

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Sugiono dalam Kaban, dkk (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah desain pembelajaran yang menjelaskan bagaimana, apa, dan bagaimana membuat situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau pengembangan dalam diri mereka sendiri. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena siswa akan merasa nyaman belajar.

Fatimah, dkk, (2022) memaparkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman untuk proses pelaksanaan pembelajaran. Ini dibangun secara sistematis untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis sistem sosial, sistem reaksi, dan sistem pendukung.

Khoerunnisa & Aqwal dalam Saputri & Syamsuyurnita (2024) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, sumber daya, dan arahan pembelajaran di kelas atau lingkungan pendidikan. Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pola pilihan, memilih model yang paling relevan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang tersedia untuk digunakan mencakup pembelajaran kooperatif.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Ben & Erickson dalam Amalia, dkk (2023) memaparkan jenis-jenis model pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Model pembelajaran pelayanan

Model pembelajaran pelayanan, atau *Service Learning* adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan pelayanan masyarakat.

2) Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa pada posisi sebagai pemecah masalah.

3) Model pembelajaran berbasis proyek

Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat dalam pemecahan masalah atau tantangan nyata melalui sebuah proyek yang kompleks.

4) Model pembelajaran berbasis kerja

Model pembelajaran berbasis kerja atau *Work Based Learning* mengacu pada pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman belajar di dunia kerja dengan pembelajaran akademik.

5) Model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teams Games Turnament merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini, digunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kolaborasi antar siswa, sehingga mereka tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Mulyono dalam Olivia (2020) mengemukakan bahwa manfaat model pembelajaran berfungsi sebagai standar untuk desain dan implementasi pembelajaran. Berikut adalah manfaat model pembelajaran bagi guru dan siswa.

1) Manfaat Model Pembelajaran bagi Guru

- a) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran karena langkah-langkah dilakukan sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang ingin dicapai, kemampuan siswa, dan ketersediaan media;
- b) Dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong aktifitas siswa selama pembelajaran;
- c) Memungkinkan untuk menganalisis perilaku siswa atau kelompok dalam waktu yang relatif singkat;

- d) Membantu menyusun bahan penelitian dasar untuk merencanakan penelitian tentang tindakan kelas dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat Model Pembelajaran bagi Siswa

- a) Kesempatan yang luas untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara aktif;
- b) Dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong aktifitas siswa selama pembelajaran;
- c) Memungkinkan untuk menganalisis perilaku siswa atau kelompok dalam waktu yang relatif singkat;
- d) Membantu menyusun bahan penelitian dasar untuk merencanakan penelitian tentang tindakan kelas dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Fauziah & Anugraheni (2020) model pembelajaran *TGT* menggunakan tim empat hingga enam orang yang heterogen untuk saling menguasai materi. Kemudian, mereka bermain permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan, yang kemudian dihitung sebagai skor tim. Tahap terakhir adalah memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi.

Umar (2021) menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model yang mencakup *game* akademik. Qomariyah (2022)

mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* adalah paradigma sederhana yang efektif untuk pembelajaran umum, menekankan kerja sama kelompok dan mendorong siswa untuk mempelajari topik secara mandiri dan kelompok. Model pembelajaran kooperatif *TGT* juga dapat digambarkan sebagai permainan.

b. Manfaat Model Pembelajaran *Teams Games Turnament*

Sofiani, dkk (2024) menguraikan manfaat model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Partisipasi aktif dan kerja tim;
- 2) Dapat mendorong interaksi sosial yang positif antar siswa;
- 3) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar;
- 4) Memberikan dorongan yang konsisten untuk mencapai kinerja terbaik;
- 5) Memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan memperjelas konsep yang sedang mereka pelajari.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Rahmat, dkk dalam Rahman, dkk (2024) memaparkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

- a) Kebebasan berpendapat dan berinteraksi;
- b) Memiliki rasa percaya diri yang tinggi;
- c) Meningkatkan keinginan untuk belajar;

- d) Meningkatkan pemahaman materi;
- e) Dapat meningkatkan kerja sama dan toleransi antara siswa.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

- a) Ada siswa yang tidak memberikan komentar;
- b) Kemungkinan masalah muncul jika guru tidak memperhatikan kondisi lapangan;
- c) Masih ada waktu yang tersisa untuk proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Kamila, dkk (2024) memaparkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki lima langkah penerapan, di antaranya:

1) Presentasi Kelas.

Guru memberikan pelajaran kepada siswa dengan fokus pada siswa. Diharapkan siswa menerima pelajaran baru dengan baik. Kemudian guru memperkenalkan media papan ular tangga literasi kepada siswa.

2) Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berdasarkan bakat akademik, ras, agama, budaya, dan jenis kelamin. Guru menerima keragaman ini. Kemudian, siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya.

3) Permainan

Pada kegiatan ini, guru membuat pertanyaan dari materi untuk menguji pengetahuan siswa. Kemudian, siswa terlibat dalam diskusi kelompok tentang pertanyaan yang diberikan.

4) Turnamen

Kegiatan dimana siswa menyajikan materi yang mereka diskusikan dalam pelajaran. Kemudian, guru mengevaluasi permainan melalui penilaian. Jawaban yang benar menerima poin, sedangkan yang salah tidak. Pembelajaran memungkinkan berbagai cara untuk melakukannya.

5) Penghargaan kelompok

Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan. Pemenang diumumkan oleh guru, yang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok siswa dengan poin tertinggi. Kelompok siswa yang akan menerima hadiah akan maju ke depan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengetian Media Pembelajaran

Kata Latin *medius*, yang berarti “tengah”, atau “pengantar” adalah tempat kata media pertama kali muncul. Media dalam bahasa Arab, yaitu: *wasaila*, yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Neni Isnaeni & Dewi Hildayah (2020) memaparkan bahwa media merupakan komponen penting dalam memberikan informasi kepada siswa. Mereka percaya bahwa dengan adanya media, pengajaran dapat dilakukan dengan lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pamungkas & Koeswanti (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar dan membantu guru menjelaskan apa yang mereka katakan. Bisa juga digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan efektif.

Hamka & Daniyati, dkk, (2023) menyatakan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menarik minat siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Husna, dkk (2023) konsep sumber daya manusia berkembang karena manusia mengontrol berbagai sumber daya, termasuk energi. Oleh karena itu, sumber daya manusia dapat dilihat dari sudut pandang pendidikan, terutama di sekolah dasar, dimana struktur yang dirancang dengan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Selanjutnya, Husna, dkk, (2023) memaparkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Menjadi lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda;
- 2) Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara sistematis;

- 3) Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik; dan
- 4) Membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Bretz dalam Harefa & Hayati (2021) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam tujuh kelompok jenis-jenis media tersebut, antara lain:

- 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa;
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri;
- 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar.

Dalam penelitian ini, digunakan media visual berupa media Papan Ular Tangga Literasi.

- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa Suara;
- 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara;
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara;
- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

4. Papan Ular Tangga Literasi

a. Definisi Papan Ular Tangga Literasi

Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan yang dimainkan di seluruh dunia. Media ular tangga berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Andrianto,S., 2021). Permainan ular tangga dibuat berdasarkan permainan ular tangga tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media ini untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Permainan ular tangga, yang berasal dari Indonesia, sangat disukai oleh semua usia, dari anak-anak hingga remaja (Sulistiawaty, 2023). *Paramapada Sopanam*, atau *Ladder To Salvation*, adalah nama ular tangga yang dibuat pada abad kedua sebelum masehi. dibuat oleh para pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak tentang penghargaan (Lukman, 2023).

b. Manfaat Media Ular Tangga Literasi

Wati (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki manfaat terhadap siswa. Adapun manfaat media permainan ular tangga tersebut, antara lain:

- 1) Peserta didik belajar sambil bermain;
- 2) Peserta didik harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian;
- 3) Permainan gambar membantu peserta didik belajar;
- 4) Pembuatan permainan ular tangga sebagai saran pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Ular Tangga Literasi

Salwa (2021) memaparkan bahwa kelebihan dan kekurangan dari media Papan Ular Tangga Literasi, antara lain:

- 1) Kelebihan media Papan Ular Tangga Literasi:
 - a) Siswa belajar sambil bermain;
 - b) Siswa tidak belajar sendiri, tetapi berkelompok dengan teman-temannya;
 - c) Permainan ular tangga membantu siswa belajar karena dibantu;
 - d) Media permainan ular tangga tidak mahal.
- 2) Kekurangan Media Papan Ular Tangga Literasi:
 - a) Membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan;
 - b) Sulit dipahami oleh siswa yang sulit memahami aturan;
 - c) Membutuhkan persiapan yang cukup lama;
 - d) Tidak terkontrol jika guru tidak mengawasinya.

d. Langkah-Langkah dalam Pembuatan Media Papan Ular Tangga Literasi

Hapsari, dkk (2023) menguraikan langkah-langkah dalam membuat media Papan Ular Tangga Literasi, yaitu:

- 1) Gunakan aplikasi Canva untuk membuat persegi besar berukuran 50 cm x 50 cm;
- 2) Kemudian buat persegi kecil berukuran 5 cm x 5 cm;
- 3) Beri warna seperti papan catur pada masing-masing persegi kecil;
- 4) Beri angka pada masing-masing persegi kecil;
- 5) Beri tulisan Start dan Finish pada persegi dengan angka 1 dan 100;

- 6) Beri elemen seperti ular, tangga, tanda pertanyaan dan tantangan;
- 7) Pastikan bahwa jumlah masing-masing komponen seimbang;
- 8) Simpan desain dalam bentuk JPEG atau JPG yang memiliki kualitas warna CMYK;
- 9) Cetak desain menggunakan *Microsoft Word* dan sesuaikan gambar dengan ukuran kertas HVS untuk membuat ular tangga berukuran 50 cm x 50 cm;
- 10) Siapkan tripleks berukuran 55 cm x 55 cm;
- 11) Buat garis bayangan sebagai batas penempelan kertas agar kertas cetak presisi. Kemudian, Tempelkan kertas cetak menggunakan lem kertas secara perlahan dan biarkan kering.

e. Langkah-Langkah Dalam Penggunaan Media Papan Ular Tangga Literasi Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Hidayat & Jati (2022) langkah-langkah dalam penggunaan media Papan Ular Tangga Literasi dalam proses pembelajaran, meliputi:

- 1) Acak dadu;
- 2) Setelah angka dadu keluar, peserta harus memainkan langkahnya sesuai dengan angka dadu;
- 3) Setelah berada di tempat yang diisi dengan pertanyaan, peserta harus menjawab pertanyaan sesuai dengan kartu soal yang ditempatkan pada angka dadu dan jika berada di tempat tantangan, siswa harus melakukan tantangan yang tersedia;

- 4) Jika jawaban benar atau berhasil menyelesaikan tantangan, peserta harus memutar angka dadu sesuai rotasi angka yang muncul, kemudian menjalankannya sesuai tempat;
- 5) Jika pada saat posisi tempat terdapat gambar tangga, peserta harus naik sampai diujung atas tangga dan jika berada di tempat ular, peserta harus turun sampai ke ekor ular;
- 6) Peserta dinilai berdasarkan pencapaian garis finish, jawaban soal, dan tantangan yang diselesaikan;
- 7) Pemenang akan menerima *mystery box* atau hadiah.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Ananda & Hayati (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Rahayu dalam Maulana (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah salah satu tujuan pendidikan, yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, termasuk kemampuan mengingat. Agusti & Aslam (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran yang diberikan oleh guru atau pendidik. Hasil ini menunjukkan apa yang dialami siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mempengaruhi proses pembelajaran karena

memungkinkan guru untuk menilai kemajuan pengetahuan dan kemampuan psikomotorik siswa dalam mencapai tujuan belajar dalam proses belajar-mengajar.

b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto dalam Salsabila & Puspitasari (2020) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

- 1) Faktor dari dalam diri (internal) mencakup hal-hal seperti kondisi fisik dan kesehatan serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.
- 2) Faktor dari luar (eksternal) mencakup hal-hal seperti kurikulum sekolah, metode mengajar, hubungan antara siswa dan sekolah, disiplin sekolah, alat pelajaran, dan kondisi gedung sekolah.

c. Indikator Hasil Belajar

Bloom dalam Fauziah, dkk, (2024) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu:

- 1) Aspek Kognitif

Kognitif adalah kemampuan yang berupa pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, menerapkan, dan menguraikan.

- 2) Aspek Afektif

Afektif mencakup sikap menerima, memberikan tanggapan, nilai, dan berorganisasi.

- 3) Aspek Psikomotor

Psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial dan intelektual.

6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Definisi Bahasa Indonesia

Menurut Egah & Endi (2022) mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan muatan wajib dalam standar isi pendidikan dasar. Setelah mengikuti pelajaran ini, diharapkan peserta didik memiliki kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

Agustina (2023) memaparkan bahwa bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), sekaligus membentuk karakter siswa berdasarkan nilai-nilai budaya dan kebangsaan.

Intan Permatasari (2024) menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup dua aspek utama, yaitu berbahasa dan bersastra. Tujuannya adalah membentuk keterampilan berbahasa peserta didik yang meliputi menyimak, membaca, memirsa, berbicara, mempresentasikan, dan menulis.

b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Cahyani memaparkan ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat aspek, yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Joel, 2024). Keempat aspek ini dijabarkan dalam Standar Kompetensi Lulusan Bahasa Indonesia, yang meliputi:

- 1) Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan dalam bentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, dan deskripsi

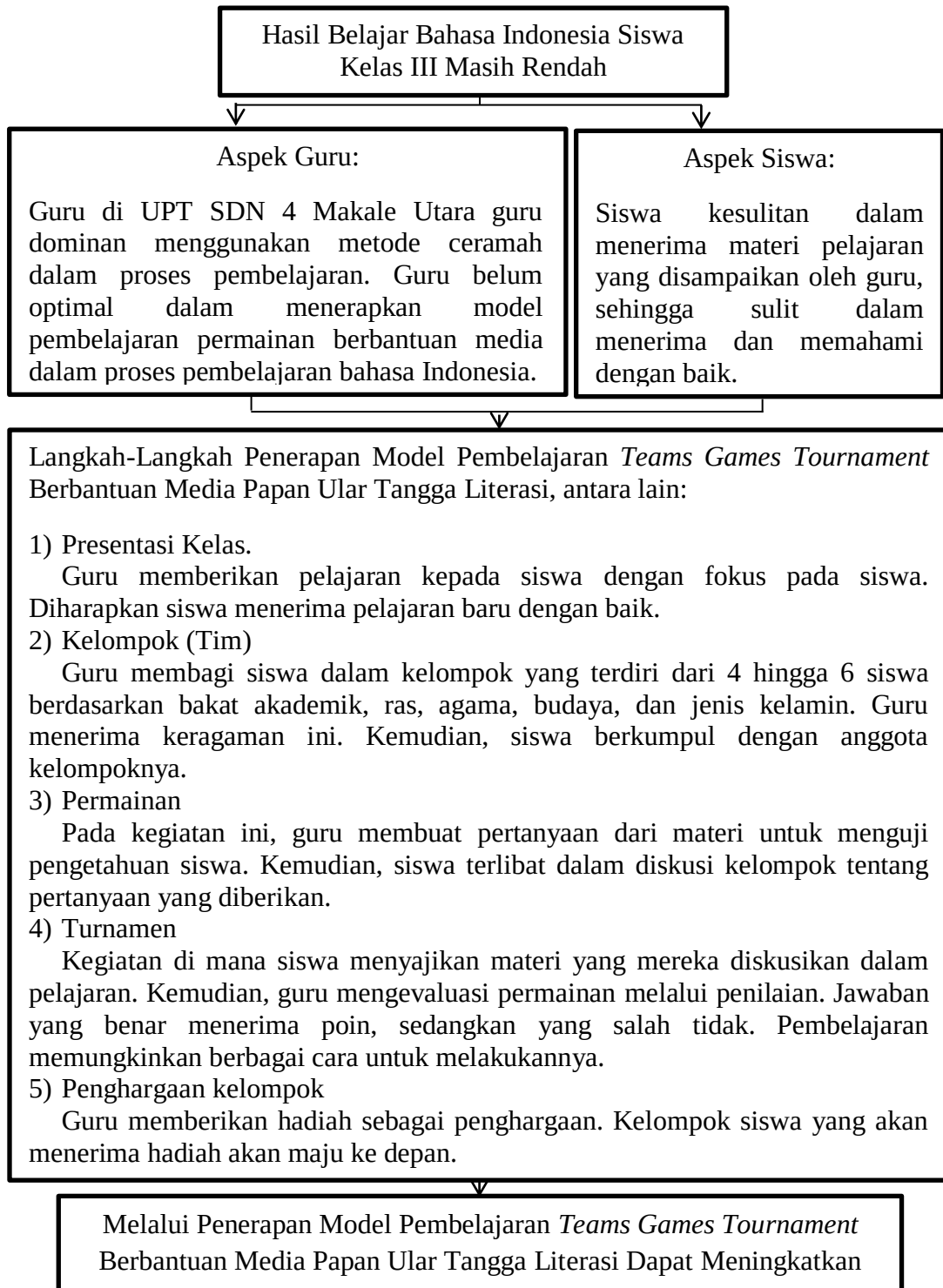
peristiwa dan objek di sekitar. Individu juga dapat memahami karya sastra, seperti dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

- 2) Berbicara, yang berarti mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi melalui wacana lisan dalam berbagai kegiatan, seperti pengenalan, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, dekripsi peristiwa, dan benda disekitar, memberi petunjuk, deklarasi, cerita, menyampaikan hasil pengamatan, memahami isi buku, dan menulis karya sastra seperti dongeng, pantun, drama, dan puisi.
- 3) Membaca, menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana, seperti petunjuk, teks panjang, dan karya sastra untuk anak, seperti puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.
- 4) Menulis, mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam berbagai bentuk tulisan, seperti karangan sederhana, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, dan karya sastra, untuk anak seperti cerita, puisi, dan pantun.

Keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh setiap siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia dapat terwujud dengan maksimal. Agar keempat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa, maka diperlukan bimbingan dan arahan dari pendidik dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan tepat.

B. Kerangka Pikir

Dari data awal yang diperoleh di sekolah, diketahui bahwa dari 24 orang siswa di kelas III, terdapat 11 orang siswa yang memiliki hasil belajar dibawah KKTP pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dimana guru belum optimal menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar dan hanya menggunakan metode ceramah. Salah satu media pembelajaran yang terbukti dari hasil penelitian yang relevan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Ular Tangga Literasi. Fauziyah dan Anugraheni (2020), model pembelajaran *TGT* menggunakan tim empat hingga enam orang yang heterogen untuk saling menguasai materi. Kemudian, mereka bermain permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan, yang kemudian dihitung sebagai skor tim. Tahap terakhir adalah memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi. Ular Tangga Literasi yaitu, suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar serta minat baca siswa melalui pertanyaan dan tantangan dalam permainan. Media pembelajaran ini sudah dikenal oleh banyak orang sebagai media bantu untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik, serta dapat meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan alur kerangka pikir melalui bagan berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Dari uraian permasalahan, kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dipaparkan, maka dirumuskan suatu hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu “jika menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ular Tangga Literasi digunakan dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa kelas III UPT SDN 4 Makale Utara akan meningkat”.