilai sejarah Islam melalui pendekatan kontekstual dan interaktif. Guru pun dapat menjadikan media ini sebagai alat evaluasi formatif yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif tanpa tekanan berlebih. Selain itu, media digital menyesuaikan pembelajaran dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Fitria & Nugraha, 2021). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan belajar di era digital.

Implementasi media Maze Chase juga terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar dari kategori cukup menjadi sangat baik (Pratama et al., 2023). Selain peningkatan hasil akademik, media ini juga menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat, mendorong interaksi sosial yang positif, dan memperkuat rasa percaya diri siswa. Guru merasa lebih terbantu dalam mengelola kelas karena kegiatan belajar berlangsung lebih kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media Maze Chase dapat dianggap sebagai inovasi efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevan dengan era digital saat ini.

CONCLUSION

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis maze game menggunakan platform Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 di SDN RA Kartini dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi, media pembelajaran ini dinilai sangat layak digunakan dengan skor kevalidan 84%. Game Maze Chase ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memenuhi kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

REFERENCES

- Apriliani, P., Jaelani, A., & Binasdevi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Quick Response (Qr) Code Pada Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(1), 1–12. <Https://Doi.Org/10.21154/Ibriez.V9i1.537>
- Fitria, A., & Nugraha, D. (2021). Penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 115–123.
- Dharmamulya, S., & Dkk. (2008). Permainan Tradisional Jawa. *Yogyakarta: Kepel Press*.
- Hakim, M. (2023). Digital Learning and 21st Century Skills: Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 5(1), 34–45.
- Hidayat, Tatang Dan Afasyah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaranpendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10, No 1.
- Muatet, M., & Et. Al. (2009). Towards A Serious Game To Help Students Learn Computer Programing. *International Journal Of Computer Game Technology*, 1-12.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i3.2737>
- Pedersen, R. E. (2003). Dame Design Foundation. *Texas: Wordware Publishing, Inc.*
- Pratama, D., Wulandari, N., & Siregar, A. (2023). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(3), 210–221.
- Putri, R., & Setyawan, A. (2022). The Use of Wordwall Game to Increase Student Engagement in Islamic Education Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 89–98.
- Rizqy Ana, R. F. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Media Visual. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4(2), 50–65. <Https://Doi.Org/10.36379/Autentik.V4i2.65>
- Rohmah, S. (2023). Harnessing Technology in Education: The Effectiveness of Wordwall Games in Enhancing Student Engagement. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 4(3), 233–242.
- Sari, L., Utami, D., & Rahmawati, R. (2022). Konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis media digital. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 9(2), 78–88.
- Sukmadinata, N. S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Remaja Rosda Karya*.
- Wahyuni, M., & Et. Al. (2021). Pemanfaatan Media Lagu “ A4” Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Pai Materi Asmaul Husna Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1331–1340.