

**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI MADYOTAMAN SURAKARTA**

Intan Surgawi Syaharbanu¹, Anita Trisiana², Elinda Rizkasari³

Universitas Slamet Riyadi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan
Guru Sekolah Dasar.

Email: intansurgawi18@gmail.com

Corresponding author:

Intan Surgawi Syaharbanu

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email : intansurgawi18@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model teams games tournament (TGT) terhadap kemampuan literasi numerasi pada peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman dan maple matematika materi bangun ruang semester 2. Metode peneliti menggunakan kuantitatif dan metode eksperimen dalam bentuk desain One Group Pretest Posttest Design yakni membandingkan nilai kemampuan Pretest dengan Posttest sehingga didalam satu kelas dilakukan selama 2 kali pertemuan, namun dalam uji try out dilakukan di sekolah SD Negeri Kumpit 3 Sukoharjo untuk menghitung soal 30 pilihan dengan uji validitas, uji rehabilita dengan menggunakan aplikasi SPSS sejumlah valid 20 soal. Sampel penelitian ini menggunakan purposive sampling terdiri dari satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 26 peserta didik yang terdiri 16 laki-laki peserta didik dan 9 perempuan peserta didik. Berdasarkan hasil kemampuan penelitian $t_{hitung} = 47.253$ sedangkan $t_{table} = 16.198$ Yitu $dk = (N-1)$, jadi $(26-1)$ pada taraf signifikan yaitu 5% sehingga diperoleh pada H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model teams games tournament (TGT) terhadap kemampuan literasi numerasi pada peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta.

Kata kunci : TGT, Literasi Numerasi

Abstract: This research aims to describe the influence of the Teams Games Tournament (TGT) model on the numeracy literacy skills of fifth grade students at SD Negeri Madyotaman and maple mathematics for building materials in semester 2. The research method uses quantitative and experimental methods in the form of a One Group Pretest Posttest Design, namely comparing the Pretest ability scores with the Posttest so that in one class it is carried out for 2 meetings, but in the try out test it is carried out at the Kumpit 3 Sukoharjo State Elementary School to calculate 30 choice questions with a validity test, a rehabilitation test using the SPSS application with a valid number of 20 questions. This research sample used purposive sampling consisting of one group, namely the experimental group, totaling 26 students, consisting of 16 male students and 9 female students. Based on the results of the research capability $t_{count} = 47,253$ while $t_{table} = 16,198$ That is $dk = (N-1)$, so $(26-1)$ at a significant level of 5% so that it is obtained that H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that there is an influence of using the model Teams Games Tournament (TGT) on numeracy literacy skills in class V students at SD Negeri Madyotaman Surakarta.

Keyword: TGT, Numeracy Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai target dalam menyangkut fenomena yang berkaitan dengan literasi numerasi pada pendidikan sehingga dapat menjadi salah satu topik yang tidak bisa dihabiskan untuk diperbincangkan dan diperdebatkan karena dalam proses fenomena dengan literasi numerasi pada peserta didik akan menjadi pemicu perta,a yang dilakukan untuk merubah proses perubahan tingkah laku. Konsep pendidikan tidak lagi menjadi umpuan atau dasar dalam sebuah pengetahuan saja melainkan kondisi lingkungan sekitar (Rahmawati,2021). Prinsip-prinsip ini menjadi dasar untuk hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat (Trisiana dkk, 2024).

Fenomena terkait dengan literasi numerasi pada pendidikan diaas dangat memperngaruhi literasi numerasi yang sangat krusial dalam menghadapi era *sosety* 5.0 literasi numerasi menjadi sesuatu yang harus dikuasi baik literasi lama dan literasi baru. Literasi lama merupakan mencakup beberapa hal diantaranya yaitu memulai dari kompentensi membaca, menulis, dan berhitung sedangkan literasi baru numerasi baru diantaranya mencangkup literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia (Fitria et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor pemicu transformasi digital dan megubah dunia industri yang Dimana teknologi dipandang dari sebuah mesin dan alat untuk mendapatkan informasi. Teknologi informasi saat ini sudah banyak menggantikan peran manusia dan sudah menjadi bagian dari manusia yang mungkin sudah tidak bisa disahkan lagi. Tidak heran Ketika manusia sudah mampu untuk menciptakan nilai baru dengan perkembangan teknologi saat ini (Fitriana & Ridlwan, 2021).

Literasi numerasi sangat berkaitan dengan pecahan masalah matematika yang Dimana ada manfaat pembelajaran matematika yang terbatas. Pemecahan masalah ini yang dimaksud yaitu pada literasi numerasi bukan hanya sebatas penyelesaian masalah dalam soal matematika saja akan tetapi lebih ke peserta didik dituntut untuk menemukan Solusi yang sedang dia hadapi. Berkaitan dengan hal itu penalaran yang berakal literasi numerasi menjadi sangat mutlak, soal matematika yang berupa masalah untuk memantik stimulus kognisi peserta didik dalam mengeksplorasi ide dan gagasan yang diperoleh. Pola literasi yang digunakan untuk memperkuat penalaran hubungan antar konsep yang diperoleh sehingga terhadap konsep yang kuat dan mudah untuk mengimplementasikan pada problematika lapangan (Ningsih et al., 2022).

Kemampuan numerasi yang akan memberikan banyak keuntungan dan efek bagi perkembangan peserta didik. Sehingga penting bagi guru untuk menerapkan trik dan strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi untuk pembelajaran dan kehidupan (Offirstson & Zaenal, 2021).

Berdasarkan observasi pra-penelitian di kelas 5 SDN Madyotaman proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, yang dimana guru memaksimalkan dalam penerapan model pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Di Dalam kelas sebelumnya ada Kampus Merdeka yang mengidentifikasikan ketidak adanya fokus peserta didik, agar peserta didik dapat bermain dan belajar dengan menggunakan kartu perkalian. Kepasrahan guru untuk mengupayakan peserta didik agar dapat lulus sudah bisa numerasi baik perkalian, pembagian dll sehingga penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif rendah dan bersaing dengan siswa yang memiliki kognitif yang tinggi, dengan adanya persaingan tersebut maka hasil belajar peserta didik yang memiliki kognitif rendah akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut model *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk diterapkan dalam penyelesaian permasalahan tersebut. Model *Team Games Tournament* (TGT) menimbulkan Persaingan yang menghasilkan kemampuan belajar siswa yang memiliki kognitif rendah sehingga akan meningkat. Dengan hal ini cocok ketika penggunaan model teknik pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat relevan dengan

judul penelitian Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dalam bentuk desain penelitian *one group pretest posttest design* yakni membandingkan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* di dalam satu kelas. Pada penelitian ini peserta didik diberikan *pretest* kemudian *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT kemudian setelah itu diberikan *posttest*. Desain *one group pretest posttest design* yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain One Group Pretest Posttest Design

$O_1 \times O_2$

(Sumber Sugiyono, 2022)

Keterangan :

O_1 = *Pretest*.

O_2 = *Posttest*.

X = *Treatment* yaitu perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Madyotaman Surakarta. Populasi dalam penelitian ini menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta tahun ajaran 2024 yang berjumlah 140 peserta didik. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel *purposive sampling* untuk sampel penelitian ini menggunakan kelas V di SD Negeri Madyoaman yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Peneliti hanya memakai satu kelas di SD Negeri Madyotaman.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut (Muilyatiningsih, 2014:26). Tes yang berupa soal yang digunakan untuk mengukur hasil kognitif peserta didik setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat diketahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media gambar dapat memberikan penerapan terhadap kemampuan dan minat belajar peserta didik atau tidak. Soal yang digunakan berupa tes pilihan ganda. *Pre-test* dilakukan sebelum proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi klasifikasi makhluk hidup. *Post-test* Dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi klasifikasi makhluk hidup yang sudah dipelajari.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, berupa pertanyaan tentang materi bangun ruang sehingga peserta didik dapat menganalisis dan menghitung jaring-jaring bangun ruang. Pada lembar terdiri 30 soal pilihan ganda untuk mengukur kognitif peserta didik pada materi bangun ruang.soal terserbut kemudian di uji coba terlebih dahulu ditempat yang beda yaitu di uji coba (*Try out*) di SD Negeri Klumprit 3 sukoharjo, setelah soal di uji coba maka akan dilakukan analisis instrument yang terdiri dari uji validitas, uji rehabilitas, uji daya beda, uji Tingkat kesukaran utnuk mengetahui jumlah soal yang valid dan

reliabel hanya 20 soal pilihan ganda dan mengetahui daya beda, Tingkat kesukaran pada peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji Normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi nilai residual memiliki distribusi normal atau tidak. Menurut (Sari Et.al., 2017) sampel yang didapatkan benar benar mewakili populasi sehingga hasil penelitian yang dilakukan dapat digeneralisasikan pada populasi. Jika dilihat dari statistik, populasi termasuk kedalam distribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian ini menggunakan analisis Uji t-test untuk menguji hipotesis independent sample. Serta untuk menguji signifikan pada perbedaan rata-rata untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* (TGT). Terhadap kemampuan literasi numerasi pada peserta didik.

Tabel 1. Desain Penelitian

Modul Pembelajaran	Yang diajarkan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Uji coba (<i>Try Out</i>) dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)
Kemampuan Belajar	SD Negeri Madyotaman	SD Negeri Klumpit 03

Tabel 2. Sampel Subjek Penelitian

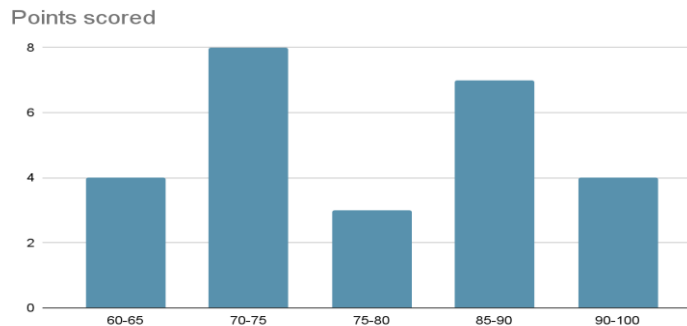
No	Sekolah	Jumlah
1.	SD Negeri Klumpit 03	23
2	SD Negeri Madyotaman	26

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk menguji normal atau tidaknya data yang diperoleh. Uji normalitas data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf Sig. 0,05. Data berdistribusi normal apabila nilai Sig.<0,05, sehingga uji normalitas dapat dilihat pada layanan program SPSS dengan ini hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3. Hasil Uji Normalitas:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Kelas	
	Pret-test	Post-test
Jumlah Sampel (n)	26	26
Statistic (n)	.944	.928
Sig.	.136	.069
Keputusan	Data tidak berdistribusi	Data berdistribusi normal

Bahwa kemampuan peserta didik setelah mendapatkan *treatment* mengalami kenaikan nilai frekuensi yang di angka 60-65 sebesar 4 peserta didik, sedangkan nilai 70-81 memiliki jumlah frekuensi 8 peserta didik, nilai 75-80 memiliki frekuensi sebesar 3 peserta didik dan nilai di angka 85-90 memiliki frekuensi 7 peserta didik dan yang mencapai angka maksimal 95-100 memiliki frekuensi 4 peserta didik. Data yang didapatkan dari tabel, peneliti membuat diagram batang untuk memperlihatkan peningkatan hasil test kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Adapun gambar grafik tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Dari Post Test Literasi Dan Numerasi Kelas V

Pada gambar diagram tersebut menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan oleh peserta didik besar dari >65. Peserta didik mampu untuk memahami soal dan memahami soal bangun ruang dengan baik. Oleh karena itu peserta didik mampu untuk menyelesaikan soal bangun ruang dengan tepat waktu dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Hasil perhitungan Uji Normalitas Data Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman, Surakarta dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.103	26	.007	.900	26	.136
posttest	.183	26	.025	.928	26	.069

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan Uji Normalitas Data Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman, Surakarta dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui kriteria data berdistribusi normal dengan adanya taraf signifikan. jika nilai sig >0,05 maka data yang berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menggunakan shapiro-wilk dengan variabel kemampuan literasi numerasi dengan model *Teams Games Tournament* TGT disertai dengan metode *quizzizz* yang diperoleh nilai signifikan 0,69 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya data distribusi normal karena lebih besar dari signifikansi 0,05 sehingga hasil layak untuk digunakan.

Uji Hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak pernah model *Teams Games Tournament* disertai media *Quizzizz* terhadap kemampuan belajar peserta didik kelas V pada muatan pelajaran matematika. Kemampuan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan analisis *t-test* diperoleh nilai Ha: ada pengaruh dalam Model *Teams Games Tournament* TGT dengan media *quizzizz* terhadap hasil dari kemampuan literasi numerasi kelas V SDN Madyotaman. Ho: tidak adanya pengaruh dalam Model *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan media *quizzizz* terhadap hasil dari kemampuan literasi numerasi kelas V SDN Madyotaman.

Tabel 5. Paired Sample Statistics

		Paired Sample Statistics			
		Mean	N	Std.Deviation	Std.Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	37.69	26	7.514	1.474
	POST-TEST	79.62	26	11.482	2.252

Tabel tersebut dapat diketahui bahwa adanya perubahan dengan hasil test peserta didik yang dilihat dari nilai rata-rata (mean) 37,69 dan rata-rata (mean) post test terdapat di angka 79.62. Yang dimana hal ini menunjukkan bahwa adanya nilai post test lebih besar dari nilai *pretest* yaitu $79.62 > 37.69$.

Tabel 6. Kemampuan Literasi Numeirasi Uji Paired Samplei T-Teist.

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest	-41.923	13.197	2.588	-47.253	-36.593	-16.198	25	.000
	posttest								

Pada tabel tersebut diperoleh nilai yang signifikan 0,00 lebih kecil daripada 0,05 sehingga 0,00,0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam tabel juga diketahui adanya nilai t-Hitung sebesar 47.253. Selanjutnya adanya pencarian nilai t-tabel yang diperoleh $dk = (N-1)$, jadi $(26-1) = 25$ pada taraf signifikansi adanya perbedaan antara 5% dengan angka 16.198. Hasil perhitungan tersebut diketahui nilai t-tabel = 16.198. Kemudian peneliti membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel. Hasil dari perbandingan didapatkan bahwa adanya nilai t-hitung 47.253 lebih besar daripada Nilai t-tabel = 16.198 atau $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 = tidak adanya pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode menggunakan *Quizzizz* terhadap kemampuan literasi dan numerasi kelas V SD Negeri Madyotaman. H_a = adanya pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan metode *Quizzizz* terhadap kemampuan literasi dan numerasi kelas V SD Negeri Madyotaman. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *quizzizz* terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman.

Hasil penelitian Kegiatan observasi ini terdapat adanya sebuah masalah yang ditemukan adanya kemampuan yang kurang terhadap peserta didik dalam kemampuan literasi dan numerasi. peserta didik akan sangat membutuhkan waktu yang sangat lama kira-kira seikitar 35 menit dalam menemukan jawabannya. Oleh karena itu peneliti menggunakan media *quizzizz* kaki dalam menyelesaikan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik. Peneliti ini menggunakan *pre-*

test dalam kegiatan awal untuk mengetahui seberapa kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil *pre-test* yang dilakukan oleh mendapatkan rata-rata peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman, sebesar 37,67, sehingga beberapa peserta didik memperoleh nilai diatas 37,67.

Pada hasil yang telah di dapatkan *post-test* menunjukkan bahwa adanya rata-rata peserta didik mencapai angka 79.62. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan kondisi pada saat *pre-test*. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat kenaikan nilai dari mulai 37.67 menjadi hasil *post-test* dengan nilai 79.62.

Membuktikan adanya data yang dikatakan normal atau tidak, peneliti ini melakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus shapiro wilk. Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS 29 diperoleh hasil *pre-test* dengan sig. 0,163 dan hasil *post-test* sebesar sig. 0,69, maka dapat disimpulkan bahwa $0,163 > 0,05$ H_a ditolak dan H_o diterima sehingga data tersebut bisa dikatakan distribusi normal.

Pada tahapan ini adanya uji hipotesis, peneilitan ini menggunakan T-test bantuan SPSS 29. hasil dari ujian yang mendapatkan nilai signifikan menunjukkan angka 0,00 yang artinya $0,00 > 0,05$ yang dimana H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil dari perhitungan t-tabel dan t-hitung diperoleh hasil t-hituing= 47.253 sedangkan t-tabel= 16.198 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $>$ t-tabel maka H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil Uji hipotesis menyatakan bahwa adanya pengaruh menggunakan model *teams games tournament* (TGT) dengan media *quizzizz* terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta.

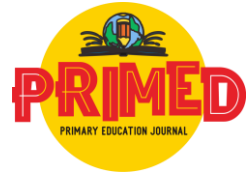
KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan pembelajaran dengan model *team games tournament* (TGT) terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* diperoleh t-hitung= 47.253 sedangkan t-tabel yaitu $dk = (N-1)$, menjadi $(26-1) = 25$ pada taraf signifikansi yang diperoleh t-tabel =16.198. pada hasil kedua tes tersebut menunjukan bahwa adanya t-hitung $>$ t-tabel maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpuikan bahwa adanya pengaruh pembelajaran dengan model *team games tournament* (TGT) dengan metode *quizzizz* terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman. Peserta didik mengalami peningkatan secara pemahaman dan peningkatan secara nilai yang artinya memang adanya pengaruh pembelajaran dengan model *team games tournament* (TGT) dan metode *quizzizz* peserta didik lebih cepat dalam menyelesaikan soal bangun ruang. Peserta didik mampu memahami dan mengingat pembelajaran bangun ruang tanpa adanya pengulangan informasi dan adanya penjelasan kembali pada guru. Kemudian peserta didik menyesuaikan pengerjaan soal yang telah diberikan oleh guru pembelajaran model *team games tournament* (TGT) dengan metode *quizzizz* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, N., Makki, M., & Nisa, K. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Numerasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2845>
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 185
- Annisa, A. A., Kirana, H., Ristanury, T. S., Hilman, D. R., Angreini, A., Melisa, P., & Ardianto, F. (2022). Literasi, Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Kampus Mengajar 2 Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbawa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera
- Boty, Middy dan Ari Handoyo. "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang", *Jurnal Ilmiah PGMI*. 2018, 4 (1), h. 45.
- Development Journal : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15656>
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. UMMPress.
- Fadila, S. N., Ahmadi, F., & Nurjannah, A. Y. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Waktu dengan Team Game Tournament (TGT) berbantu Model Jam pada Kelas II A SD Negeri Sekaran 02. Madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*1(5),Article<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/164>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). *Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar*.
- Fitriana, E., Handayani, F., & Damayanti, N. S. D. (2023). Transformasi Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Melalui Penguatan Literasi Dan Numerasi Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Di Kota Makassar. *Communit*
- Haniah, N. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga. *Universitas Djuanda*, 1(3). <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.130>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(4), Article 4.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Rustantono, H., Rasyid, H., Cholifah, T. N., Yanti, Y. E., Sumiharti, S., Amral, S., ... & Hutabarat, Z. S. (2024). Exploring the Role of Family Economic Education in Meeting Economic Demands, Sociocultural Dynamics, and Enhancing Economic Literacy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1947-1958.



- Sabila, Rizki Fatikhati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi". *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2021, 10(1), h. 10.
- Trisina, A, dkk., 2024. An Analysis of the development anti-corruption education in Indonesia through media-based citizenship education using smart mobile civic learning. *Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 43 (1).
- Zulfira, Vinanda, Evita Anggereini, dan Ali Sadikin. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 2019, 5 (3).
- Zulkarnain, Ihwan. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2021.