

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran ini berfokus pada partisipasi aktif siswa dalam sebuah permainan, dimana siswa dibagi menjadi beberapa tim dan berupaya mengumpulkan poin untuk tim (Prihatmojo & Rohmani, 2020). Ulfia & Irwandani (2019) berpendapat bahwa model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa agar tetap aktif dan terlibat selama proses belajar serta menghindari kebosanan. Siswa bekerja sama untuk memahami materi, sehingga ketika diminta menjawab pertanyaan, mereka dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Setiap kelompok dituntut untuk menguasai materi secara aktif, bukan sekadar menjadi peserta pasif..

Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), siswa berperan sebagai tutor sebaya dan mendapatkan penguatan selama proses belajar. Kegiatan belajar berbasis permainan

dalam TGT dirancang agar siswa dapat belajar dengan lebih santai, sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kemampuan bekerja sama, semangat berkompetisi secara sehat, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Sugiata, 2019). Armidi (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran ini dikembangkan tidak hanya membuat siswa yang pintar (dengan kemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pelajaran, tetapi juga membuat siswa dengan kemampuan akademik lebih rendah tetap aktif dan memiliki peran penting dalam kelompok. Pembelajaran ini mendorong terciptanya rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok. Selain itu, model ini membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar melalui permainan. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Setiap kelompok akan bersaing dalam bentuk permainan atau kuis yang bertujuan untuk mengumpulkan poin untuk kelompok. Salah satu ciri khas dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu adanya kompetisi antar tim yang didasarkan pada pemahaman materi. Siswa

yang berperan sebagai anggota tim, sekaligus sebagai tutor sebaya, saling membantu satu sama lain untuk menguasai materi yang sedang dipelajari.

b. Sintaks Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Sururi & Abdul (2022) menyebutkan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu 1) guru memulai dengan menyampaikan materi pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta memberikan dorongan agar siswa termotivasi dalam proses belajar, 2) *teams*, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar yaitu terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam, 3) *games*, guru membimbing siswa dalam kegiatan permainan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan, 4) *tournament*, kompetisi antar kelompok, yang sekaligus menjadi ajang evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa, 5) rekondisi tim, yaitu penataan ulang kelompok berdasarkan hasil yang telah dicapai sebelumnya. Fadly (2022) menyebutkan beberapa langkah-langkah pokok model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

No	Langkah- Langkah Pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Persiapan pembelajaran	Membuat Materi, mempersiapkan pendukung pembelajaran, membagi siswa dalam beberapa kelompok.	Membuat Materi, mempersiapkan melaksanakan proses pembelajaran.
2.	<i>Class presentation</i> (persiapan kelas)	Menjelaskan materi yang akan dibahas.	Mengembangkan serta menjelaskan materi pokok yang telah diberikan.
3.	Teams (belajar dalam kelompok)	Membentuk peserta didik dari kelompok kecil menjadi kelompok heterogen, memberikan LKPD, dan memandu peserta didik untuk dapat bekerjasama dalam bentuk team atau berkelompok.	Memecahkan dan menganalisis tugas secara berkelompok serta saling memberikan masukan satu sama lain untuk memepermudah poroses diskusi.
4.	<i>Tournament</i> (pertandingan)	Menguji tingkat pemahaman siswa pada materi ajar melalui pertandingan antar kelompok.	Memilih perwakilan tiap kelompok untuk melaksanakan pertandingan yang akan diadakan dengan berlomba memberikan jawaban dengan tepat untuk mendapatkan poin.
5.	<i>Team recognition</i> (penghargaan kelompok)	Menghitung poin perolehan tiap kelompok dan memilih pemenang dengan poin tertinggi dari materi bahan ajar yang telah disampaikan sebagai bentuk penghargaan.	Memperhatikan perolehan point yang disampaikan. Tim dengan nilai tertinggi akan diberi <i>reward</i> .

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari beberapa langkah yaitu 1) guru membagi siswa ke dalam beberapa tim kecil, di mana setiap tim terdiri dari anggota yang memiliki kemampuan akademik yang beragam, 2) guru memberikan materi pembelajaran yang harus dipahami oleh setiap anggota tim, 3) Setelah materi diberikan, siswa mengerjakan soal dalam kelompok untuk mempersiapkan diri menghadapi permainan, 4) siswa mengikuti sesi permainan atau kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa mereka terhadap materi yang telah dipelajari, 5) guru memberikan umpan balik mengenai hasil dan proses belajar yang telah berlangsung, sekaligus memberikan penghargaan untuk mendorong semangat siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Ariani & Agustina (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: 1) Model ini dapat meningkatkan waktu yang digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, 2) model ini membantu menghargai perbedaan individu antar siswa, 3) meskipun waktu yang digunakan terbatas, siswa tetap dapat menguasai materi dengan lebih mendalam, 4) pembelajaran

berlangsung aktif karena melibatkan partisipasi siswa secara langsung, 5) model ini mengajarkan siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) model ini memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat, 7) hasil belajar siswa cenderung lebih baik, 8) model ini juga dapat meningkatkan nilai-nilai kebaikan, kepekaan, dan toleransi di antara siswa.

Adiputra & Heryadi (2021) mengatakan bahwa beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) antara lain: 1) memperluas pengetahuan siswa, karena melalui kegiatan berkelompok, siswa saling berbagi informasi dan pengalaman dengan teman satu kelompok, 2) mengembangkan sikap menghargai orang lain, di mana dalam model TGT (*Team Games Tournament*), siswa diajarkan untuk menghargai pendapat teman satu kelompok maupun saat berkompetisi dalam turnamen, terutama karena setiap siswa mungkin memiliki pandangan yang berbeda, 3) model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, karena adanya permainan dan turnamen yang menarik perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar yang menyukai permainan, 4) model ini membuat siswa lebih semangat dalam belajar, karena siswa akan termotivasi untuk memenangkan permainan dan turnamen, yang pada gilirannya meningkatkan semangat untuk belajar. Kelima, pengetahuan yang diperoleh tidak hanya datang dari guru, tetapi juga dari diskusi antar anggota kelompok, karena siswa harus saling

bekerja sama dan memahami materi agar bisa menjawab soal dalam permainan dan turnamen, 5) penghargaan yang diberikan kepada tim yang berhasil juga semakin memotivasi siswa untuk belajar dengan giat dan mencapai hasil yang lebih baik, karena mereka ingin mendapatkan nilai tinggi dan memenangkan kompetisi.

Hanifa & Budiman (2023) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) antara lain: 1) saat proses pembelajaran seringkali tidak semua siswa terlibat aktif atau berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat, 2) waktu yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran terkadang tidak mencukupi, 3) suasana kelas berpotensi menjadi tidak kondusif apabila guru kurang mampu dalam mengelola kelas dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memiliki kelebihan yaitu meningkatkan waktu yang digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, membantu menghargai perbedaan individu, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model ini dapat memperdalam pemahaman materi, meningkatkan keterampilan sosial, serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Melalui kerja kelompok, siswa juga saling berbagi informasi, yang memperluas pengetahuan dan wawasan mereka. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam

penerapan model ini, seperti tidak semua siswa terlibat aktif dalam setiap diskusi, keterbatasan waktu yang kadang menghambat kelancaran pembelajaran, serta potensi gangguan dalam kelas apabila pengelolaan kelas oleh guru kurang optimal. Meskipun demikian, kelebihan model ini dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menjadikannya pilihan yang efektif, asalkan diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik.

2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu, seperti untuk presentasi atau alat peraga (Hariadi & Gondohanindijo, 2021). Pembelajaran interaktif siswa didorong untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapatnya, sambil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik secara individu maupun kelompok (Putri dkk., 2022). Dalam membuat media pembelajaran interaktif dapat menggunakan *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak *e-learning* yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan berbagai alat bantu (Safira dkk., 2021). Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan cara yang

memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran, mengerjakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman baru yang dapat memotivasi siswa (Ayudianti dkk., 2023). Pemilihan *font* yang menarik dalam penyajian materi juga memudahkan siswa dalam mengingat informasi yang diajarkan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah metode yang menggunakan aplikasi untuk membantu proses belajar, seperti melalui presentasi atau alat peraga. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu alat yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami siswa, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan menguji pemahaman mereka. Dengan fitur menarik seperti pemilihan *font* yang tepat, *Articulate Storyline 3* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai hasil yang optimal

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Muzdalifah, dkk (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif *Articulate Storyline 3* dipilih karena *platform* ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya fitur-fitur seperti materi yang terdiri dari teks, gambar, dan video, yang terintegrasi dengan permainan, simulasi, dan kuis interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memberikan respons yang lebih aktif.

Rohman, dkk (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menyediakan berbagai template yang menarik, sehingga dapat mempercepat proses pembuatan. Desainnya yang sederhana memudahkan guru dalam penggunaannya. Diharapkan, multimedia pembelajaran interaktif dari *Articulate Storyline 3* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menghadirkan suasana belajar yang baru dan menarik, serta membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit.

Berdasarkan dari pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, menarik siswa untuk belajar, dan membuat siswa lebih fokus. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif,

konsep yang dijelaskan guru menjadi lebih jelas dan siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Subiyantoro & Mulyani (2017) menyatakan bahwa kelebihan dari media pembelajaran interaktif adalah materi yang disajikan sangat bervariasi dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa, sehingga siswa lebih tertarik dan menyukainya. Adanya kuis juga membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Melalui media ini membuat siswa fokus pada komputer masing-masing, sehingga suasana kelas menjadi lebih tenang dan pembelajaran lebih efisien. Konten digital yang beragam, seperti teks, gambar, animasi, dan video, memungkinkan semua siswa dengan berbagai gaya belajar untuk memahami materi atau pesan pelajaran dengan baik. Selain itu, Anissa & Limbong (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* juga membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, karena aplikasi ini memberi kebebasan untuk berkreasi melalui desain visual. *Articulate Storyline 3* juga memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih

bervariasi dan inovatif, sehingga menghindari kebosanan akibat metode yang monoton.

Zahara dkk. (2024) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dalam perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Salah satunya adalah ketika hasil proyek media yang telah dipublikasikan dalam format *HTML* ingin diakses melalui *web*, diperlukan perangkat lunak tambahan sebagai penghubung dan alternatif akses. Perangkat lunak ini tidak bisa berfungsi secara mandiri dan memerlukan dukungan eksternal. Selain itu, tampilan *Articulate Storyline 3* belum mendukung resolusi *full HD*, sehingga teks dan gambar terlihat kecil dan kurang jelas. Meskipun *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kekurangan, memiliki lebih banyak kelebihan yang memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan banyak manfaat, seperti penyajian materi yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan siswa, serta mendukung berbagai gaya belajar melalui konten digital yang beragam. Penggunaan *Articulate Storyline 3* pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Meskipun ada beberapa kekurangan, seperti kebutuhan perangkat lunak tambahan dan tampilan yang belum

optimal, kelebihanannya tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Pembuatan media pembelajaran interaktif memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Husna (2022) berpendapat bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* terdiri dari: 1) download media aplikasi *Articulate Storyline 3* melalui *website* di *PC*, 2) buka media aplikasi *Articulate Storyline 3* kemudian Klik *New Project* untuk membuat *project* baru, 3) setelah membuka new project untuk mengatur ukuran tampilan. 4) Klik *Tab Design* untuk memilih *template background* yang sudah disediakan, 5) pada menu pertama *Slide* tulis judul materi yang akan disampaikan, 6) tambahkan karakter untuk mempercantik tampilan, caranya klik tab *Insert* kemudian pilih *Character*, 7) selain itu, tambahkan *Layers* sesuai dengan kebutuhan, 8) setelah menambah *Layers* memasukkan materi yang akan disampaikan, 9) untuk menyatukan setiap *Slide Layers* harus mengatur *Triggers* pada setiap *Button* yang sudah dibuat, 10) pada media aplikasi ini bisa menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita. Caranya klik *tab Insert* kemudian

pilih bagian video, *picture*, ataupun audio. Setelah desain sudah jadi klik *save*, jika menggunakan secara daring pada pembelajaran bisa menjadikan *URL* dan hanya menshare link *URL* yang bisa diakses melalui *HP* ataupun *PC* yang juga membutuhkan jaringan internet.

Husain & Ibrahim (2021) menyatakan bahwa proses pembuatan dimulai dengan membuat halaman pembuka dan halaman utama/menu utama untuk media pembelajaran interaktif. Langkah selanjutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, yang dirancang agar media pembelajaran interaktif menjadi lebih terstruktur dan mudah diakses. Setelah itu, dibuatlah menu materi dengan menambahkan gambar, video, dan teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan elemen interaktif berupa kuis atau permainan melalui menu yang tersedia dalam perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Selain itu, Mahsunah, dkk (2025) menyatakan bahwa tahapan perancangan ini dimulai dengan menyusun media interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3*, diawali dengan mencari materi pembelajaran. Selanjutnya, dirancang isi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, yang mencakup bagian intro/pembuka, petunjuk, dan menu utama. Pada bagian petunjuk, terdapat instruksi mengenai tombol dan prosedur penggunaan media, sedangkan menu utama mencakup pendahuluan, materi, evaluasi/kuis, serta informasi mengenai hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dimulai dengan mengunduh aplikasi dan membuat proyek baru, kemudian mengatur ukuran tampilan dan memilih template latar belakang. Selanjutnya, pengguna perlu menambahkan judul materi, karakter, dan elemen multimedia seperti gambar, video, dan audio untuk membuat media lebih menarik. Selanjutnya, membuat menu petunjuk media pembelajaran lebih terstruktur dan mudah diakses. Terakhir, menambahkan elemen interaktif seperti kuis atau permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Nabila dkk (2022) menyatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang dimiliki setiap anak, yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan ini sangat penting untuk dikembangkan, karena akan menjadi bekal yang berguna bagi anak, baik di masa kini maupun di masa depan, mengingat kemampuan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap anak memiliki tingkat kemampuan berhitung yang berbeda, sehingga kemampuan ini perlu

terus diasah dan ditingkatkan. Selain itu, kemampuan berhitung juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Rizki dkk (2023) menyatakan bahwa kemampuan berhitung adalah keahlian untuk melakukan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian guna memperoleh hasil dari bilangan yang dihitung. Kemampuan ini juga mencakup pemahaman konsep, keterampilan dalam menjumlahkan, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Setiap anak memiliki tingkat kemampuan berhitung yang berbeda, dan ini merupakan potensi yang bisa berkembang. Selain itu, Nataliya (2015) menyatakan bahwa kemampuan dalam berhitung merujuk pada kemampuan atau potensi seseorang untuk melakukan operasi bilangan, seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi, yang memerlukan kemampuan berpikir dan keterampilan aljabar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah keterampilan dasar yang penting bagi setiap anak, mencakup operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan ini perlu terus dilatih dan dikembangkan, karena sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan mendukung perkembangan kognitif anak.

b. Indikator Kemampuan Berhitung

Farhatun, dkk (2022) menyatakan bahwa Indikator kemampuan berhitung mencakup beberapa hal yang harus dikuasai oleh siswa. Pertama, siswa harus mampu menyelesaikan soal yang melibatkan operasi dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kedua, siswa juga diharapkan dapat menyelesaikan soal matematika meskipun soal tersebut menggunakan media atau alat bantu lainnya. Selanjutnya, siswa harus bisa menerapkan konsep-konsep dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam situasi yang memerlukan perhitungan praktis. Terakhir, siswa diharapkan dapat menyebutkan hasil dari operasi dasar matematika jika diminta, menunjukkan bahwa mereka mengerti dan menguasai hasil dari setiap perhitungan yang dilakukan.

Maulidah dkk. (2021) menyatakan bahwa kemampuan berhitung siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan kemampuannya dalam matematika. Pertama, siswa harus dapat memahami dan menguasai konsep dasar matematika dengan baik. Kedua, siswa diharapkan dapat menerapkan pola dan sifat yang mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, siswa perlu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika, yang melibatkan pemahaman terhadap persoalan serta kemampuan untuk membuat langkah-langkah pemecahan masalah.

Terakhir, siswa juga harus bisa menggambarkan masalah dengan menggunakan simbol atau diagram untuk membuatnya lebih mudah dipahami.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa dapat dinilai melalui beberapa indikator yang mencakup kemampuan untuk menyelesaikan soal matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik secara langsung maupun dengan bantuan media lainnya. Selain itu, siswa diharapkan dapat menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menyebutkan hasil dari perhitungan yang dilakukan. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan memahami dan menguasai konsep-konsep dasar, serta menggunakan pola dan sifat matematika untuk menyelesaikan masalah, dan menggambarkan masalah dengan simbol atau diagram agar lebih jelas.

4. Pembelajaran Matematika SD

a. Tujuan Pembelajaran Matematika

Gusteti & Neviyani (2022) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara berbagai unsur belajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika juga dapat diartikan sebagai upaya untuk membantu siswa membangun

konsep-konsep matematika dengan cara mereka sendiri, melalui proses pemahaman sehingga konsep-konsep tersebut dapat dipahami dengan baik. Pemberian pengalaman belajar kepada siswa menjadi cara untuk menanamkan konsep-konsep tersebut. Konsep diajarkan secara bertahap, dimulai dari yang mudah dan nyata, kemudian berlanjut ke yang lebih rumit dan abstrak.

Nahdi (2017) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa sejak tingkat sekolah dasar, karena hal ini akan membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Kompetensi-kompetensi ini diperlukan agar siswa dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dengan baik, sehingga mereka dapat bertahan dalam lingkungan yang selalu berubah, tidak menentu, dan kompetitif. Tujuan belajar matematika bukan hanya untuk memahami konsep-konsep matematika, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan konsep-konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah, serta menumbuhkan sikap menghargai (Hidayat, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi berbagai elemen pembelajaran dengan tujuan utama mengasah kemampuan berpikir siswa dalam

menghadapi dan menyelesaikan masalah. Proses ini juga berperan dalam membantu siswa membentuk pemahaman konsep secara mandiri melalui pengalaman belajar yang diberikan secara bertahap, mulai dari hal-hal konkret hingga yang bersifat abstrak. Selain memahami konsep, siswa juga diarahkan untuk mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Matematika Materi Penyajian Data Dalam Tabel

Pada fase B kelas III dalam pembelajaran matematika, siswa diajarkan tentang mengurutkan, membandingkan, dan menyajikan data dalam tabel sebagai berikut:

1. Mengurutkan dan Membandingkan Data

Data adalah informasi atau fakta yang diperoleh dari suatu pengamatan untuk mendapatkan gambaran mengenai suatu keadaan. Dalam suatu kumpulan data ada terbesar dan terkecil. Data terbesar memiliki nilai paling besar di antara kumpulan data. Adapun data terkecil memiliki nilai paling kecil di antara kumpulan data. Data terbesar dan terkecil dari suatu kumpulan data dapat ditentukan dengan cara mengurutkan data terlebih dahulu. Selain diurutkan, data juga dapat dibandingkan. Berdasarkan data yang sudah diurutkan, dapat ditentukan data terbesar, data terkecil, dan jangkauan dari data tersebut. Dalam Hal ini, jangkauan adalah selisih antara data terbesar dan terkecil.

2. Menyajikan Data Dalam Bentuk Tabel

Data dapat disajikan dalam bentuk tabel atau diagram. Hal tersebut untuk mempermudah dalam membaca dan memahami data. Tabel adalah kumpulan data yang disusun secara rapi berdasarkan baris dan kolom. Penyajian data dalam bentuk tabel disebut dengan tabulasi. Tabel biasanya digunakan untuk menyajikan data berukuran besar. Penyajian data dalam bentuk tabel dapat menggunakan turus untuk membilang datanya. Turus adalah simbol garis tegak yang menyatakan banyak data.

B. Kerangka Berpikir

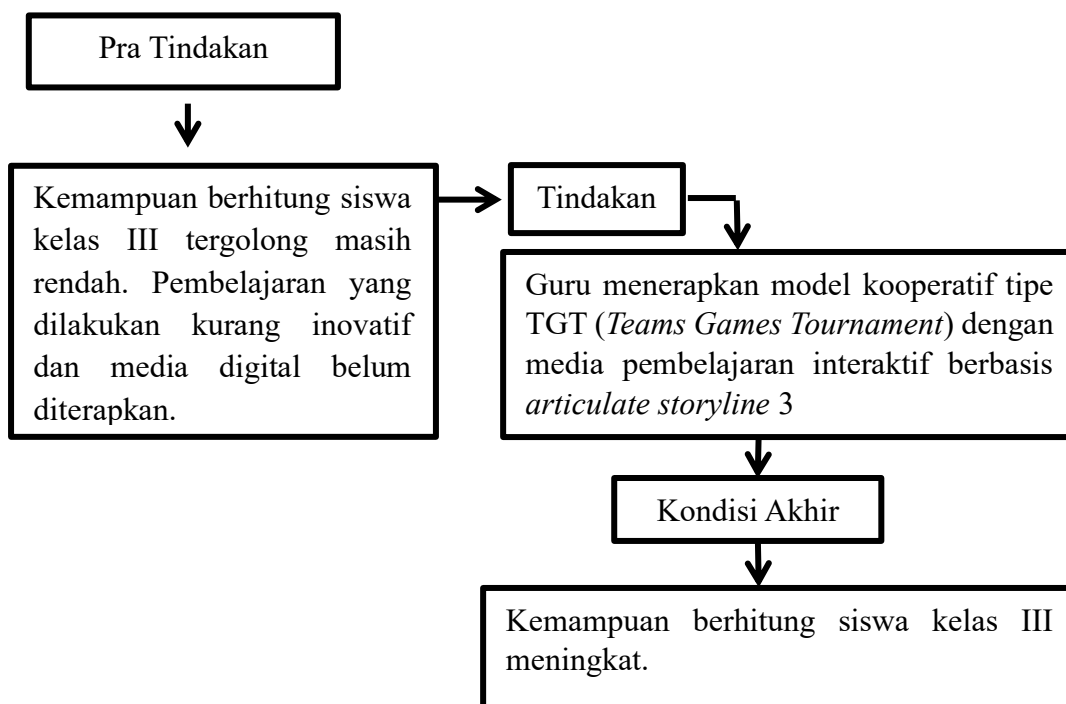
Pembelajaran di kelas III SDN Wonoayu Kabupaten Madiun menemui beberapa masalah yaitu kemampuan berhitung siswa kelas III tergolong masih rendah. Proses pembelajaran di kelas siswa ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang disajikan guru masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Saat pembelajaran berlangsung terkadang ada satu atau dua siswa yang tidak merespon sama sekali. Metode ceramah dirasakan kurang efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika dikarenakan mata pelajaran matematika yaitu mata pelajaran yang materinya pemahaman dan perhitungan.

Kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi masih banyak yang belum tuntas atau belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Guru perlu mengubah cara penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif. Penggunaan model pembelajaran yang variatif

diharapkan mampu meningkatkan respon dan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran di kelas yang nantinya akan membawa dampak positif meningkatnya kemampuan berhitung siswa.

Solusi atas masalah ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diusulkan sebagai alternatif. Model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menekankan pada kerja sama antar siswa dalam tim untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan bekerja sama. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, memungkinkan penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, dan video interaktif, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate storyline 3* diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada akhirnya akan membantu mereka lebih memahami materi pengukuran panjang dan berat. Oleh karena itu, solusi ini diharapkan bisa mengatasi masalah rendahnya kemampuan berhitung siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Adapun kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebuah jawaban atau perkiraan sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dan sejalan dengan tujuan penelitian ilmiah, sehingga diperlukan pembuktian untuk menguji kebenarannya (Nanda, 2021). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dalam penelitian yang sudah dijelaskan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Soal Numerasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.