# KATA PENGANTAR

****

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat allah SWT, karean hanya dengan limpahan rahmat, karunia dan ridhonya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengembangan Media Labirin Dengan Menggunakan Model Pembelajara *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 106206 Sidodadi”. Penulisan proposal ini bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Seminar pada pogram Studi Pendidikan Guru Sekola Dasar (PGSD) Universitas Muslim Nusantara Al- Wasliyah.

Selama penulisa proposal ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan yang dihadapi, namun dengan adanya bimbingan dari ibu dosen mata kuliah Seminar serta rekan-rekan yang turut memberikan masukan dan bantuan, sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.Oleh karean itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada

1. Bapak H. Firmansyah M.Si. selaku rektor Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah.
2. Bapak Dr Abdul Mujid, S.Pd.,M.Pmat. selaku Dekan Fakultas keguruan.
3. Bapak Sujarwo S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Arini Shabrina Anshor S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing pada penulisan proposal ini.
5. Kepada pihak sekolah, baik dari kepala sekolah, guru serta siswa SD 106206 Sidodadi yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama proses pengambilan data penelitian.
6. Kedua orang tua saya Ayahanda tercinta Hermadi dan Ibunda tercinta Ismaiyah telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa untuk saya selalu mendukung, selalu mendoakan, memberikan kasih

sayang yang luar biasa sehingga selalu ada motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.

1. Kepada teman-teman terbaik, yang telah membantu saya dalam penulisan ini.
2. Kepada teman saya Rahmadanur Utami teman saya yang selalu mendukung dan membantu saya selama proses pembuatan

skripsi,semoga apa yang kita inginkan tercapai, terimakasih sudah mau berproses bersama.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam proposal ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga proposal ini dapat berguna dan memberi

manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Semoga Allah swt merestui usaha penulis dan melimpahkan rahmat serta karunia-Nya terhadap kita semua.

Mudah-mudahan Skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya kepada Almamater hijau Kampus Univeritas Muslim Nusantara AL-Wasliyah.

Medan, september 2024

Tara Yunita

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250000)

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 6
	3. Batasan Masalah 6
	4. Rumusan Masalah 6
	5. Tujuan penelitian 7
	6. Spesifikasi media 8
	7. Manfaat penelitian 8
	8. Anggapan Dasar 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10

1. Tinjauan Pustaka 10
	1. Media pembelajaran 10
		1. Pengertian media pembelajaran 10
		2. Macam-macam media pembelajaran 11
		3. Tujuan dan manfaat media pembelajaran 13
		4. Fungsi media pembelajaran 16
	2. Media labirin 17
		1. Pengertian media labirin 17
		2. Langkah-langkah permainan labirin 18
	3. Model pembelajaran team game tournament 19
		1. Pengertian pembelajaran team game tournament 19
		2. Sintak model pembelajaran team game tournament 20
		3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran team game tournament 22
	4. Hakikat minat belajar 24
		1. Pengertian mianta belajar 24
		2. Macam macam minat belajar 25
		3. Indikator minat 27
	5. Pembelajaran Matematika 28
		1. Pengertian pecahan 28
		2. Pecahan senilai 29
2. Kajian Relevansi 31
3. Kerangka Berfikir 37
4. Spesifikasi produk 39

BAB III METODE PENELITAIN 40

* 1. Desain pengembangan 40
	2. Subjek ObjekTempat penelitian 41
	3. Prosedur penelitian pengembangan 41
	4. Teknik dan Instrumen pengumpulan data 45
	5. Teknik Analisis Data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN 51

* 1. Hasil penelitian 51
	2. Pembahasan 75

BAB V KESEIMPULAN DAN SARAN 79

* 1. Kesimpulan 81
	2. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

**Daftar tabel**

**Table 1. Kisi-kisi instrument angket ahli media 47**

**Table 2. Kisi-kisi instrument angket ahli materi 48**

**Table 3. Kisi-kisi instrument angket respom guru 48**

**Table 4. Tabel Kualifikasi Skala Likert 51**

**Table 5. Tabel Penlian Kepraktisan Media 51**