

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* LABIRIN (*MAZE*)
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* MATA
PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH :
FAUZIL LATUNA
NIM.1304742**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM & TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

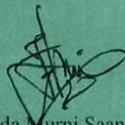
**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* LABIRIN (*MAZE*)
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD**

Nama : Fauzil Latuna
NIM/BP : 1304742/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Agustus 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I



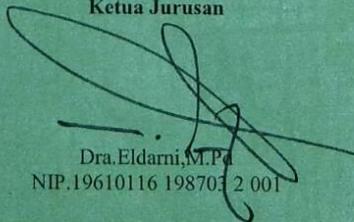
Dra. Ida Nurni Saan, M.Pd
NIP.19510401 197903 2 001

Pembimbing II



Novrianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.19610116 198703 2 001

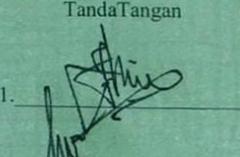
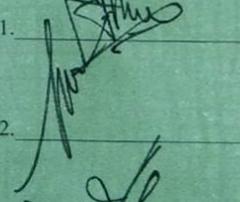
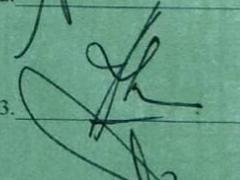
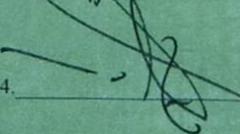
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Game* Labirin (*Maze*) Menggunakan
Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD
Nama : Fauzil Latuna
NIM/BP : 1304742/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Agustus 2018

Tim Penguji

	Nama	TandaTangan
Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP.19510401 197903 2 001	1. 
Sekretaris	: Novrianti, S.Pd, M.Pd NIP.19801101 200801 2 014	2. 
Anggota	: Drs. Azman, M.Si NIP.19570919 198003 1 004	3. 
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP.19610116 198703 2 001	4. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fauzil Latuna
NIM/BP : 1304742/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Game* Labirin (*Maze*) Menggunakan *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2018

Saya Yang Menyatakan




NIM.1304742

ABSTRAK

Fauzil Latuna. 2018. "Pengembangan Media *Game* Labirin (*Maze*) Menggunakan *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD". *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media *game* ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, dimana siswa kurang antusias terhadap pembelajaran yang diberikan mengingat mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kelayakan pengembangan media *game* labirin (*maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD melalui uji validitas dengan beberapa ahli (2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *game* labirin (*maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD melalui praktikalitas pada siswa.

Jenis dan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) model 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Validitas produk dilakukan oleh 3 orang yakni 2 orang validator media dan 1 orang validitas materi, sedangkan jumlah subjek penelitian 20 orang siswa SDN 29 Batang Anai. Alat pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai "Sangat Bagus" sehingga materi dinyatakan sudah lengkap untuk dikembangkan, hasil validasi media setelah melalui dua tahap validasi diperoleh nilai akhir "Sangat Bagus", sehingga media dikategorikan valid untuk diujicobakan. Dapat disimpulkan media pembelajaran *game* labirin (*maze*) layak diujicobakan. Selanjutnya hasil dari kepraktisan media setelah uji coba kepada 20 orang responden siswa kelas V SDN 29 Batang Anai diperoleh nilai "Sangat Praktis", sehingga dapat disimpulkan media ini praktis digunakan.

Kata Kunci : *Media Game Labirin, Pengembangan, Matematika*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Game* Labirin (*Maze*) Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Pembimbing II yang telah banyak membantu, memberikan bimbingan, nasehat, motivasi, arahan, masukan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Bapak Meldi Ade Kurnia, ST, M.Pd.T selaku validator II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Ibu Erlina, S.PdSD selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
7. Semua siswa/i kelas V SDN Batang Anai yang telah bekerjasama dengan penulis dalam proses penelitian.
8. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
9. Keluarga besar penulis, kedua orang tua dan kakak yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
11. Kepada www.ilmukomputer.com yang telah memberi inspirasi untuk pembuatan *game* ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh

dari sempurna, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.
Aamiin...

Padang, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Pentingnya Pengembangan.....	9
H. Spesifikasi Produk	9
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran	12
B. Pembelajaran Berbasis Komputer Model Game.....	18
C. Permainan (<i>Game</i>)	21
D. Program <i>Adobe Flash CS6</i>	24
E. Pembelajaran Matematika.....	28
F. Validitas dan Praktikalitas.....	30
G. Penelitian Yang Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	37

D. Uji Coba Produk Media Pembelajaran <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	41
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Hasil Pengembangan	
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	48
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	53
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	54
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	79
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR RUJUKAN	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Fokus Kegiatan dalam Evaluasi	42
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	42
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Angket Siswa	45
4. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	63
5. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media I.....	65
6. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media II	68
7. Uraian Revisi Ahli Media I.....	70
8. Uraian Revisi Ahli Media II.....	72
9. Hasil Penilaian Validasi Akhir Oleh Ahli Media I	73
10. Hasil Penilaian Validasi Akhir Oleh Ahli Media II.....	75
11. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Area Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	26
2. Halaman Pembukaan Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	55
3. Halaman Menu Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	55
4. Halaman Standar Kompetensi Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	56
5. Halaman Kompetensi Dasar Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	56
6. Halaman Petunjuk Permainan Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	57
7. Halaman Tentang <i>Game</i> Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	57
8. Halaman Level Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	58
9. Halaman Pendahuluan <i>Game</i> Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	58
10. Halaman Bermain Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	59
11. Halaman Materi Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	60
12. Halaman Latihan Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	60
13. Halaman Waktu Habis Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	61
14. Halaman Skor Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	61
15. Halaman Profil Media <i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>)	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	88
2. <i>Storyboard</i>	90
3. Silabus Pembelajaran Matematika	115
4. Hasil Praktikalitas	130
5. Angket Validasi Ahli Media Tahap 1	131
6. Angket Validasi Ahli Media Tahap Akhir	136
7. Angket Validasi Ahli Materi.....	141
8. Angket Praktikalitas Siswa	144
9. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	149
10. Surat Izin Penelitian Kespangpol.....	150
11. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	151
12. Dokumentasi	152

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan seperangkat tindakan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Pendidikan bertujuan untuk meneruskan, mengembangkan pengetahuan, dan melatih kecakapan, serta menyempurnakan manusia dalam segala bidang selama hidupnya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I, Pasal I menggariskan pengertian :

“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 Negaranya”.

Proses pembelajaran dalam pendidikan sangat ditekankan demi mewujudkan suatu tujuan pembelajaran terutama peningkatan sumber daya manusia yang berkekrativitas tinggi. Pendidikan merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar siswa dan proses belajar siswa yang dapat ditingkatkan dengan potensinya sendiri untuk menggali kemampuan yang dimilikinya. Siswa dapat mengembangkan kemampuannya selama mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dapat mencermati dari setiap langkah-langkah pembelajaran untuk dapat memahami akan materi yang dipelajari. Pelaksanaannya mengukur masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran (Permendikbud, 2013)

Dari pembelajaran ini, diharapkan siswa dengan input yang baik selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan baik dapat menghasilkan output yang lebih baik lagi. Output siswa selama pembelajaran selain untuk mengetahui kecerdasan siswa juga dapat membentuk kepribadian siswa yang baik.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif mengelola pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bentuk pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan adalah adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang ditujukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan suatu kajian ilmu pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik serta memecahkan permasalahan dalam belajar. Teknologi pendidikan memiliki lima kawasan yang menjadi bidang garapan, yaitu: kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Berdasarkan bidang garapan teknologi pendidikan tersebut, maka penelitian dari pengembangan ini merupakan bidang kajian teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah produksi media. Menurut Bambang Warsita (2008:58) “salah satu peranan teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah belajar yaitu dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai

kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip-prinsip dalam pemanfaatannya secara efektif dan efisien”.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sumber belajar adalah bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, yang salah satunya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran karena pembelajaran merupakan sistem yang mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jadi setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memperhatikan komponen tersebut supaya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah dirumuskan.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar,

dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Segala sesuatu yang dimulai dengan rasa kecintaan, maka akan menghasilkan sebuah kepuasan.

Pengembangan media dengan menggabungkan unsur permainan adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran di kelas. Media tersebut merupakan program pembelajaran yang menekankan pada penyajian bentuk-bentuk permainan dengan prinsip belajar menyenangkan. Seperti menurut Dryden dan Vos (dalam Darmansyah 2010:11), bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar.

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Pada kehidupan nyata banyak di antara siswa sekolah yang mengeluh dan menganggap pelajaran Matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan, dan sulit. Padahal Matematika memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika berguna untuk mengembangkan kemampuan diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, dan kemampuan bekerja sama. Untuk itu, perlu adanya langkah tepat agar siswa lebih berminat terhadap pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 April 2018 terhadap guru mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 29 Batang Anai yang bernama Ibu Erlina, S.Pd.SD ditemukan beberapa masalah pada

pembelajaran Matematika yaitu siswa kurang antusias terhadap pembelajaran yang diberikan, mengingat mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi. Mereka menganggap bahwa mata pelajaran Matematika itu sulit dan kurangnya penanaman konsep kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan selama pembelajaran, guru menggunakan metode konvensional dimana guru menerangkan, ditulis dipapan tulis, dan penugasan. Tidak adanya media yang mendukung untuk materi-materi tertentu. Sehingga latihan soal yang diberikan guru tidak bisa mereka selesaikan dengan tuntas.

Salah satu untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran tersebut dengan membuat dan mengembangkan media yang menarik bagi siswa. Media yang dikembangkan adalah permainan labirin (*maze*) menggunakan *Adobe Flash* berisikan tentang materi pelajaran Matematika. Permainan edukatif berbentuk labirin ini tentunya sangat digemari oleh anak-anak.

Labirin (*maze*) adalah permainan yang sudah tidak asing dan merupakan jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. Pada umumnya, labirin dibuat untuk tujuan hiburan. Labirin adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. Tujuan permainan ini adalah permainan harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar. Bisa juga kondisi pemain menang yaitu ketika dia mencapai suatu titik atau tujuan di dalam labirin tersebut. Saat ini konsep labirin sudah banyak dipakai oleh berbagai bidang termasuk

game. *Game* labirin merupakan permainan sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Di samping berfungsi sebagai media hiburan ternyata *game* juga dapat memuat unsur pendidikan, *game* dengan jenis seperti ini biasa disebut dengan *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi diusahakan membuat seluruh aspek yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik, baik dari segi kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Adapun *game* edukasi yang menerapkan labirin sebagai lingkungan permainannya diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa serta mampu melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran dan konsentrasi anak.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. *Software Adobe Flash* merupakan solusi yang baik bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Dengan menggunakan *Software Adobe Flash* dapat membantu guru mendesain media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran yang dihasilkan menggabungkan unsur audio dan visual sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Labirin (*Maze*) Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah :

1. Pembelajaran Matematika yang dilakukan di sekolah masih monoton karena media yang digunakan masih dalam bentuk media konvensional berupa papan tulis.
2. Siswa cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran.
3. Siswa menganggap pelajaran Matematika itu sulit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Game* Labiran (*Maze*) menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Game* labirin (*Maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD ?
2. Bagaimana praktikalitas dari media pembelajaran *Game* labirin (*Maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* labirin (*maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD melalui uji validitas dengan beberapa ahli.
2. Mengetahui kemudahan penggunaan media pembelajaran *game* labirin (*maze*) pada mata pelajaran Matematika kelas V SD melalui uji praktikalitas pada siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk hal-hal berikut ini.

1. Bagi guru, dengan dihasilkannya media pembelajaran *game* labirin (*maze*) ini diharapkan dapat berguna bagi guru sebagai media dalam pembelajaran Matematika.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih memahami pelajaran Matematika dengan baik dan benar.

3. Bagi peneliti, mengetahui kemudahan penggunaan media *game* labirin (*maze*) menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Matematika Kelas V SD.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *game* labirin (*maze*) ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar dalam pembelajaran Matematika. Pengembangan ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah berupa media pembelajaran *game* labirin (*maze*) dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Photoshop CC*, dan *Corel draw* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran *game* labirin (*maze*) menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *game* labirin (*maze*) menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam mata pelajaran Matematika Kelas V SD.

2. Materi yang dikembangkan adalah tentang pecahan dan bangun datar serta bangun ruang yang terdiri dari dari teks, gambar, dan audio, animasi.
3. Tampilan Produk
 - a. Halaman utama merupakan halaman awal yang berisi ucapan “Media Pembelajaran *Game* Labirin (Maze) Kelas 5 SD”. Pada halaman utama ini juga terdapat tombol navigasi “mulai” yang digunakan untuk memulai permainan.
 - b. Halaman menu merupakan halaman yang berisikan tentang menu yang tersedia pada program. Menu dalam halaman ini terdiri dari SK/KD, petunjuk permainan, *Game* materi, tentang *game* dan *profil*.
 - c. Halaman dari SK/KD, berisikan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi dari pelajaran Matematika yang akan dibahas di game.
 - d. Halaman dari menu petunjuk permainan, berisikan tentang tata cara bermain dan sejumlah petunjuk yang terdapat pada permainan tersebut.
 - e. Halaman dari menu *game* materi, berisi pilihan level yang akan dimainkan. Level terdiri dari level 1, 2, 3 dan 4.
 - f. Halaman bermain, berisi player, sejumlah asset dan sebuah kunci. Ketika player menyentuh asset maka akan muncul materi dan selanjutnya diperintahkan untuk menjawab soal.
 - g. Halaman waktu habis, pemain akan berakhir di halaman ini jika salah waktu telah habis.

- h. Halaman skor, pemain akan berakhir di halaman ini jika semua soal terjawab dengan benar dan menyentuh kunci. Halaman ini berisi skor yang didapat serta terdapat tombol berikutnya untuk lanjut ke tahap selanjutnya dan ulang jika mendapat skor rendah.
- i. Halaman profil, berisikan tentang data pribadi dari penulis dan tombol untuk menuju halaman menu.
- j. Halaman tentang game, berisikan tentang pengertian serta tujuan media game labirin (*maze*)

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki peranan yang sangat besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan media pembelajaran game labirin (*maze*) masih jarang sebaiknya materi yang digunakan dibuat satu atau dua semester agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran. Pengembangan media ini dibatasi pada pokok bahasan Pecahan, Sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang.