

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Jamal, (2021) model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran dikelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dan inovatif yang mudah diterapkan dan dapat dicapai secara efektif, karena melibatkan aktifitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan, dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status.

2. Langkah- Langkah Model *Teams Games Tournament*

Slavin, R.E, (2025) model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdiri dari lima Langkah -langkah, yaitu Langkah- langkah menyajikan kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Langkah- Langkah dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

a. Penyajian Kelas

Langkah pertama adalah penyajian kelas disampaikan oleh pendidik pada awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan

menyampaikan materi secara langsung baik cerama, maupun diskusi. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik dituntut untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, agar dapat menjawab pertanyaan pada saat *Tournament* dan meraih skor yang tinggi.

b. Pembagian Kelompok

Tahap pembagian peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang tanpa melihat adanya perbedaan diantara mereka, adanya keanekaragaman dalam pembentukan kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antara peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

c. *Games*

Tahap ini adalah tahap penjelasan Langkah-langkah dan aturan-aturan games yang akan dilakukan pada saat tournament. *Games* yang akan dilakukan saat *tournament* adalah games Monopoli numerasi yang terdiri atas petak-petak berisikan pertanyaan-pertanyaan dan tantangan lainnya untuk menguji pengetahuan peserta didik.

d. *Tournament*

Tahap ini, melakukan tournament sesuai dengan aturan-aturan permainan monopoli numerasi, setiap kelompok akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan akan menjalani tantangan serta akan mendapatkan skor.

e. Penghargaan Kelompok

Pada tahap terakhir ini, untuk menghitung rata-rata skor kelompok yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh tiap kelompok dan membaginya sesuai dengan jumlah kelompok. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi, penghargaan bisa berupa permen, buku dan berupa bentuk hadiah lainnya.

3. Kelebihan dan kekurangan Model *Teams Games Tournament*

a. Kelebihan Model *Teams Games Tournament*

- 1) Model *Teams Games Tournament* dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
 - 2) Model *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
 - 3) Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
 - 4) Kegiatan permainan (*tournament*) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar
- Slavin R.E.(2025)

b. Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

- 1) Dapat melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan.

- 2) Sebelum diterapkan didalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

4. Pengertian Media

Media monopoli numerasi adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan numerasi memahami konsep matematika dasar siswa. Media ini biasanya menggabungkan unsur edukatif dengan konsep permainan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut Husna, permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal didunia.tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses penyewaan ,menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana Husna,K.G Supriyadi, S,(2023)

Media monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menyenangkan. Permainan media monopoli digunakan sebagai media belajar karna digunakan karna kebanyakan peserta didik sudah mengetahui permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dari materi yang dipelajari Elisabet Magie,(2021)

5. Langkah-langkah Media monopoli

Ben Bagdikiala, (2024) Langkah- Langkah Media monopoli yaitu:

- a) Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mengatur meja sesuai dengan kelompok yang telah dibagi.
- b) Mempersiapkan seluruh alat dan bahan permainan monopoli; I diatas meja tournament.
- c) Menjelaskan aturan-aturan permainan monopoli
- d) Peserta didik melempar daduk untuk memulai permainan dari garis start.
- e) Peserta didik melakukan tournament sesuai dengan aturan-aturan permainan monopoli.
- f) Peserta didik melakukan permainan selama 4 kali putaran.
- g) Jika permainan telah selesai, guru menghitung seluruh skor yang didapatkan semua kelompok.
- h) Dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli Numerasi

Kelebihan dan kekurangan Media monopoli sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 - 1) Proses pembuatanya sederhana dan dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
 - 2) Tidak membutuhkan ruang yang besar dalam penyimpananya dan mudah dibawa dan dipindahkan.

- 3) Pemain dapat merasa senang, dan rasa ingin tau dalam pemahaman materi.

b. Kekurangan

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk memulai permainan.

a) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Trianto, (2021) model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil dan permainan turnamen untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

b) Penggunaan media monopoli numersi

Media monopoli numersi adalah alat bantu pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dimodifikasi untuk mengajarkan konsep-konsep numerasi (berhitung, operasi matematika dasar, logika angka dan dsb) Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi numersi melalui cara yang menyenangkan dan interaktif.

Menurut Susilowati G. Ristanto (2019) dalam penelitian disebutkan bahwa menggunakan monopoli berbasis numerasi dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika disekolah dasar.

c) Matapelajaran Matematika

Kata matematika dalam Bahasa latin yaitu: matematika yang awalnya dari kata Yunani yaitu: *mathematika* yang artinya pembelajaran. kata ini berkaitan dengan *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar (berpikir). pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara komponen belajar yang meningkat kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pelajaran matematika juga dapat didefinisikan sebagai upaya membantu siswa menciptakan ide-ide matematika menggunakan kemampuan mereka sendiri, melalui proses interaksi yang memungkinkan mereka untuk mengingat Kembali ide-ide tersebut Gusteti dan Neviyarni,(2022).

d. Hasil belajar

Menurut supratiknya (2012) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan baru yang di peroleh siswa sesudah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata Pelajaran tertentu. Kemampuan baru yang dimiliki individu Adalah hasil dari aktifitas belajar mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan dalam jangka waktu tertentu.

Sedangkan menurut Susanto (2013) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

B. Kerangka Berpikir

Dari data awal yang diperoleh di sekolah, diketahui bahwa dari 10 Orang siswa di kelas III terdapat 4 orang peserta didik yang masih kurang pemahaman konsep. Hal ini terjadi karena guru kurang menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran, dimana guru belum memanfaatkan media pembelajaran dan lebih memanfaatkan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga kurang bervariasi.

Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika Model *Teams Games Tournament*. Model dan media monopoli numerasi dapat mempermudah dan membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi pelajaran serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.