

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LABIRIN TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 122399
PEMATANGSIANTAR**

Emmy Sartika Manullang¹, Yanti A Sidabutar², Muktar B Panjaitan³

123Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

123Universitas HKBP NommensenPematangsiantar

Alamat e-mail :¹ emmysartika41@gmail.com

ABSTRACT

The Effect of Using Maze Learning Media on Mathematics Learning Outcomes of Second Grade Students at SDN 122399 Pematangsiantar This study aims to determine the effect of Maze Learning Media on Mathematics Learning Outcomes of Second-Grade Students at SDN 122399 Pematangsiantar. This study used quantitative research using a pre-experimental method. Based on the results, student learning outcomes were obtained with an average pretest score of 53.73, and after treatment using Maze Media, an average score of 85.76 was obtained. The t-test results showed that $t = 9.946 > t = 2.069$. If $t > t$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. It is concluded that the Maze Media has been effectively implemented.

Keywords: Labyrinth learning media, learning outcomes

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Labirin* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 122399 Pematangsiantar Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Labirin* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 122399 Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest 53.73 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Labirin* dapat diperoleh nilai rata-rata 85.76. Hasil uji t bahwa

thitung = 9.946 > ttabel = 2,069 jika thitung > ttabel maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa Media Labirin ini sudah efektif diterapkan.

Kata Kunci : Media pembelajaran Labirin, hasil belajar

A. Pendahuluan

Keberhasilan suatu bangsa dan negara sangat ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Indonesia, sebagai negara yang besar, berkomitmen untuk dihormati dan diakui oleh negara lain serta berusaha mencapai kesejahteraan, keadilan, dan kemakmuran. Untuk mewujudkan tujuan mulia tersebut, penting untuk membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan adalah serangkaian kegiatan kompleks yang melibatkan proses belajar untuk membentuk pribadi yang utuh. Keberhasilan pendidikan di sekolah tercermin dari tercapainya tujuan pendidikan dan peningkatan perkembangan siswa dari waktu ke waktu dengan proses pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku.

Saat ini kurikulum yang berlaku adalah kurikulum merdeka terutama untuk penyelenggaraan sekolah penerak, kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang merancang pembelajaran

sesuai kebutuhan dan potensi siswa. Kurikulum merdeka membantu guru dengan memberikan fleksibilitas dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kurikulum merdeka mengintegrasikan berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS, SBdP, PPKn.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur, pola, hubungan, dan perubahan melalui angka, simbol, dan logika. Ia mencakup berbagai cabang seperti aritmatika, aljabar, geometri, statistika, dan kalkulus, yang digunakan untuk memecahkan masalah secara sistematis dan logis. Matematika menjadi dasar bagi banyak disiplin ilmu, seperti sains, teknologi, ekonomi, dan bahkan seni, karena kemampuannya untuk menggambarkan dan memprediksi fenomena dengan presisi.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika berfokus pada pengembangan pemahaman konsep dasar secara mendalam, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan pemecahan masalah yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Tujuannya adalah membangun pondasi kuat untuk belajar matematika di jenjang berikutnya sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap matematika. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam mengajar Matematika kepada siswa kelas II. Proses pelaksanaan pembelajaran matematika di SD dalam kurikulum merdeka. Peserta didik dituntut dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data dari banyak benda dengan menggunakan turus dan piktogram paling banyak empat kategori dengan memahami

konsep penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 122399 Pematangsiantar pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, guru kelas II hanya menggunakan metode visual dan jarang sekali menyajikan media yang menarik perhatian siswa. Guru hanya menggunakan media gambar dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas II

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Prese ntase	Ketunta san
70	≥ 70	6	25%	Tuntas
	< 70	18	75%	Tidak Tuntas
Jumlah		24	100%	

(Sumber : SDN 122399 Pematangsiantar)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil ulangan harian siswa kelas II di SDN 122399 Pematangsiantar. Persentase siswa yang tuntas pada mata pelajaran Matematika sebanyak 25% dan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 75%. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang tidak tuntas dibandingkan siswa yang tuntas, namun pembelajaran dianggap tuntas jika 70% siswa di kelas tersebut mendapat nilai di atas KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya kreatifitas guru saat melakukan pembelajaran Matematika dengan cara pemanfaatan media yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Salah satunya media pembelajaran Labirin.

Media Labirin adalah media pembelajaran tiga dimensi yang dibuat menggunakan bahan styrofoam, dibentuk menyerupai jalur berliku-liku. Shabrina (2025) Menjelaskan bahwa media labirin adalah media pembelajaran

interaktif berbentuk jalur berliku yang dirancang dengan model pembelajaran Team Games Tournament. Hasibuan (2023) Menjelaskan bahwa labirin adalah media permainan edukatif berbentuk jalur berliku-liku (labirin) yang dirancang untuk membantu anak mencari jalan keluar dari satu titik ke titik tujuan. Kelebihan media labirin yaitu meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Logis, Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar, Melatih Konsentrasi dan Ketelitian, dan Meningkatkan Koordinasi Motorik Halus.

Hal tersebut didukung oleh Alfiyah H (2023) menunjukkan bahwa media Labirin sangat layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan mempermudah penyampaian materi oleh guru. Setyowati D. (2025) meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan

Media Pembelajaran *Labirin*
 Terhadap Hasil Belajar
 Matematika Siswa Kelas II SDN
 122399 Pematangsiantar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif
 kuasieksperimen ini
 menggunakan desain One-
 Group Pretest-Posttest.

Lokasi:

UPTD SDN 122399

Pematangsiantar; Waktu:
 Semester Ganjil 2025/2026.

Populasi/Sampel: Seluruh 24
 siswa kelas V (total sampling).

Variabel: Independen -
 Media labirin;

Dependen - Hasil belajar.

Pengumpulan Data: Tes
 pilihan ganda (pre/post).
 Instrumen: Tes 30 item tentang
 Penjumlahan dan
 pengurangan.

Analisis: Statistik
 deskriptif, uji-t
 berpasangan, korelasi (SPSS
 26).

Gambar 3.1 Desain Penelitian
One-Group

Pretest-Posttest Design

One Group Pretest- posttest Design

Pre- test	Perlakuan	Pos- test
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Arikunto dalam
 Rahmi, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengujian Instrumen

Validitas: 20 item valid ($r > 0,433$). Reliabilitas: Cronbach's
 Alpha 0,733
 (reliabel).

Kesulitan: Tingkat sedang.

Diskriminasi: Baik.

Hasil Belajar

Pretest: Rata-rata 53,73 (SD
 19,086); 4,35% lulus (≥ 72).

Posttest: Rata-rata 85,67 (SD
 5,130); 100% lulus.

Uji-t berpasangan: $t = 9.946 > t_{\text{tabel}} 2,069$ ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$).

Korelasi: $r = 0,733 > r_{\text{kritis}} 0,423$
 (korelasi positif kuat).

H_{01} ditolak; H_a diterima.

E. Kesimpulan

Media Labirin memiliki pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di UPTD SDN 122399 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiyah, H. (2023). Pengaruh Media Labirin terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 45–56.

Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–135.

Bardach, L., & Klassen, R. M. (2020). The Importance of Item Discrimination in Educational Assessment. *Journal of Educational*

Measurement, 57(2), 123–135.

Cammilleri, A. N., & Cammilleri, M. (2020). Understanding Learning Outcomes: A Comprehensive Guide. *Educational Research Review*, 15(3), 78–90.

Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Erva Viorika. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Labirin Matematika” Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–56.

Fitriani, E., & Suryana, A. (2022). *Media Pembelajaran dan*

- Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 101–110.
- Handayani, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herli Safitri, & Yaswinda. (2023). Pengaruh Media Labirin Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4–5 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15–25.
- Hidayat, R., & Susanti, D. (2023). Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 25–34.
- Hidayati, N., & Zubaidah, S. (2022). Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 67–75.
- Ijere, M. O. (2023). The Benefits of Using Labyrinth Media in Education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 112–120.
- Kasiram, M. (dalam Rahmi, 2021). Penelitian Eksperimen dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Mashfufah, & Rudiyanto. (2022). Teknik Pembuatan Media Pembelajaran Labirin. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 9(3), 200–210.
- Munadi, D. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmi, N. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 67–78.
- Research in Education. (2023). The Effectiveness of Interactive Learning Media. *Journal of Educational Research*, 22(4), 150–160.

- Rosyidah, N., & Fijra, A. (2021). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(3), 89–99.
- Ruseffendi, E. (2021). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyowati, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Media Labirin. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 67–75.
- Slavin, R. E. (2023). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Suyono, H., & Hariyanto, S. (2020). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tolman, E. C. (2020). Cognitive Maps in Rats and Men. *Psychological Review*, 55(4), 189–208.
- Wulandari, S., & Rafiuddin, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–55.
- Wulandari, S., & Sari, D. (2021). Tujuan Media Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(2), 90–100.