

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil di mana mereka bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka sendiri dan anggota kelompok lainnya. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan sosial siswa (Slavin ,2021).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajarn, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Asrini ,2021)

Model pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan oleh guru dalam merancang proses pembelajaran yang memungkinkan adanya antara guru dan siswa (Amelia, dkk 2020),

## **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Menurut Manasikana, dkk (2022), ada beberapa jenis model pembelajaran yaitu:

- 1) Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen secara mandiri dan menggunakan pikiran kritis mereka untuk menemukan solusi untuk masalah yang didiskusikan.
- 2) Model pembelajaran tipe *student team achievement division* (STAD) adalah pendekatan *cooperative learning* yang menekankan pada aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.
- 3) Model pembelajaran *project based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu siswa memulai dengan latar belakang masalah dan kemudian melakukan penelitian. Yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan proyek yang mencapai kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik.
- 4) Model pembelajaran tipe kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

## **c. Manfaat Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna. Joyce, dkk (2020), memaparkan bahwa model pembelajaran membantu guru dalam merancang pengalaman belajar yang sistematis sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan prosedur sistematis yang dapat digunakan untuk menciptakan tujuan pembelajaran (Arends 2021). Selanjutnya Trianto (2021), menjelaskan bahwa model pembelajaran mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan kreatifitas siswa melalui pendekatan yang terstruktur. Sementara itu, Rusman (2023), menambahkan bahwa model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang sesuai tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

## **2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

*Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. TGT memadukan unsur kerja sama dalam tim dan permainan akademik (turnamen) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Terdapat lima komponen utama dalam TGT: presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2021).

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama dalam kelompok (teams), permainan (games), dan turnamen (tournament) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Model ini menekankan pada kerja tim, tanggung jawab individu,

dan kompetisi yang sehat antar kelompok (Damayanti, 2022). Model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan siswa dalam kelompok-kelompok belajar (Syah, 2023).

Pembelajaran TGT efektif digunakan pada tingkat sekolah dasar karena dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara aktif. Melalui turnamen, siswa termotivasi untuk memahami materi agar dapat bersaing secara sehat dan menyumbang skor bagi tim mereka. Model ini juga mendukung tercapainya pembelajaran yang bermakna, di mana siswa dapat belajar melalui interaksi sosial serta keterlibatan emosional dalam kegiatan belajar.

#### **b. Manfaat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) memiliki berbagai manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa manfaat utamanya yaitu; (Slavin, 2021).

- 1) Meningkatkan Motivasi Siswa karena menggabungkan unsur permainan dan kompetensi, siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar;
- 2) Mengembangkan kerja sama tim siswa belajar bekerja dalam kelompok, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim;
- 3) Meningkatkan pemahaman materi melalui diskusi dan permainan, siswa mengulang materi secara tidak langsung sehingga lebih mudah dipahami dan diingat;
- 4) Meningkatkan kompetensi kognitif siswa dilatih berpikir kritis dan cepat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan saat tournament;

- 5) Meningkatkan rasa percaya diri siswa yang berkontribusi untuk timnya merasa dihargai dan percaya diri atas pengetahuan yang dimiliki.

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

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai berikut (Manaskiana, dkk, 2023);

- 1) Kelebihan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu:
  - a) Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa;
  - b) Meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa;
  - c) Mengedepankan penerimaan terhadap individu;
  - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
  - e) Meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu:
  - a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis;
  - b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan;
  - c) Tidak semua sekolah memiliki fasilitas atau sumber daya yang cukup untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* secara efektif.

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

Langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* yaitu (Sukardi ,2020):

1) Penyajian Kelas

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi kepada siswa.

2) Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen dengan tujuan agar setiap kelompok memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

3) Permainan

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

4) Turnamen

Kegiatan dimana siswa menyajikan pertanyaan 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. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Latin *medius*, berarti “tengah”, adalah tempat kata media pertama kali muncul. Media dalam bahasa Arab, yaitu: *wasaaaila*, 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.

Media merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Hasan, dkk (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif dan benar (Pagarra, dkk 2022). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dengan cara yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Media yang tepat dapat meningkatkan

efektivitas pembelajaran, terutama pada siswa sekolah dasar yang cenderung lebih suka belajar melalui aktivitas konkret dan visual.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual (Susanti, dkk, 2022).

- 1) Media audio adalah segala bentuk media yang hanya menggunakan suara. Radio, *tape recorder* termasuk dalam kategori media ini;
- 2) Media visual adalah bentuk ekspresi yang hanya mengandalkan penglihatan. Kategori visual ini terdiri dari gambar, foto dan benda diam lainnya;
- 3) Media audio visual adalah bentuk media yang menggabungkan aspek suara dan visual. Video, audio, demonstrasi langsung, dan televisi adalah beberapa contoh media audio visual.

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Nasution, dkk 2023)

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memperkuat motivasi belajar mereka;
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa serta memastikan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik;
- 3) Tampilan bahan pembelajaran yang bervariasi, akan membuat siswa tidak bosan dalam belajar dan juga guru tidak kehabisan tenaga.

- 4) Dengan berbantuan media siswa lebih banyak dapat melakukan kegiatan belajar, sebab mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

#### **4. Papan Ular Tangga Numerasi**

##### **a. Definisi Ular Tangga Numerasi**

Media ular tangga numerasi adalah bentuk pengembangan dari permainan ular tangga tradisional yang dimodifikasi dengan penambahan unsur numerasi atau soal-soal berhitung. Setiap kotak dalam papan permainan berisi soal berhitung yang harus diselesaikan oleh siswa sebelum maju ke kotak berikutnya. Media ini menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, sehingga membuat siswa merasa senang saat belajar.

Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan materi pelajaran, seperti soal-soal berhitung, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika secara menyenangkan, melatih keterampilan berhitung, serta menumbuhkan sikap aktif dan kerjasama dalam belajar (Sudjana & Rivai, 2021).

Ular tangga numerasi adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur numerasi di setiap petak permainan. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara menyenangkan dan interaktif (Suyanto & Jihad, 2023).

Ular tangga numerasi adalah permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan ular tangga tradisional dengan menambahkan soal-soal numerasi pada

setiap petaknya, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan berhitung siswa secara menyenangkan (Musfiqua & Nurdyansyah, 2024).

#### **b. Manfaat Ular Tangga Numerasi**

Media ular tangga numerasi memiliki beberapa manfaat yang sangat berguna, yaitu (Afandi 2023),

- 1) Memudahkan peserta didik mengingat materi yang sedang diajarkan.
- 2) Membuat peserta didik bekerja sama.
- 3) Membuat siswa aktif dalam belajar sambil bermain.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga Numerasi**

Kelebihan dan kekurangan media ular tangga numerasi dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut (Slavin, 2021),

##### **1) Kelebihan Media Ular Tangga Numerasi**

##### **a) Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar**

Media ini berbentuk permainan, sehingga membuat siswa lebih semangat dan senang saat belajar matematika.

##### **b) Mendorong Interaksi dan Kerja Sama**

Cocok digunakan dalam model pembelajaran kooperatif seperti *teams games tournament* karena melibatkan diskusi dan interaksi antar siswa.

##### **c) Membuat Pemahaman Konsep**

Angka dan soal berhitung yang terdapat pada papan ular tangga bisa membantu siswa memahami konsep operasi hitung secara kontekstual.

d) Melatih Berpikir Cepat dan Strategis

Siswa belajar berhitung sambil membuat keputusan cepat, yang merangsang kemampuan kognitif mereka.

e) Fleksibel dan Menyenangkan

Dapat disesuaikan dengan berbagai materi numerasi seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian.

2) Kekurangan Media Ular Tangga Numerasi

a) Membutuhkan Waktu yang Lebih Lama

Karena bentuknya permainan, pembelajaran bisa memakan waktu yang lebih lama dibanding metode konvensional.

b) Potensi Kecenderungan Bermain Saja

Beberapa siswa mungkin lebih fokus pada aspek bermain dari pada tujuan pembelajaran.

c) Keterbatasan Media Fisik

Jika jumlah media terbatas, tidak semua siswa bisa bermain secara bersamaan, yang bisa menimbulkan kebosanan bagi yang menunggu giliran.

d) Tidak Semua Siswa Terlibat Aktif

Dalam kelompok besar, ada kemungkinan siswa pasif hanya mengandalkan teman yang lebih aktif.

e) Perlu Bimbingan Guru yang Aktif

Guru harus mengontrol jalannya permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan.

**d. Langkah-Langkah dalam Pembuatan Media Ular Tangga Numerasi**

Langkah-langkah dalam membuat media ular tangga numerasi, yaitu (Hapsari, dkk, 2023).

- 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 kertas karton atau kardus bekas berukuran 55 cm x 55 cm;
- 11) Buat garis bayangan sebagai batas penempelan kertas agar kertas cetak presis. Kemudian, Tempelkan kertas cetak menggunakan lem kertas secara perlahan dan biarkan kering.

**e. Langkah-Langkah dalam menggunakan Media Ular Tangga Numerasi dalam Proses Pembelajaran**

Menurut Hidayat & Jati (2022), langkah-langkah dalam penggunaan media ular tangga numerasi 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 tersebut;
- 4) Jika jawaban benar dan 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* hadiah.

## **5. Kemampuan Berhitung**

### **a. Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung merupakan bagian penting dari keterampilan matematika dasar yang perlu dikuasai sejak dini. Pada jenjang kelas II SD, siswa mulai diperkenalkan dengan operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan mulai mengenal perkalian. Penguasaan terhadap kemampuan berhitung akan mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika lainnya.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan siswa dalam memahami dan mengoperasikan bilangan untuk menyelesaikan masalah matematika sederhana, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik secara lisan maupun tertulis (Sudjana, 2021).

Kemampuan berhitung adalah keterampilan dasar dalam matematika yang mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menggunakan angka serta operasi hitung untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari secara tepat dan logis (Depdiknas, 2022).

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak dalam memahami dan menggunakan angka serta operasi hitung untuk menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Susanto, 2023),

### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor internal (dari dalam diri sendiri) dan faktor

eksternal (lingkungan sekitar). Berikut adalah beberapa faktor yaitu (Slameto ,2020),

#### 1) Faktor Internal

##### a) Kecerdasan/ Kemampuan Kognitif

Kemampuan berpikir, mengingat, dan memproses informasi memengaruhi kemampuan berhitung.

##### b) Minat dan Motivasi

Siswa yang tertarik dan termotivasi terhadap pelajaran matematika cenderung lebih mudah memahami konsep berhitung.

##### c) Kondisi Emosional dan Psikologi

Kecemasan matematis atau tekanan mental dapat menghambat kemampuan berhitung.

##### d) Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik), yang memengaruhi cara mereka memahami konsep berhitung.

#### 2) Faktor Eksternal

##### a) Lingkungan Keluarga

Dukungan orang tua, ketersediaan waktu belajar di rumah, dan kondisi sosial dan ekonomi dapat berpengaruh besar.

b) Strategi Pembelajaran Guru

Metode mengajar yang menarik, seperti penggunaan media permainan ular tangga numerasi yang bias meningkatkan minat dan pemahaman siswa

c) Media Dan Alat Peraga Pembelajaran

Penggunaan alat bantu konkrter membuat konsep berhitung lebuah mudah dipahami, terutamadi jenjang awal seperti kelas 2 SD.

**c. Indikator Kemampuan Berhitung**

Indikator kemampuan berhiting dapat disusun berdasrkan perkembangan kognitif anak serta kurikulum yang berlaku, khususnya kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 di Indonesia. Adapun indikator yang umun digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyebutkan bilangan secara urut (menaik dan menurun)
- 2) Menentukan nilai tempat (satuan dan puluhan, hingga ratusan).
- 3) Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan operasi hitung dasar.
- 4) Membandingkan dua bilangan dan menentukan bilangan yang lebih besar atau lebih kecil.
- 5) Penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dan tiga angka teknik menyimpan atau meminjam.
- 6) Strategi menghitung loncat dan membagi menjadi kelompok.

## **6. Matematiaka**

### **a. Definisi Matematika**

Kata matematika yang di bahasa latin yaitu *mathematika* yang awalnya dari kata yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata ini juga berkaitan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar (berpikir). Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara komponen belajar yang meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika juga dapat didefinisikan sebagai upaya membantu siswa menciptakan ide-ide matematika menggunakan kemampuan mereka sendiri, melalui proses internalisasi, yang memungkinkan mereka untuk mengingat kembali ide-ide tersebut (Gusteti & Neviyarni, 2022).

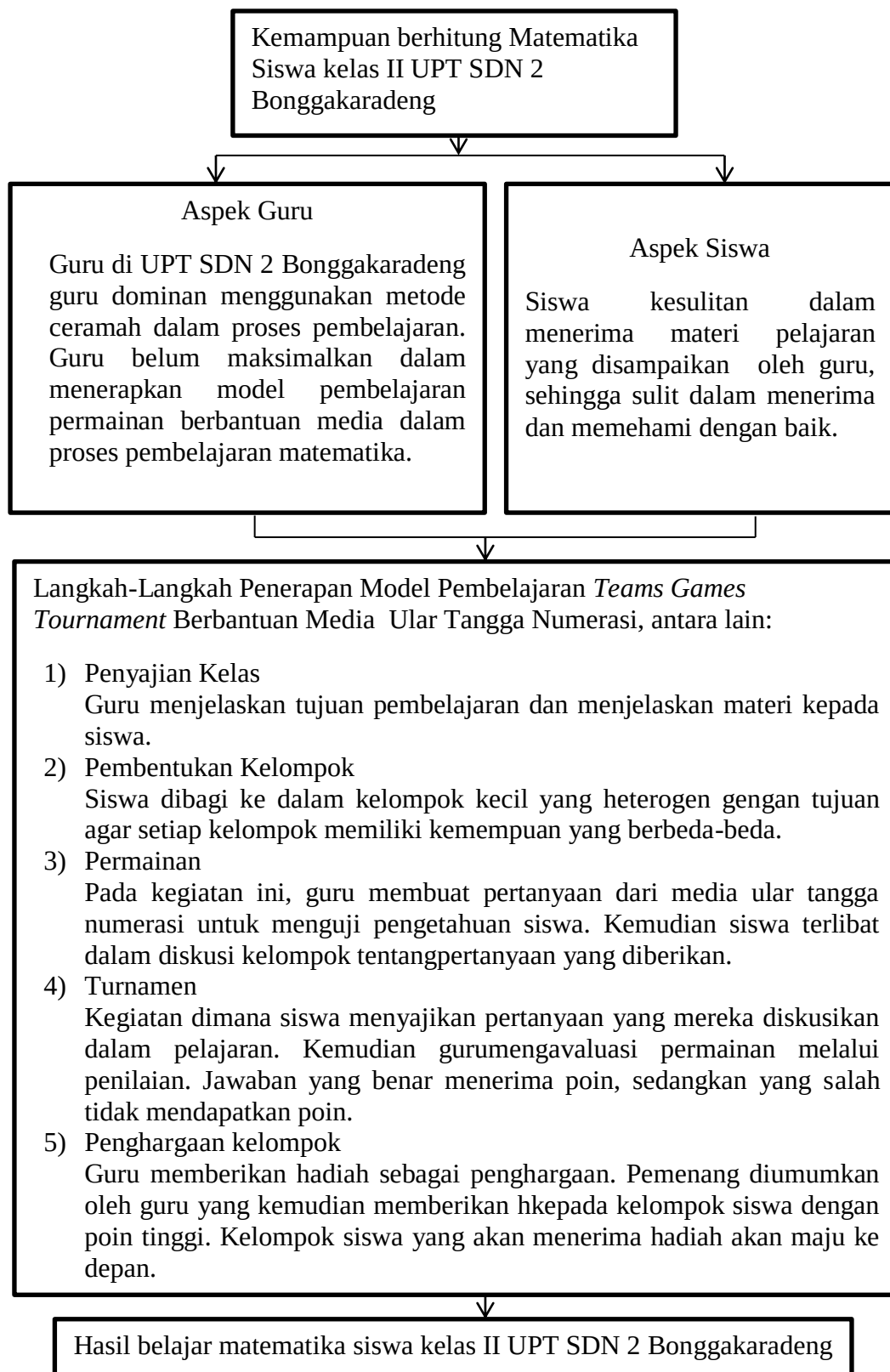
### **b. Pembelajaran Matematika di Jenjang Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar, memiliki beberapa ruang lingkup. Wahyudi (2021), ruang lingkup matematika meliputi: bilangan, pengukuran geometri, aljabar, statistika dan peluang, trigonometri, dan kalkulus. Hal ini sependapat dengan Nazifah (2020), yang menyatakan bahwa ruang lingkup matematika meliputi (1) bilangan, (2) geometri dan pengukuran, (3) pengolahan data. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup matematika meliputi beberapa hal yaitu bilangan, geometrid an pengukuran, aljabar, statistika dan peluang, trigonometri serta kulkulus.

## **B. Kerangka Pikir**

Pada kondisi awal terdapat beberapa siswa yang mengalami hasil belajar dan minat yang rendah khussunya pada pembelajaran matematika. Hal ini terjadi

karena dirasa guru belum pernah menerapkan media pembelajaran ular tangga numerasi dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan minat hitung siswa. Di antara berbagai media pembelajaran ular tangga numerasi, yaitu suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar serta minat hitung 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 siswa.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Jika model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan bantuan media ular tangga numerasi diterapkan dalam pembelajaran matematika, maka kemampuan berhitung siswa kelas 2 UPT SDN 2 Bonggakaradeng akan meningkat, karena model ini mendorong siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan kompetitif melalui kerja sama tim serta permainan edukatif.