BAB II TINJAUAN PUSTAKAN

# Media Pembelajaran

* + 1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah yang memiliki arti tengah, peraturan dan pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (wasail) ata pengantar pesan. Gerlach & Ely mengatakana bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang memebngun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

**Dalam bukunya (Dick & Carey** 2020) mengartikan media pembelajaran sebagai berbagai bentuk dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini meliputi buku teks digital, presentasi multimedia, simulasi, game-based learning, dan aplikasi mobile yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan eksploratif. Sejalan apa yang disampaikan diatas media menurut (Hasanah M 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran.

Menurut (Safira,A.R 2020) dalam bukunya menjelaskan bahwa media adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan dimana informannya adalah pendidik dan penerimanya adalah peseta didik yang dapat

10

mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran, media tidak selalu digunkan di dalam kelas namun juga diluar kelas.

Dari yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn memiliki arti yaitu satu perantara dalam bentuk saran atau perasaan yang digunakan untuk membentuk tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran. media pembelajaran adalah sarana atau alat yang sangat beragam dan dapat mencakup teknologi terbaru seperti multimedia interaktif, simulasi komputer, serta internet. Fungsinya adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan memudahkan pemahaman serta pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memperluas pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan juga bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada media yang digunakan. Media pembelajran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu media sangat penting dalam komunikasi anatr guru dan siswa karena media merupakan salah satu perantara untuk menjalani komunikasi yang baik guru dan siswa.

# Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran yang beriringan dengan perkembangan zaman. Menurut Kemp dan Dayton (2013) terdapat enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain:

* + - 1. Media cetak.
			2. Media yang ditampilkan.
			3. *Over head proyektor (OHP).*
			4. Rekaman suara.
			5. Slide suara dan film strip.
			6. Presentasi multi gambar.
			7. Video dan film.
			8. Pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Aghni (2018) media pembelajaran dapat dikasifikaskan menjadi beberapa jenis di antaranya:

1. Berdasarkan teknologi dibagi menjadi dua yaitu tradisional diantaranya

visual diam seperti proyeksi, overhead. Visual yang tak diproyeksi

seperti gambar, foto, poster, grafik. Audio seperti rekaman, piringan,

penyajian multimedia seperti multiimage, tape. Visual dinamis seperti

film, televisi. Cetak seperti buku teks, modul, majalah. Permainan seperti

teka teki. Realita seperti peta, boneka. Kemudian yang kedua yaitu media

teknologi mutakhir seperti media berbasis telekomunikasi yaitu

telekonferensi dan kuliah jarak jauh. Kemudia yang kedua yaitu media

berbasis mikroprosesor seperti *computer*, compact disk.

1. Berdasasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung, papan tulis, media cetak, film bingkai, film gerak, televisi, rekaman audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran 3)
2. Berdasarkan indera yang memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual, dan gerak. Sehingga dapat diklasifasikan menjadi media audio visual

gerak, media semi gerak, audio visual diam, audio, visual gerak, cetak, dan visual diam.

Menurut Aghni (2018) media pembelajaran berdasarkan pembelajaran:

* 1. Media visual adalah menggunakan indera pengelihatan.

Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk.

Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.

* 1. Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio

dengan menggunakan indera pengelihtan dan pendengaran.

Contohnya adalah video, scrabe, powtoon, moovly.

* 1. Multimedia adalah media yang paling kompleks contohnya

permainan

# Tujuan dan manfaat media pembelajaran

Menurut (Sardiman 2020) dalam bukunya mengemukakan pentingnya media pembelajaran dalam memfasilitasi interaksi yang efektif antara guru dan siswa serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang tepat. Sardiman menekankan bahwa media pembelajaran memiliki peran pentimg dalam meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, yang dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks ini, tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah:

* + - 1. Meningkatkan Interaksi Antara Guru dan Siswa Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Hal ini membantu dalam menciptakan lingkungan

pembelajaran yang inklusif dan mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

* + - 1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan relevan, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media yang interaktif dan menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
			2. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Penggunaan media pembelajaran juga bertujuan untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat-alat seperti presentasi multimedia, simulasi, dan platform e-learning, guru dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Tujan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, adalah seagai berikut:

1. Mempermudah dalam proses pembeljaran pada saat dikelas.
2. Meningkat efesiensi dalam proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi anatar materi pelajaran dengan tujuan belajar.
4. Membantu meningkat konsentrasi peserta didik dalam roses pembelajaran.

Menurut (Safira,A.R 2020) dalam bukunya manfaat media pembelajaran ialah ntuk efesiensi dan efektivitas proses pembeljaran,pembelajaran akan lebih interaktif dan meningkatkan keaktifan peserta didik dengan segala keterbatasan ruang dan waktu ilmu yang ingin disampaikan tetap dapat diberikan pada peserta

didik, media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi seluruh peserta didik sehingga konsep yang diterima juga sama juga,selain itu guru akan lebih kreatif.

Menurut Rasagama (2020) beberapa manfaat dari media pembelajaran

dalam proses belajar peserta didikyaitu antara lain motivasi belajar peserta didik

akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan

peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran

serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan

selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang

bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik

dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya

seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankandan

sebagainya

Manfaat media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaranadalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maksud dan tujuannya, sehingga akan lebih dipahami oleh peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran leih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penyampaikan dengan kata-kata lisan guru, pembelajran akan lebih menyenangkan, dan gur tidak kehabisan tenaga paada saat mengajar.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakuka kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan dari guru saja, tetapi juga banyak melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, serta memdemonstrasikan serta kegiatan yang lainnya.

# Fungsi Media Pembelajaran

Media pemelajaran merupakan salah hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, fungsi media pembelajaran menurut Omar (2019) sebagai berikut:

* + - 1. Untuk mewujudkan keadaan pembelajaran yang efektif.
			2. Penggunaan media merupakan bagain yang sesuai dalam sisitem pembelajaran.
			3. Media pembelajaran sangat penting dalam rangka mecapai tujuan pembelajaran.
			4. Penggunaan media dalam pembelajaran berguna untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru pada di dalam kelas.
			5. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meneingkatkan mutu pendidikan

# 2. 2 Media Labirin

* + 1. **Pengertian Permainan Labirin**

Labirin adalah sebuah permainan yang terbentuk dari suatu jaringan jalur-jalur yang saling berhubungan dan dibatasi oleh dinding-dinding yang memisahkan jalur yang satu dengan jalur lainnya, jalur tersebut dibuat berliku

dan terkadang mempunyai jalur yang buntu. Labirin juga dapat didefinisikan sebagai permainan mencari jalur keluar dan bagaimana cara menemukan jalan keluarnya (Bhaskara,2017).

Sejalan dengan pendapat diatas Novia (2018) menyatakan Permainan labirin atau disebut *maze* dapat diartikan juga sebagai permainan dengan jalan yang berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pengertian lain *maze* atau labirin merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk jalur-jalur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.

(Zulia, 2020) permainan labirin adalah permainan yang mempunyai lorong yang bercabang-cabang, berbelok dan berliku-liku, yang di tuntut untuk menemukan jalan keluar yang tepat dari permainan ini, karena tidak semua lorong atau jalan menemukan jalan keluar ada lorong yang sengaja dibuat buntu agar seorang berfikir dan dapat memecahkan masalah dari permainan ini yaitu menemukan jalan keluar yang tepat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan labirin adalah permaianan yang bertujuan untuk menemukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selama pembentukan jalur tersebut, jika menemukan jalur yang berlubang maka akan dilakukan proses permainan ulang sampai menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan. Cara mengunakannya dengan cara mengoyangkan papan labirin agar kelereng tersebut bergerak untuk mencapai tujuan akhir dari labirin. Kemudian saat

proses permainan tersebut terlaksana sebisa mungkin untuk menghindari daerah yang berlubang.

# Langkah-Langkah Bermain Permainan labirin

Setiap permainan pasti memiliki yang namanya cara pengunakan atau yang biasa kita sebut langkah-langkah permainan. Adapun langkah-langkah permainan labirin menurut (Zulia, 2020) yaitu:

1. Guru terlebih dahulu memperkenalkan permainan labirin dalam proses pembelajaran
2. Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan permainan labirin dengan cara memperlihatkan papan labirin dan memberi arahan, aturan, cara permainan tersebut
3. Pasang papan labirin di atas tempat permainan yang sudah disiapkan, ambil 1 kelereng, mulai permainan dari garis start dan berakhir dengan memasukkan kelereng ke lubang untuk mengakiri sebuah permainan labirin.
4. Cara membawa kelereng ke lubang finish bisa menggerakkan kayu untuk membewa kelereng depan dan kebelakang menggunakan kayu sebelah kiri, sedangkan kayu yang sebelah kanan berfungsi untuk membawakan kelereng samping kiri dan kana. Jika ingin mempersulit level permainan ini bisa menambahkan kelereng 2 atau 3 kelereng.
5. Anak diminta menggunakan papan labirin sesuai yang telah diajarkan oleh guru.

**2. 3 Model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)**

* + 1. **Pengertian pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)**

Didunia pendidikan banyak sekali yang namanya model pembelajaran, banyak juga model pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh guru contoh seperti model pembelajaran *Team Game Turnaemt (TGT).* Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang jarang digunakan. Model pembelajaran TGT menurut (Hermawan, 2020) yaitu dengan cara guru membentuk kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdiri atas empat sampai enam orang dan orang yang tergabung dalam kelompok tersebut memiliki latar belakang yang berbeda baik dalam kemampuan akademik, gender atau jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model

pembelajaran yang berbentuk kelompok dengan cara permainannya setiap

kelompok harus saling bekerja sama satu sama yang lain, yang dimana

dalam permainan ini dibutuhkan kekompakan dari anggota kelompok

(Maulidah dkk,2023).

Dapat disimpulkan bahwa model TGT adalah model pembelajaran

yang dilakukan secara berkelompok dan tidak memandang latar belakang

apapun yang dialami oleh siswa, model ini dapat dilakukan lebih dari 2 atau 3 kelompok belajar, dalam kelompok belajar tersebut bisa beranggotakan 4 atau 6 anggota dalam satu kelompok atau bisa lebih tergantung banyak jumlah siswa yang berada pada kelas yang diajarakn dengan mengunakan model pembelajaran ini.

* + 1. **Sintak model pembelajaran *Team Games Turnament***

Penggunaan model pembelajaran pasti memiliki yang namanya sintak atau lagkah-langkah dalam mengunakan model pembelajaran, karena tidak mungkin dalam pengunaanya tidak memilki sintak atau langkah-langkah.

Menurut (Rohma,k 2024) Penerapan model TGT yang telah

disesuaikan oleh sintaks TGT yaitu.

1. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang

ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar agar memiliki semangat untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran.

1. Guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara demonstrasi

lewat bahan ajar dan buku pembelajaran.

1. Guru membagi siswa membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen,

masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.

1. Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.
2. Guru membagi soal evaluasi kepada masing-masing kelompok turnamen.
3. Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin

tertinggi supaya siswa memiliki niat alam proses pembelajaran selanjutnya.

Menurut Pardede (2019) pembelajaran kooperatif *team game turnament*

(TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, tahapannya yaitu :

* 1. penyajian kelas,
	2. membentuk kelompok secara heterogen,
	3. melaksanakan permainan,
	4. melaksanakan pertandingan atau turnamen,
	5. memberikan sebuah penghargaan.

Menurut salvin dalam (Najmi,2021) TGT tediri dari tiga tahpan yaitu :

1. Guru memberikan pembelajaran,
2. Guru memberi tugas kepada setiap team yang sudah dibentk sebelumnya,
3. Memainkan permainan akdemik dalam keamampuan yang ada pada setiap team,
4. Pengitungan skor yang dilihat dari hasil permainan yang dimainkan.

Menrut (Rahmawati 2023) Model TGT setidaknya mencakup 5 sintaks, yiatu

1. penyajian kelas,
2. belajar sesuai pembagian kelompok,
3. kegiatan bermain,
4. pertandingan dan
5. pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor

tertinggi

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *team game turnament* (TGT) memiliki bebrapa tahapn yaitu :

* 1. penyajian materi oleh guru
	2. Guru membentuk kelompok
	3. Malakukan kegiatan *turnament* atau permaiana
	4. Perhitungan skor dan pemberian hadiah atau penghargaan

**2.3.3 Kelebihan dan kekurangan *Team game Turnament* (TGT)**

Setipa model pasti memiliki kelebihan dan kekuranganya msaing-msaing berikut ini adalah kekurangan dan kelebihan dari model pembelajaran (TGT)

1. **Kelebihan model pembelajaran *Team game Turnament* (TGT)**

Menurut Sutrisno (2023) kelebihan dari model *Team game Turnament*

(TGT) adalah sebagai berikut :

* 1. terjadi interaksi dan kerja sama antara sesama anggota kelompok,
	2. mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
	3. proses belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan,
	4. meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar,
	5. melatih persaingan yang jujur dan sehat,
	6. membiasakan siswa bersosialisasi dengan orang lain.

Menurut Shoimin dalam Futriani (2020) kelebihan dari model *Team Game Turnamant* (TGT) adalah sebagai berikut:

* + 1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
		2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
		3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelaaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
		4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
1. **Kekurangan model *Team Game Turnament (*TGT)**

Menurut Futriani (2020) kekurangan dari model *Team Game Turnamant*

(TGT) adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan pendidik harus tahu aturan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari beberapa pernyataan tersebut setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan model TGT, tidak ada model pembelajaran yang baik dan sempurna, tapi pendidik yang harus bisa menyesuaikan model yang seperti apa yang cocok dan tepat yang diguankan untuk kelas yang akan diajarkan dan sesuaikan materi pembelajaran.

# Hakikat minat Belajar

* + 1. **Pengertian minat Belajar**

Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar

karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar

dengan ada minat belajar yang tinggi maka pelajar tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam diri nya sendiri.Menurut Winahyu, (2020) Minat belajar adalah suatu proses kegiatan pembelajaran yang di nyatakan dengan aktivitas dengan objek yang diinginkan sehingga kegiatan tersebut dapat dinilai. Minat merupakan salah satu hal sangat penting dalam dunia pendidikan kareana minat

merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, karena ketika siswa memilki minat belajar yang sangat baik dapat dilihat dari bagaimana respon siswa tersebut pada proses pembelajaran siswa tersebut akan menjawab pertanyaaan

dengan semangat dan pada saat menjawab siswa tersebut terlihat senang.

Maka dari itu minat belajar sangat pentig untuk ditingkatkan, sejalan dengan apa yag disampaikann diatas Rusnawati et al., (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar memiliki faktor yang sangat positif terhadap apa yang dihasilkan oleh peserta pada saat pembelajaran.

Minat belajar adalah suatu perasaan suka atau ketertarikan pada proses pembelajaran, minat belajar di pengaruhi oleh faktor eksternal dan internal, kurangnya minat belajar siswa di pengaruhi oleh proses pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan ketika mengikuti proses pembelajaran (Irfana, 2022), maka dari itu juga ini merupakan tugas guru dalam agar dapat menciptakan proses pembelajarn yang menarik sehingga dapat menimbulakan minat belajar baik pada siswa.

Dari apa yang telah disampaiakn diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suata kegiatan yang memiliki nilai positif yang dilakkan dengan menggunakan objek yang diinginkan dalam kegiatn tersebut terdapat hal yang dapat dinilai, ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar salah satnuya dalah proses pembelajaran yang kurang menarik.

# Macam-macam Minat Belajar

Menurut Dewa Ketut Sukardi yang mengutip pendapat Carl Safran, bahwa ada tiga cara yang dapat digunakan untuk menentukan minat, yaitu:

* + - 1. Minat yang diekspresikan/ Expressed Interest Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Misalnya : seseorang mungkin mengatakan bahwa dirinya tertarik dalam mengumpulkan mata uang logam, perangko, dll.
			2. Minat yang diwujudkan/ Manifest Interest Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan, yaitu ikut serta dan berperan aktif dalam suatu kegiatan.
			3. Minat yang diinvestasikan/ Inventoral Interest Seseorang menilai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu. Pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur minat seseorang disusun dengan

Menurut Euis Karwati & Donni Juni Priansa terdapat beberapa jenis minat

yaitu :

1. Minat Personal

Minat personal terkait dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, apakah dia mempunyai dorongan keras dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut.

1. Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari

luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru dan dorongan keluarga. Minat situasional ini berkaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

1. Minat Psikologikal

Minat ini erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran dan dia memiliki cukup peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

# Indikator Minat

Apabila siswa memiliki minat belajar maka siswa tersebut akan melakukan

suatu pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan menikmati setiap

pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga akan mengikuti pembelajaran

dengan semangat dan tanpa adanya paksaan dari guru atau keluarga. Indikator

minat beljar menurut pendapat (Hendriana at al, 2017 ) indikator belajar

diantaranya adalah :

1. Rasa suka atau senang dalam belajar;
2. ketertarikan siswa dalam belajar;
3. keterlibatan siswa dalam belajar;
4. rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas matematika;
5. tekun dan disiplin belajar dan memiliki jadwal belajar

Menurut Slameto (2010) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat, yaitu: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, perhatian siswa.

Sedangkan menurut Safari (Apriyanto & Herlina, 2020) indikator minat belajar adalah (1) rasa senang, (2) ketertarika siswa dalam belajar, (3) perhatian siswa dalam belajar, dan (4)siswa terlibat dalam belajar.

Berdasarkan indikator yang telaj dijelaskan diatas makan dapt disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah

1. Memiliki perasaan senag dalam mengikuti pembelajaran
2. Memiliki perhatian khusus dalam pembelajaran
3. Memilki ketertarikan yang kuat dalam mengukuti setiap pembelajaran
4. Memilki sikap disisplin dalam pembelajaran.

# Pembelajaran Matematika

* + 1. **Definisi pecahan**

Menurut (Ritawati 2024) dalam bukunya menjelaskan Pecahan merupakan salah satu kajian inti dari materi matematika yang dipelajari peserta didik di Sekolah Dasar. Pembahasan materinya menitik beratkan pada konsep dan pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan biasa, desimal, maupun persen.

Konsep dalam pecahan biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Heruman 2017) Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang

diperhatikan, biasanya ditandai dengan arsiran. Maka bilangan pecahan yaitu

bilangan yang dapat dinyatakan sebagai 𝑎 , dengan a dan b adalah bilangan bulat

𝑏

dan b 0, pada bilangan pecahan terdapat pembilang dan penyebut. Pembilang adalah

angka dalam pecahan yang menunjukkan angka yang dibagi.pembilang terletak di

sebelah atas yaitu a dan penyebut adalah angka dalam pecahan yang menunjukkan

pembaginya. Penyebut terletak disebelah bawah yaitu bilangan b, pecahan dapat

dikatakan senilai apabila pecahan mempunyai nilai atau bentuk paling sederhana

sama.

Pecahan sangat umum digunakan dalam berbagai situasi sehari-hari,

seperti dalam membagi makanan atau minuman, menghitung persentase, atau

dalam keuangan untuk menghitung suku bunga atau diskon. Sejalan dengan apa

yang di sampaikan diatas menurut ( Ginting,2019) pecahan adalah suatu bilangan

yang rasional yang merupakan bilangan yang menggambarkan bagian dari suatu

keseluruhan dari suatu himpunan.

Dari yang sudah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pecahan

adalah suatu bilangan yang menyatakan bagian dari suatu kesatuan atau jumlah, Pecahan terdiri dari dua bagian, yaitu pembilang (angka di atas garis) dan penyebut (angka di bawah garis)

# Pecahan senilai

Ada banyak jenis pecahan dalam pembelajaran matematika, tapi pada penelitian ini peneliti akan membahsa menganai pecahan senilai. Menurut sufandi & astuti dalam (Ritawati 2024) Pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya sama. Langkah-langkah menentukan pecahan senilai dapat dilakukan sebagai berikut:

* + - 1. Mengalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama.
			2. Membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama.

Contoh:

Berikut ini bilangan pecahan yang senilai

a. 3

 3 ×2  3×2 = 6

5 5 2 5×2 10

= 3 ×3 = 3×3 = 9

5 3 5×3 15

Menjadi, 3 = 6 = 9 merupakan pecahan senilai

5 10 15

Menuerut (Hariati,2022) Pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai sama. Pecahan senilai juga disebut pecahan ekivalen.

Beni membeli pizza dipotong menjadi 4 bagian. Beni memakan pizza

tersebut 2 memakan dituliskan dalam pecahan adalah 2

4

# Gambar 2.1 pecahan senlai 𝟐

𝟒

Aulia membeli pizza dipotong menjadi 8 potong bagian.Aulia memekan

pizza tersebut 4 bagian. Apabila dituliskan dalam bentuk peacahan 4

8

# Gamabr 2.2 pecahan senilai 𝟒

𝟖

Apakah nilai pecahan pizza dayu dan beni tersebut sama? Bentuk pecahan pizza Beni ditulis 2 dan pizza Dayu ditulis 4 Kedua pizza tersebut dapat

4 8

digambarkan seperti berikut:

2 4

4 8

# Gamabar 2.3 pecahan senilai 𝟐 dan 𝟒

𝟒 𝟖

D ~~a~~erah lingkaran pada gambar diatas dibagi menjadi beberapa bagian yang sama. Bilangan di bawah masing-masing gambar menunjukkan luas daerah yang diarsir. Karena luas daerah yang diarsir

pada masing-masing gambar tersebut sama,maka 2 pecahan dan 4 bernilai

4 8

sama dan disebut pecahan-pecahan senila. Dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah pembagian dua bilangan bulatdengan bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan pembagi disebut penyebut

# Kajian Relevansi

Untuk memeprkuat penelitian ini, maka peneliti mengarah pada bebrapa peneliti lain terdahulu yang juga mengangkat topik peneliti terkait pengembangan media labirin dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* pada kelas IV SD. Berikut ini adalah bebrapa peneliti terdahulu yang diginakan sebgai rujukan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Ely Wardhani (2020) dalam jurnal PGSD yang berjudul “pengembangan media Game Labyrinth Adventure Berbasis Androit Sesuai Terhadap Pemecahan masalah polyadi sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan pengembangan model ADDIE 1. (Robert Maribe Branch, 2009). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV sekolah dasar Laboratorium UNESA. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah Observasi, Kuisioner, dan Wawancara. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dengan penilaian pada validasi materi memperoleh presentase 94% dan validasi media memperoleh presentase 87.5%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa produk media Game Labyrint Adventure merupakan prodik yang valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sama sama

menggunakan topik pembahasan media labirin mata pelajaran PKn. dan sama sama menggunakan metode penelitian R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah terletak pada cara penggunaanya.

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Pelegia Angwarmase dan Wahyudi (2021). Dalam jurnal EDUCTION (jurnal pendidikan indonesia) yang berjudul "Pengembangan Game Edukası Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Metode penelitian yang dilakukan adalah R&D dengan menggunakan pengembangan model ADDIE (Robert Maribe Branch). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VI SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. Instrumen yang digunakan untukmengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dengan penilaian pada validasi materi memperoleh presentase 83,3% dan pada validasi media memperoleh presentase 80,3%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa produk media Gmae Edukasi Labirin Matematikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI merupakan sebagai alternatif media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah metode penelitian R&D dan menggunakan model pengemabnagan ADDIE. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah terletak pada mata pelajarannya.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurfahliza Ramadhani dan Mimin Ninawati (2022). Dalam Journal of Eleemntary School (JOES) yang berjudul Pengembangan Media Evaluasi Labirin Berbasis Kontekstual Materi FPB dan KPK Mata pelajaran Matematika Kelas V SD". Metode penelitian yang digunakan adalah R&D denganmenggunakan model pengembangan 4D (Four D Model). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SD Swasta Juara Jakarta Barat. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan angket. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa hasil validasi ahli materi dan media memberikan penilaian sangat valid yaitu, dengan skor presentase sama besar yaitu 93%. Media evaluasi labirin berbasis kontekstual sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan penulis adalah metode pengembangannya.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini Puspita Sari dan Jamaludin (2022) dalam jurnal ilmiah Unindra yang berjudul “Pengembangan Alat Peraga BACALA (Bangun Datar, Pecahan, Labirin) untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar” Metode penelitian yang digunakan adalah R&D denganmenggunakan model pengembangan 4D (Four D Model). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SD IT Nadwatul Ummah. Hasil penelitian, disimpulkan bahwa alat peraga memiliki kriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Alat peraga ini memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan alat peraga pembelajaran yang sudah

ada atau sudah digunakan guru pada sekolah yang biasanya hanya berupa powerpoint. Kelebihan pertama adalah alat peraga ini menyajikan materi yang dikemas secara singkat dan menarik dengan menampilkan tampilan yang menarik dikemas dengan seni pop up, pembelajaran interaktif yang berwarna, sehingga membuat siswa lebih antusias, sekaligus lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa untuk cepat dalam memahami isi materi tersebut. Tampilan visual, serta interaksi pada alat peraga BACALA ini terbukti mempermudah dan memberikan motivasi belajar dalam suatu pembelajaran.

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Maimanah dan Musayyadah

(2022) dalam jurnal Ashil dengan judul Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Partuntuk Perkembagan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. Hasil dari penelitian ini Media pembelajaran hanya sebagai alat bantu untuk keberhasilan proses belajar mengajar, sebagai komponen terhadap keberhasilan proses belajar mengajar maka pengadaan media pembelajaran menjadi keharusan yang harus ada. Media pembelajaran disarankan harus terdiri dari unsur yang dapat mengembangkan seluruh potensi anak serta dapat menjadi solusi terhadap hambatan hambatan di proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model dari Borg and Gall, lokasi penelitian ini di RA Nurul Hidayah Omben Sampang. Jumlah kelas di RA Nurul Hidayah cukup banyak yaitu dua kelas untuk kelompok A dan tiga kelas untuk kelompok B. Penelitian ini berfokus pada kelompok A1

sesuai dengan temuan pada tahap pra penelitian. Teknik pemerolehan data yang dipakai adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil keseluruhan dari penelitian ini menyatakan bahwasannya media labirin berbasis loose part dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengacu terhadap hasil dari uji validasi serta uji coba kelompok kecil dan besar.

# Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan proses mempermudah memahami hal yang dibahas dalam pendidikan ini dan mengarahkan peneliti sehingga data yang di peroleh benar-benar valid. Untuk itu di bentuklah dalam sebuah bagan yang akan menggambarkan proses atau langkah-langkah penelitian untuk mengembangkan Media Labirin yang dapat mempermudah meningkatkan minat belajarsiswa yang bosan terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai yang selama ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Adapun salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai metode, model, setrategi pembelajaran, dan teknik baru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu bahan ajar yang akan digunakan harus diteliti terlebih dahulu sehingga dapat diketahui kelayakannya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti terhadap Guru kelas, minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematiaka masih rendah. Hal tersebut bisa terjadi karena guru yang masih mengunakan media pembelajaran yang kurang

menarik dan juga model yang sudah sering digunakan. Padahal media dan metode merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu harus menggunakan media dan metode yang menarik bagi siswa, salah satu media dan metode yang cocok adalah media labirin dan metode *Team Gmen Turnament* (TGT) kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan seperti berikut ini



Review produk

**"Pengembangan Media Labirin Dengan Mnggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas IV SD NEGRI 106206 SIDODADI”**

**Pengembangan produk**

Draf media pembelajaran labirin untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV

**Perencanaan produk**

**Analisis produk**

1. Analisis kebutuhan
2. Analisis pembelajaran
3. Analisi karakteristik siswa

**Siswa kela IV SD 106206 SIDODADI**

Kurangnya minat belajar siswa .

Kurang menarik saat proses pembelajaran.

Siswa kurang mampu menguasai dan memahami materi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang kurang menarik.

Model pembelajaran yang digunakan kurang berinovasi

Tahap pengembangan ADDIE

mengembangkan media labirin dengan menggunakan model pembelajaran

*team games tournament* unuk meningkat minat belajar siswa kelas IV

Validas ahli

Media pembelajaran labirin untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV

**Implementasi produk**

Revisi

**Evaluasi produk**

Uji coba diperluas

Uji coba terbatas

# Spesifikasi Produk

Produk yang akan peneliti dihasilkan nantinya akan dipelajari dalam

bentuk media pembelajaran “labrin” denagn spesifikasi sebagai berikut:

1. Pada materi yang akan dikembangkan yaitu pada pelajaran Matematika materi pelajaran pecahan desimal pada kelas IV.
2. Materi yang terkait dengan media adalah mengenai pecahan yang peneliti mengembangkan media labirin yang bernuansa kearifan lokal.
3. Media yang dikemabangkan terdapat jalur yang berkelok kelok dan berlubang, yang mana bertujuan dalam media ini adalah untuk dapat meningkatkan konsentrasi pada siswa.
4. Media pembelajaran ini berisi: gambar dan teks

Didalam media pembelajaran ini tedapat garis *start* dan garis f*inish* (sebagai tanda untuk memulai dalam menggunakan media pembelajaran).