**DEVELOPMENT OF MAZE MEDIA USING LEARNING MODELS TEAM GAMES TOURNAMENTS FOR INCREASING INTEREST STUDENT**

**LEARNING CLASS IV STATE PRIMARY SCHOOL 106206 SIDODADI**

***ABSTRACT***

Learning media is an aid for the success of the teaching and learning process. As a component of the success of the teaching and learning process, the provision of learning media becomes a necessity. In the observations made by the researcher, several problems faced by the school were found, one of which is the lack of student interest in learning mathematics, the scarcity of learning media used, and the lack of innovative teaching models. The goal of this research is to develop a labyrinth media to increase student interest in learning by using the Team Games Tournament model. This study uses the ADDIE model, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research and Development (R&D) is the research method used to produce a specific product and test its effectiveness. Based on the steps conducted by the researcher, the results of the feasibility scores for the Labyrinth learning media, which were validated by material experts, showed a score of 92% in the first stage and 98% in the second stage. The media expert score was 92%, the teacher response score was 94%, and the student response score was 93.4%. Based on the results presented, it can be concluded that the Labyrinth media for teaching Mathematics in Chapter 2 for 4th grade elementary school students, developed by the researcher, is classified as "Very Feasible" to be used as a learning medium for 4th grade students.

*Keywords: Mathematics Learning, ADDIE, media*

**PENGEMBANGAN MEDIA LABIRIN DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT**

**BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 106206 SIDODADI**

**ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk keberhasilan proses belajar mengajar, sebagai komponen terhadap keberhasilan proses belajar mengajar maka pengadaan media pembelajaran menjadi keharusan yang harus ada. Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan beberpa masalah yang dihadapi oleh sekolah salah satunya adalah kurangya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, kurangnya media pembelajaran yang digunakan, dan model pembelajaran yang kurang berinovasi. Tujuan dari penelitian ini adalah megembangkan media labirin untuk meningkat minat belajar siswa dengan menggunakan model team games tournament. Penelitian ini menngunakan model ADDIE, addie adalah singkatan Analisis *(Analyze)*, perancangan *(Design)*, pengembangan *(Development)*, implemntasi *(Implentation)* dan evaluasi *(Evaluation)*. Penelitian dan pengembangan *(Research and Devlopment)*, biasanya disingakat RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Berdasarkan tahapan yag dilakukkan oleh peniliti menemukan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labirin yang sudah divalidasikan oleh ahli materi tahap pertama dengan skor 92% dan tahap kedua dengan skor 98% ,ahli media dengan skor 92%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 93,4%, berdasarkan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahawa media Labirin pada pembelajaran Matematika Bab 2 Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Dari hasil penlitian serta pengisian angket yang dilakukan oleh siswa dapat dinyatakan bahwa minat belajar terhadap pembelajaran matematika siswa meningkat karena menggunkan media labirin.

**Kata Kunci: *pembeljaran, ADDIE, media*