
PENGEMBANGAN MEDIA LABIRIN (GOOSE) PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN MENGGUNAKAN MODEL TGT (*Team Games Tournament*) SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

¹Aulia Agustina, ²Shofi Nur Amalia, ³Khoirul Wafa

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

auliaaulia345@gmail.com¹, shofinur94@gmail.com², khoirul.wafa0793@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media labirin (*Goose*) menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami konsep hak dan kewajiban yang bersifat abstrak. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini melibatkan 18 siswa dari kelas III SDN Kedawung 03 yang berada di Kabupaten Blitar. Metode pengumpulan data terdiri dari observasi, melakukan wawancara, menyebarkan angket, dan melakukan tes. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta soal pretest dan posttest. Penelitian menunjukkan bahwa media Labirin (*Goose*) telah mendapatkan penilaian dari para ahli media, ahli materi, guru, dan siswa, dengan kategori sangat layak. Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa, dengan nilai *N-Gain* yang masuk dengan kategori efektif. Media Labirin (*Goose*) membantu siswa memahami konsep abstrak tentang hak dan kewajiban dengan cara belajar sambil bermain yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Labirin (*Goose*), *Teams Games Tournament*, Hak dan kewajiban.

Abstract

This study aims to develop a maze (*Goose*) using the TGT (*Team Games Tournament*) model for the rights and obligations of third-grade elementary school students. This research was motivated by the lack of innovative and engaging learning media, which makes it difficult for students to understand the abstract concept of rights and obligations. The method used in this study was *Research and Development* (R&D) using the ADDIE model. This model has five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study involved 18 third-grade students from SDN Kedawung 03 in Blitar Regency. Data collection methods included observation, interviews, questionnaires, and tests. The tools used in this study were validation sheets from media experts and material experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and pretest and posttest questions. The research showed that the Maze (*Goose*) media received a very good rating from media experts, material experts, teachers, and students. The results of the pretest and posttest showed an increase in students' learning abilities, with *N-Gain* scores falling into the effective category. The *Goose* Maze media helped students understand abstract concepts about rights and obligations through playful

learning related to everyday life.

Keywords: Goose Maze, Team Games Tournament, Rights and Obligations



This work is licensed [under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang lebih berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga belajar mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan berperilaku sesuai tuntutan kehidupan modern. Karena itu, kualitas manusia suatu bangsa sangat bergantung pada bagaimana pendidikan dijalankan dan bagaimana pendidik mampu menciptakan proses belajar yang bermakna. Menurut Uno (2020), pendidikan merupakan sarana utama untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia karena melalui pendidikan setiap individu memiliki kesempatan untuk menggali, mengasah, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang lebih berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga belajar mengembangkan

kemampuan berpikir, bersikap, dan berperilaku sesuai tuntutan kehidupan modern. Karena itu, kualitas manusia suatu bangsa sangat bergantung pada bagaimana pendidikan dijalankan dan bagaimana pendidik mampu menciptakan proses belajar yang bermakna.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman moral, sosial, dan kewarganegaraan. Nugroho (2020) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan karakter kebangsaan, membentuk sikap demokratis, serta mengembangkan rasa tanggung jawab sebagai warga negara sejak dini. Pada jenjang sekolah dasar, salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila adalah materi mengenai hak dan kewajiban, yang mengharuskan siswa untuk memahami konsep tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah.

Namun, dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 – 11 November 2025 di SDN Kedawung 03 proses pembelajaran masih kurang maksimal. Pembelajaran berfokus pada buku dan terkadang media yang digunakan hanya gambar yang dicetak berdasarkan keterangan yang ada di buku serta peneliti juga mewawancarai wali kelas beliau mengatakan bahwa metode yang digunakan masih didominasi ceramah dan diskusi, rendahnya minat belajar siswa pada materi hak dan kewajiban serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada digital dan konvensional, kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa lebih mudah memahami konsep hak dan kewajiban dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media labirin (*Goose*) merupakan media pembelajaran berbentuk board game yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep abstrak hak dan kewajiban melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini dipadukan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang menekankan kerja sama kelompok dan kompetensi akademik secara sehat, melalui penerapan model TGT, siswa didorong untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media labirin (*Goose*) berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi hak dan kewajiban.

Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Anshor (2025) menciptakan media labirin dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dibuat tersebut valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Apriliani (2023) menciptakan media Big Book yang berbasis digital untuk materi hak dan kewajiban, yang terbukti efektif dan dapat membantu siswa memahami dengan lebih baik. Penelitian lain oleh Gusmiarni (2025) mengembangkan media board game untuk pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yang menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Zahro (2025) juga membuat media pembelajaran untuk Pendidikan Pancasila dan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut pantas digunakan dalam proses belajar. Selanjutnya, Agustin (2018) mengembangkan media Labirin Math Story untuk pembelajaran matematika dan mendapatkan kategori yang sangat valid. Sementara itu, Sari dan Utomo (2024) menciptakan media puzzle tentang hak dan kewajiban yang terbukti dapat meningkatkan kerja sama serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dari penelitian sebelumnya, media pembelajaran yang berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengembangkan media Labirin (*Goose*) untuk materi hak dan kewajiban dengan menggabungkan model Teams Games Tournament (TGT) bagi siswa kelas III di sekolah dasar masih sedikit. Karena itu, penelitian ini menciptakan media Labirin (*Goose*) yang menggunakan metode TGT sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa kelas III.

Topologi data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru, angket

respon siswa, serta hasil tes belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif. Data kualitatif dianalisis dengan cara mereduksi, mengelompokkan, dan mendeskripsikan data sesuai tujuan penelitian. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Visualisasi data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang menjelaskan hasil validasi, respon pengguna, dan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Labirin (Goose).

Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Labirin (Goose) dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas III SDN Kedawung 03 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sani (2022) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan media Labirin (Goose) yang terdiri atas media permainan, kartu soal, kartu token, pion, dadu, dan buku panduan. Media dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta memuat soal-soal yang berkaitan dengan hak dan kewajiban di lingkungan rumah dan sekolah.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Labirin (Goose) memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yunita dan Anshor (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan papan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahapan implementasi peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ketika menerapkan media yang sudah dikembangkan, selama proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam permainan, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Huda (2020) yang menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan partisipasi siswa melalui kegiatan permainan akademik yang terstruktur.

Keefektifan media juga ditunjukkan oleh hasil respon siswa yang berada pada

kategori sangat baik serta peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest dan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan kategori efektif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Labirin (*Goose*) mampu membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih mudah melalui aktivitas belajar sambil bermain. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Sari dan Utomo (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan pada materi hak dan kewajiban dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Media labirin (*Goose*) yang berbasis model Team Games Tournament untuk kelas III sekolah dasar materi hak dan kewajiban berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta memperoleh respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Penggunaan media Labirin (*Goose*) menunjukan efektif dalam mendukung proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media berbasis permainan dengan model TGT dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih konkret.

Referensi

- [1]. Amalia, S. N. dkk. (2024). *Pengembangan comic book berbasis augmented reality materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas IV UPT SDN Sentul 4 Kota Blitar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 182–dst.
- [2]. Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Rajawali Pers.
- [3]. Barsihanor, H.A. dkk. (2020). *Pembuatan Media Pop Up Book*. JMM, 4(4), 590.
- [4]. Branch, R. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- [5]. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- [6]. Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). *Media Puzzle Komponen Ekosistem*. *Journal of Elementary School*, 4, 45–56.
- [7]. Fathmatya, R. K., & Utomo, A. C. (2024). *Pengembangan Media Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Kelas III SD*. JP2SD, 12(1), 109–121.
- [8]. Huda, M. (2020). *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.