B A B I

P E N D A H U L U A N

# Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh jika seseorang mengenyam pendidikan.

Di antara manfaat pendidikan adalah bisa membedakan mana hal yang baik

dan yang tidak baik bagi dirinya, misalnya dalam perilaku, bertutur,

mengambil keputusan, dan sebagainya (Ramadhani Kurniawan 2023). Dengan demikian pula untuk menjawab segala tantangan hidup, perubahan yang cepat, tuntutan di masyarakat, dan kemajuan teknologi dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk membina dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 Ayat 1 dalam (Siswoyo, dkk 2018) meyatakan bahwa “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,masyrakat, bangsa, dan Negara”.

Dalam dunia pendidikan yang semakin lama semakin berkembang, kegiatan pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru melainkan berfokus pada siswa walaupun seperti guru tidak lepas dari tangung jawabnya, karena guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif pada saat proses pembelajaran.

1

Pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia meliputi perubahan tindakan, tingkah laku, cara dan performa kepada siswa yang dapat ditingkatkan dan dipertahankan levelnya. Menurut (Rahmawati 2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya memerlukan perencanaan, strategi dan evaluasi yang melibatkan guru sebagai fasilitatornya dan peserta didik sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar tersebut. Pembelajaran merujuk pada perubahan tingkah laku untuk dapat mengetahui bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut, pendidik perlu melakuka perbaikan terus-menerus terhadap media pembelajaran sebagai sumber belajar, yang dimiliki dengan medesain atau memodifikasi secara interaktif untuk memaksimalkan siswa lebih berinteraksi dengan media pembelajaran.

Menurut (Omar 2019), media pembelajaran adalah “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang digunkan untuk membantu siswa untuk belajar”. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Menurut (Syaiful dan Aswan 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat penunjang dengan bentuk apapun yang bisa dipakai untuk perantara atau penyambung pesan agar dapat meraih capaian pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena menjadi alat bantu mengajar dan menjadi sumber belajar

yang dapat digunakan oleh siswa. Dalam pembelajaran tidak terlepas dari partisipasi dan minat belajar siswa. Dimana siswa diharapkan memiliki kesadaran untuk melibatkan dirinya dalam pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar yang *learning community* yaitu individual dengan demikian proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan SD Negeri 106206 Sidodadi diketahui bahwa selama proses pembelajaran Matematika berlangsung masih secara konfensional. Pelajaran matematika itu siswa beranggapan bahwa mata pelajaran ini sulit, kurang menyenangkan, kurang menarik, siswa nya kurang dalam memahami mata pelajaran, kurangnya minat belajar pada siswa dalam proses pembelajara Matematika dan model pembelajaran yang kurang berinovasi. Sehingga menyebabkan siswa kurang menyukai untuk belajar matematika dan hasil belajar yang kurang maksimal siswa mempunyai semangat tersendiri dalam pembelajaran mata pelajaran yang lain. Proses belajar mengajar hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dari pada mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu siswa itu sendiri. Pemberian model pembelajaran belum dilakukan dengan model pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan bahan pembelajaran. Masalah yang terjadi pada siswa saat ini dalam matematika bukan masalah yang baru di kalangan sekolah, karena pada kenyataanya pelajaran matematika selalu menjadi permasalahan bagi siswa dari sebelum-sebelumnya. Jika masalah ini tidak ditemukan solusinya maka kemungkinan matematika itu akan selalu menjadi

mata pelajaran yang tidak disukai siswa, sehingga tidak akan merubah minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, model itu melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *games* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Suaeb, ddk, 2018).bukan hanya model yang berperan penting dalam pembelajaran media juga penting contohnya adalah media labirin.

Permainan Labirin adalah serangkaian jalur yang saling berhubungan yang dipisahkan satu sama lain oleh tembok. Jalannya berkelok-kelok dan terkadang berakhir di jalan buntu. Labirin juga dapat digambarkan sebagai permainan strategi untuk menemukan jalan keluar, dan yang mampu menembus jalan keluar dari permainan labirin dapat dinyatakan bahwa permainan selesai, atau sebagai pemenang (Bhaskara et all., 2017).

Kurangnya partisipasi dan minat dalam proses pembelajaran yang terjadi pada siswa disebabkan oleh siswa yang kurang mampu dalam menguasai dan memahami materi, kurang memiliki minat untuk belajar matematika dan kurang memahami manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari. Keadaan ini juga

menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menginterprestasikan permasalahan yang di sajikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka diperlukan upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran ini mampu menanganin kesulitan siswa dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa, tidak hanya media saja dikembangkan melainkan juga model yang digunakan juga perlu diperhatiak pada saat proses pembelajaran model seperti apa yang harusnya digunakan yang tepat digunakan dalam proses pembelajran berlangsung. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mendalami lebih lanjut terkait pengembangan media labirin dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* pada kelas IV SDN 106206 Sidodadi

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran labirin pada materi pecahan desiml dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 106206 SIDODADI”. Media ini

diharapkan dapat menjadi media belajar yang berdampak baik pada minat belajar pada siswa, dan media labirin memiliki daya tarik untuk siswa belajar.

# Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat di identifikasi masalah di SD Negeri 106206 Sidodadi, yaitu:

* + 1. Kurangnya minat belajar siswa tehadap pembelajaran matemtika.
    2. Kurang menarik saat proses pembelajaran.
    3. Siswa kurang mampu menguasai dan memahami materi dalam pembelajaran matematika.
    4. Pada saat pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.
    5. Model pembelajaran yang digunakan kurang berinovasi

# Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, agar permasalahan dalam penelitian lebih terarah dan lebih jelas, maka masalah tersebut dibatasi pada : Pengembangan Media Labirin Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi**.**

# Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah yang akan di teliti yaitu :

* + 1. Bagaimana Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi?
    2. Bagaimana Kelayakan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi**?**
    3. Bagaimana Hasil minat belajar siswa dengan menggunakan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi

# 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk.

* 1. Untuk menganalisis Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi**.**
  2. Untuk menguji Kelayakan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi**.**
  3. Untuk melihat hasil minat belajar siswa dengan menggunakan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi

# Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, oleh karena itu penelitian ini diharapakan memiliki manfaat dalam penelitain secara langsung maupun tidak langsung. Adapaun berikut ini adalah bebrapa manfaat sebagai beriku :

# a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang diberikann dengan pengembangan ilmu. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu bagi penliti dan pembaca dalam ilmu pengetahuan, khususnya mengenai media labirin dan juga model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) **b.Manfaat praktis**

# Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran khususnya menggunakan media pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan model pembelajaran *team game tournament.*

# Bagi guru.

Memberikan informasi dan masukan tentang alternatif media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

# Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan khususnya tetang pengembangan media pembelajaran dan sebagai bahan masukan sekaligus sebagai bahan pegangan dalam menjalanan tugas pengajar diwaktu yang akan datang.

# Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau asumsi pengembangan media pembelajaran Labirin ini terdapat bebrapa asumsi diantaranya :

* + 1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah dan tersamapaikan sepenuhnya karena media pembelajarann akan memperjelas pesan pembelajaran dan membuat siswa tertarik.
    2. Meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran labirin
    3. Media pembelajaran ini merupakan inovasi baru yang dapat membantu guru untuk memberikan materi yang akan lebih menarik dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.