



Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi

Tara Yunita¹, Arrini Shabrina Anshor²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan, Indonesia

ABSTRACT

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 beberapa masalah yang dihadapi oleh sekolah salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, kurangnya media pembelajaran yang digunakan, dan model pembelajaran yang kurang berinovasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media labirin untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan model team games tournament. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, addie adalah singkatan Analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), biasanya disingkat RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan tahapan yang dilakukan oleh peneliti menemukan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labirin yang sudah divalidasi 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 bahwa 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 penelitian serta pengisian angket yang dilakukan oleh siswa dapat dinyatakan bahwa minat belajar terhadap pembelajaran matematika siswa meningkat karena menggunakan media labirin.

ARTICLE INFO

Article history:
Received
12 Desember 2024
Revised
27 Desember 2024
Accepted
13 Januari 2024

Keywords

Pembelajaran, ADDIE, Media

Corresponding

Author :

tarayunita@umnaw.ac.id

INTRODUCTION

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). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 Ayat 1 dalam (Siswoyo, dkk 2018) menyatakan 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, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Menurut (Omar 2019), media pembelajaran adalah “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang digunakan 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. Media pembelajaran, menurut Hasan, dkk (2021), adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan SD Negeri 106206 Sidodadi diketahui bahwa selama proses pembelajaran Matematika berlangsung masih secara konvensional. 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

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).

Sebagai upaya Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami lebih baik materi pelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran 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).

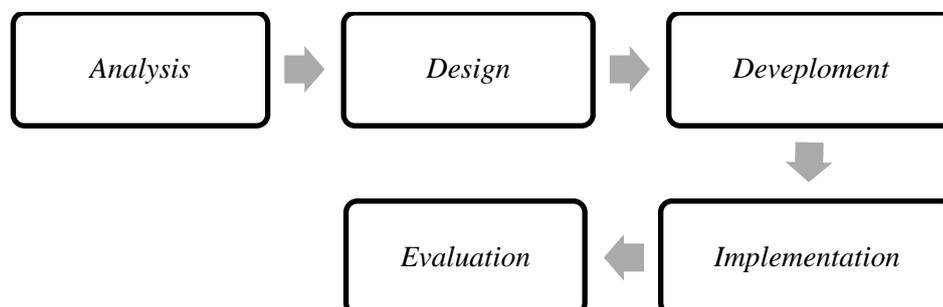
RESEARCH METHOD

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dimana akan menghasilkan sebuah produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang mana model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). *ADDIE* adalah singkatan Analisi (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implemntasi (*Implentation*) , dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Devlopment*), biasanya disingkat *RnD* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dan kelayakn produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran labirin . Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106206 Sidodadi tepatnya di kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, model pengembangan *ADDIE*

digunakan. Model ini sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Proses penelitian berikut digunakan, serta pengembangan model pengembangan ADDIE untuk penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

RESULT AND DISCUSSION

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Pada model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu menggunakan model ADDIE.

Tahap analisis adalah tahap yang pertama dalam penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi sekaligus pengumpulan data dan pengidentifikasian standart kompetensi dasar pada materi pecahan kelas IV Matematika Bab 2.

Selanjutnya tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini merupakan tahapan perencanaan dan media pembelajaran Labirin dengan merancang desain tampilan produk yang menjadi dalam bentuk visual. Tahap ini juga merancang seperti soal ,kunci jawaban serat bagaimana peratura penggunaan media

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini merupakan tahapan yang dimana membuat dan mengembangkan sebuah labirin menjadi media pembelajaran. Tahapan ini, dilakukan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media di rampung kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli materi, media dan guru mata kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi. Penelitian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek, kualitas, tampilan media dan daya tarik. Penelitian yang dilakukan oleh guru ditinjau dari aspek materi,

kualitas, tampilan media dan daya tarik. Setelah pembuatan media selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa dan mendapat predikat baik maka produk tersebut dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Kemudian tahap keempat implementasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui repon siswa terhadap media pembelajaran Labirin. Maka dari itu peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi yaitu dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi. Hasil akhir dari evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, sesuai dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulheman (2021) dan Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan model ADDIE dapat mengembangkan media pembelajaran Labirin yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kelayakan dari media pembelajaran Labirin diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli materi, ahli media, respon guru dan responden siswa.

Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Dr.Cut Latifah Zahari,M.Pd. Tahap validasi dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024 secara tatap muka pada media Bab 2 Pecahan mendapatkan skor 69 dari skor maksimal 75 dengan presentase 92%, sehingga dikategorikan "Sangat Layak". Namun dilakukan revisi kembali agar materi yang digunakan menjadi lebih baik. Selanjutnya validasi materi yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya validasi kedua dilakukan pada tanggal 1 agustus 2024 pada media memperoleh skor 74 dari skor maksimal 75 dengan presentase 98%, sehingga dikategorikan "Sangat Layak"
2. Data diperoleh dari hasil validasi ahli media oleh Bapak Rahmat Kartolo, S.Pd, M.Pd., Ph.D. Tahap validasi dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2024 secara tatap muka pada media Bab 2 Pecahan mendapatkan skor 46 dari skor maksimal 50 dengan presentase 92%, sehingga dikategorikan "Sangat Layak"
3. Data diperoleh dari hasil respon guru yang dilakukan oleh Ibu Nadila Nazmi S.Pd.,Gr wali kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi pada media pembelajaran Bab 2 pecahan mendapatkan skor 47 dari maksimal skor 50

dengan preentase 94% yang dikategorikan "Sangat Layak". Dapat disimpulkn bahwa media pembelajaran Labirin Layak digunakan.

4. Data diperoleh dari responden siswa kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi pada media pembelajaran Labirin memperoleh skor 888 dari skor maksimal 950 dengan prsentase 93,4% sehinggal dapat dikatakan "Sangat Layak".

Validator	Hasil		
	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli materi			
Tahap 1	69	92%	Sangat layak
Tahap 2	74	98%	Sangat layak
Ahli media	46	92%	Sangat layak
Respon guru	71	94%	Sangat layak
Respon siswa	888	93,4%	Sangat baik
Kategori	Sanagat Layak		

Berdasarkan hasil data diatas, diperoleh rata-rata presntase kelayakan media pembelajaran Labirin sebesar 94,1% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulheman (2021) yang menyatakn bahwa interpersni presntase kelayakan media pada tingkat pencapaian 81% samapai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan " sangat layak" sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Labirin pada pelajaran Matematika "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajran di kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkah-langkah Analysis (Analisis), Design(Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi) yang telah engasilkan produk berupa media pembelajaran Labirin pada pembelajaran Matematika Bab2 Pecahan Kelas IV SD.

Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labirrn yang sudah divalidasikan oleh ahli materi tahap pertama dengan skor 92% dan tahap kedua dengan skor 98% ahli media tahapan dengan skor 92%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 93,4%, pada media

pembelajaran Labirin 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.

Berdasarkan hasil skor dari angket telah disebar dan telah dijawab oleh siswa dengan skor 93,4% pada media labirin dan juga pada pembelajaran matematika tentang pecahan yang ada pada BAB 2 dapat dilihat bahwa minat belajar siswa meningkat karena menggunakan media labirin dan juga menggunakan model pembelajaran team games tournament

REFERENCES

- Bhaskara, S. G. A., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komput.*, vol, 8, 65-76.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Sari, A.P., Jamaludin, J., & Hakim, A.R. (2021). Pengembangan alat bantu "BACALA" (Bentuk Datar, Pecahan, Labirin) untuk pembelajaran Matematika pada tingkat Sekolah Dasar. *Koleksi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* , 1 (1), 1-10.
- Siswoyo, Dwi, dkk. 2013. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Zulia, C. H. (2021). *Efektivitas Penerapan Permainan Labirin untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Calang Aceh Jaya* (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96-101.