

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MAZE-GAME TERHADAP HASIL
BELAJAR GEOGRAFI SISWA DI SMA PERTIWI 1 PADANG**

Sofika Yutri¹, Lailatur Rahmi²

¹ Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ¹yutrisyufika@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this study were to: (1) implement the Maze-Game learning media to improve students' learning outcomes in Geography for Class XI IPS at SMA Pertiwi 1 Padang, and (2) analyze the effect of the Maze-Game learning media on students' learning outcomes in Geography for Class XI IPS at SMA Pertiwi 1 Padang. This study employed a quantitative research method using a quasi-experimental design. The research involved an experimental class that used Maze-Game learning media and a control class that used conventional learning methods. The data analysis technique was conducted using SPSS software, including tests of normality, homogeneity, and hypothesis testing using the independent t-test. The results of the study indicate that: (1) the implementation of Maze-Game learning media increased students' activeness during the learning process and helped students understand the learning material better; and (2) the Maze-Game learning media had a significant effect on students' learning outcomes. This is indicated by the gain score of students in the experimental class, which was higher than that of the control class, as well as the significance value (p-value = .042) obtained from the independent t-test. Therefore, the hypothesis is accepted, meaning that there is a significant effect of Maze-Game learning media on students' Geography learning outcomes in Class XI IPS at SMA Pertiwi 1 Padang.

Keywords: Learning Media, Maze-Game, Learning Outcomes, Geography.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mengimplementasi media pembelajaran *Maze-Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang. 2) Menganalisis pengaruh media pembelajaran *Maze-Game* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen semu, melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan media *maze-game* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, dimana di uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan 1) implementasi media pembelajaran *Maze-Game* meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. 2) media *maze-game* juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai gain skor siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, serta nilai sig. (p-value .042) pada uji independent t-test. hipotesis yaitu Tolak H0/Ada

pengaruh media pembelajaran Maze-Game terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi di kelas XI IPS di SMA Pertiwi 1 Padang.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Maze-Game, Hasil Belajar, Geografi*

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan nasional masih mengikuti model lama bahwa ilmu pengetahuan diperoleh oleh orang yang lebih pandai atau guru yang menyampaikan atau mengajar kepada anak didik. Model guru mengetahui - siswa tidak tahu - guru memberi - siswa menerima - guru aktif - siswa pasif masih populer. Tidak ada kritik atau koreksi pendapat guru, siapa pun yang meminta penjelasan akan menerima dan mengikuti **Invalid source specified..** Namun, meskipun kita sekarang memasuki usia belajar yang lebih maju, Tidakjarang banyak sekolah yang memiliki kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang tidak hanya memaksa siswa untuk menghafal fakta, tetapi juga mendorong siswa untuk membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri.

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara**Invalid source specified..**

Geografi merupakan pembelajaran yang naturalistik dimana peserta didik harus membuka cakrawala pengetahuan dengan memadukan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran di alam. Sehingga menguatkan bahwa penerapan ilmu geografi di sekolah sangat penting mengingat pendekatan ilmu geografi mengarah pada lingkungan yang ada di sekitar kita. Geografi juga merupakan suatu ilmu yang memerlukan daya nalar dan analisis sehingga diperlukan keterampilan berfikir kritis agar peserta didik dapat memahami serta menyimpulkan pemecahan dari permasalahan yang sedang dibahas. Pemecahan masalah dalam mata

pelajaran geografi terdiri dari mengidentifikasi penyebab dan dampak serta menerapkan ilmu yang telah dipelajari sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh peserta didikInvalid source specified..

Berdasarkan wawancara umum yang dilakukan kepada guru mata pelajaran geografi selama Pengalaman Praktek Lapangan Pendidikan (PLK) yang peneliti lakukan di SMA Pertiwi 1 Padang selama lebih kurang 6 bulan. Di perolehlah beberapa informasi tentang permasalahan dalam pembelajaran geografi. Minat peserta didik terhadap pembelajaran geografi masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang bersifat pasif selama proses pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru dan sibuk dengan aktifitas lain. Seperti bermain hp, tidur di kelas dan berbicara dengan teman. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi geografi yang dipelajari belum memenuhi standar kompetensi, karena peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Peserta didik lebih difokuskan pada aspek pengetahuan dan pemahaman materi yang terdapat pada buku ajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan adanya bahan ajar yang sesuai dengan kriteria yang harus dicapai oleh siswa, salah satunya dengan menerapkan bahan ajar yang tepat dan substantif. Melalui media pembelajaran, alat peraga di sekolah dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Peran guru disini adalah sebagai instruktur, artinya guru membimbing siswa untuk melihat dan merepresentasikan pesan visual dari alat peraga. Dengan demikian, penggunaan alat peraga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Educational Game Engine* (APE) adalah sebuah mesin permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dengan menstimulasinya dengan alat permainan yang bernilai edukasi agar kecerdasannya dapat tumbuh secara optimal. Ada berbagai mesin game edukasi, termasuk game Maze. Labirin adalah permainan sederhana yang bertujuan untuk menentukan jalan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam game edukasi Labirin, siswa harus menemukan sejumlah jalur melalui bagian-bagian labirin berupa kotak-kotak yang dilalui untuk setiap baris atau setiap kolom.

Ada beberapa bentuk labirin yang tersedia untuk siswa, seperti lingkaran, jalur rumah, pintu keluar sekolah, dan lainnya.

Permainan maze adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motoric halus.

Invalid source specified..

Berdasarkan Latar Belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Maze Game pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Pertiwi 1 Padang”.

B. Metode Penelitian

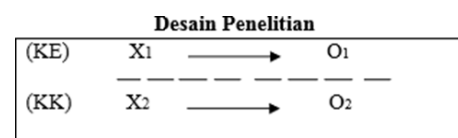
Berdasarkan metode jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu. Objek penelitian adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Maze Game* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Kelas Eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan *Maze Game* sedangkan

kelompok Kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Pengaruh adanya perlakuan adalah (O1:O2). Dalam penelitian, pengaruh perlakuan dianalisis dengan uji beda menggunakan statistik *T-test*. Jika ada perbedaan yang signifikan antara grup Eksperimen dan grup Kontrol maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Invalid source specified..

Post-test Only, Non-Equivalent Control Group Design

:



Gambar 1. Desain Penelitian

X₁: Perlakuan pembelajaran menggunakan Maze Game. X₂ : Perlakuan pembelajaran menggunakan media konvensional.

O₁ : Nilai Post-Test Kelompok Eksperimen. O₂ : Nilai Post-Test Kelompok Kontrol.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang yang berjumlah 241. Jumlah peserta didik kelas XI IPS di SMA Pertiwi 1 Padang adalah 137 peserta didik, yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah peserta didik di

masing-masing kelas XI IPS 1 sebanyak 35 peserta didik sedangkan di kelas XI IPS 2 sebanyak 38 peserta didik dan di kelas XI IPS 3 sebanyak 39 peserta didik.

Tabel 1. Jumlah Sampel

Kelas		Jumlah Siswa
Eksperimen	Kelas XI IPS 3	45
Kontrol	Kelas XI IPS 1	46
Sampel		91

Penelitian ini dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang yang terletak di Jl. Cendrawasih No. 7, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat

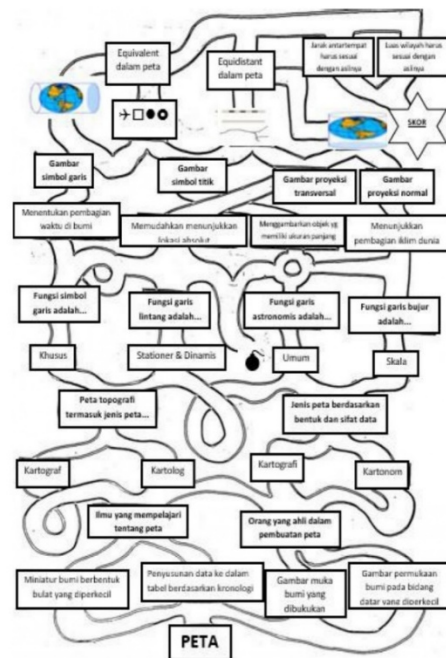
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Media Pembelajaran Maze-Game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang.

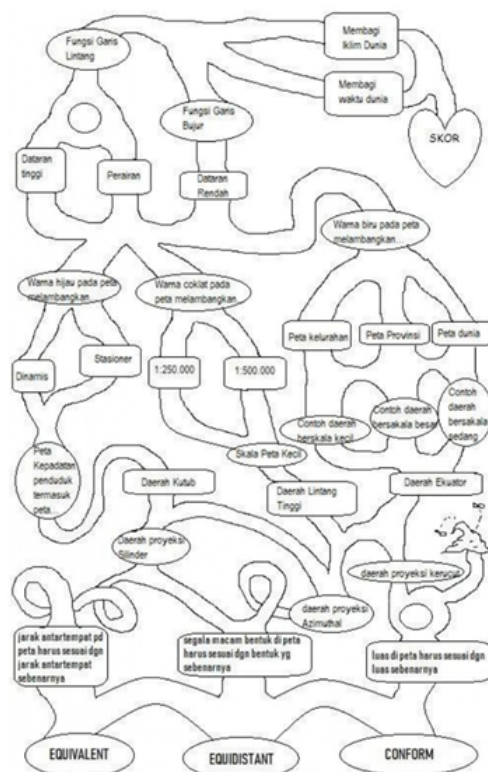
a. Bahan Media Pembelajaran Maze-Game

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media maze-game yang sudah divalidasi oleh validator, kemudian di print dalam bentuk kertas yang kemudian dibagikan kepada siswa di kelas

eksperimen dengan total 32 siswa.



Gambar 2. Media Maze-game I Bab Peta



Gambar 3. Media Maze Game II Bab Peta

b. Langkah-Langkah Implementasi

Kelas Eksperimen dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pertemuan 1: Kelas dimulai dengan Pembukaan, kemudian siswa di bagikan soal pre-test untuk mengukur pengetahuan siswa tentang materi. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media maze-game yang dibimbing oleh guru. Pertemuan 2: kelas dilanjutkan dengan menggunakan media pembelajaran maze-game, kemudian diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Kelas Kontrol dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pertemuan 1: kelas dimulai dengan pembukaan kemudian siswa dibagikan soal pre-test untuk mengukur pengetahuan siswa tentang materi. Kemudian dilanjutkan

metode pembelajaran konvensional dengan guru sebagai pemateri. Pertemuan 2: kelas dilanjutkan dengan menggunakan metode konvensional dan membagikan lembar kerja siswa berupa soal. Lalu diakhir siswa diminta untuk mengisi soal post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Maze-Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang

a. Normalitas

Hasil uji normalitas pada hasil belajar siswa SMA Pertiwi 1 Padang menggunakan aplikasi SPSS dengan metode *Shapiro-Wilk* sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Post-test Eksperimen	0.146	32	0.079	0.906	32	0.009
Post-test Kontrol	0.137	33	0.123	0.946	33	0.102

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2026

b. Homogenitas

Hasil uji homogenitas pada hasil belajar siswa SMA Pertiwi 1

Padang menggunakan aplikasi SPSS dengan metode Levene's, ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0.015	1	63	0.903
	Based on Median	0.055	1	63	0.815
	Based on Median and with adjusterd df	0.55	1	62.959	8.15
	Based on trimmed mean	0.024	1	63	0.878

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2026

c. Gain Score

Hasil analisis gain skor pada nilai siswa kelas eksperimen di Kelas XI IPS 3 SMA Pertiwi 1 Padang sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai dan Uji Gain Skor Kelas Eksperimen

No	Pre-Test	Post-Test	Gain Skor	Ket
1	78	100	1.00	Tinggi
2	89	89	0.00	Rendah
3	44	78	0.61	Sedang
4	56	100	1.00	Tinggi
5	33	56	0.34	Sedang
6	67	89	0.67	Sedang
7	22	67	0.58	Sedang
8	0	44	0.44	Sedang
9	56	89	0.75	Tinggi
10	0	67	0.67	Sedang
11	0	56	0.56	Sedang
12	89	100	1.00	Tinggi
13	78	78	0.00	Rendah
14	33	44	0.16	Rendah
15	78	89	0.50	Sedang
16	22	67	0.58	Sedang
17	67	100	1.00	Tinggi
18	44	78	0.61	Sedang
19	89	56	-3.00	Rendah
20	33	78	0.67	Sedang

No	Pre-Test	Post-Test	Gain Skor	Ket
21	56	89	0.75	Tinggi
22	89	100	1.00	Tinggi
23	67	78	0.33	Sedang
24	44	78	0.61	Sedang
25	0	44	0.44	Sedang
26	67	100	1.00	Tinggi
27	33	78	0.67	Sedang
28	56	56	0.00	Rendah
29	44	100	1.00	Tinggi
30	56	44	-0.27	Rendah
31	22	67	0.58	Sedang
32	44	56	0.21	Rendah

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2026

Hasil analisis gain skor pada nilai siswa kelas kontrol di kelas XI IPS 1 SMA Pertiwi 1 Padang sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai dan Uji Gain Skor Kelas Kontrol

No	Pre-Test	Post-Test	Gain skor	Ket
1	0	67	0.67	Sedang
2	67	78	0.33	Sedang
3	44	78	0.61	Sedang
4	33	56	0.34	Sedang
5	56	67	0.25	Rendah
6	33	44	0.16	Rendah
7	0	78	0.78	Tinggi

No	Pre-Test	Post-Test	Gain skor	Ket
8	44	56	0.21	Rendah
9	67	67	0.00	Rendah
10	78	89	0.50	Sedang
11	44	56	0.21	Rendah
12	67	89	0.67	Sedang
13	0	44	0.44	Sedang
14	78	78	0.00	Rendah
15	67	44	-0.70	Rendah
16	100	100	0.00	Rendah
17	44	67	0.41	Sedang
18	89	100	1.00	Tinggi
19	78	100	1.00	Tinggi
20	67	78	0.33	Sedang
21	44	56	0.21	Rendah
22	56	67	0.25	Rendah
23	89	33	-5.09	Rendah
24	0	44	0.44	Sedang
25	56	56	0.00	Rendah

No	Pre-Test	Post-Test	Gain skor	Ket
26	78	89	0.50	Sedang
27	56	56	0.00	Rendah
28	33	67	0.51	Sedang
29	89	33	-5.09	Rendah
30	78	33	-2.05	Rendah
31	0	44	0.44	Sedang

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2026

d. Uji Hipotesis

Hasil uji independent t-test pada hasil belajar siswa SMA Pertiwi 1 Padang menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi (Sig) < 0,05 sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Hipotesis Hasil Belajar siswa

		F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal Variances Assumed	0.015	0.903	2.074	63	0.042	10.045	4.843	0.367	19.722
	Equal Variances not Assumed			2.076	62.994	0.042	10.045	4.843	0.374	19.715

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2026

Berdasarkan hasil uji independent t-test pada hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Maze-Game di SMA Pertiwi 1 Padang yaitu **Tolak H_0 / Ada pengaruh** media pembelajaran maze-game

terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi di Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang.

D. Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran Maze-Game dalam proses pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang dapat terlaksana dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini diterapkan pada kelas eksperimen melalui kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif dengan materi geografi. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan jalur permainan maze yang berkaitan dengan konsep-konsep geografi yang dipelajari. Aktivitas ini membuat siswa lebih fokus, aktif berdiskusi, serta mampu memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, H. Y. (2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Mata Pelajaran IPS Kelas X SDN 3 Tempura Lampung Tengah TP 2016/2017*. Lampung: IAIN Metro.
- Fathurrohman, M. (2009). *Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika*. Banten: Univ Sultan Ageng Tirtayasa.
- Irwan, I., & Luthfi, Z. F. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 95-104.
- Khomariyah, R. L. (2012). *Penerapan Permainan Maze Berintangan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok A di TK ABA 6 Kota Malang*. Malang: Universitas Malang.
- Lestari, P. (2018). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B melalui Permainan Labirin Kardus di RA Ar-Rafif Kalasan Sleman*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Monemi, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Poin di Sertai Game Course Maze pada Materi ekskresi untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Journal Biosains*.
- Pribadi, B. (2013). *Pembangunan game Edukasi SMarLabyrinth Berbasis Desktop*. Bandung: Unikom.
- Rahman, N. (2017, Desember 12). *Kompasiana*. Retrieved from Permainan Maze Mengembangkan Semua Aspek Perkembangan Anak.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rusby, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Bengkulu. *Jurnal Al-Hikmah*, 18-37.
- Udani, A. (2014). Implementasi Teknik Maze untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Ulfa, C. M. (2011). *Efektivitas Labirin Game dalam membangun Percaya diri anak di TK Aisyah Bustanul Athfal*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel.
- Widiarso, W. (2011). *Mengaplikasikan Uji-t Untuk Membandingkan Gain Score Antar Kelompok dalam Eksperimen*. Yogyakarta: Fp UGM.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Grup.3
- Zayrin, A. A., & Nupus, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 780-789.