

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA BERBURU
UBUR-UBUR TERHADAP KEMAMPUAN
LITERASI NUMERASI
(Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal
Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:
SINTIA TRI PIKA NETI
22591191

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Perihal: pengajuan skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

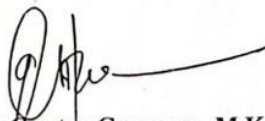
Setelah mengadakan pemeriksaan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswi program studi Pendidikan agama islam IAIN Curup, dengan judul: "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong)". Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 1 Mei 2026

Pembimbing I



Dr. Guntur Gunawan, M.Kom.
NIP. 198007032009011007

Pembimbing II



Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sintia Tri Pika Neti

NIM ; 22591191

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi (Studi kuasi Eksperimen Dengan Variabel control kemampuan Awal literasi numerasi siswa di SDN 72 Rejang Lebong)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang sudah pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 2 Mei 2026


METERAI
TEMPEL
E7804ANX388419450
SINTIA TRI PIKA NETI
NIM: 22591191



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 642 /In.34/FT/PP.00.9/6 /2026

Nama : Sintia Tri Pika Neti
NIM : 22591191
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Metode *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi (Studi Quasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Juni 2026
Pukul : 08.00-09.30 WIB
Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Sekretaris,

Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032037

Penguji I,

Dra. Susilawati, M.Pd
NIP. 196609041994032001

Penguji II,

Meri Hartati, M.Pd
NIP. 198505152023212065

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang maha kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi ”** ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada baginda nabi Muhammad shallallahu’Alaihi wa sallam yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membuka mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah.,M.Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd.,selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I.,M.Hum.,Selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom.,selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.,Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori,M.Pd.I.,selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak Dr. Guntur Gunawan,M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Pevi Rahmadeni, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II, yang sudah banyak sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Jamalludin Rahmat, M.A, selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).

9. Seluruh Dosen, Staf Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama penulis dalam masa perkuliahan.
10. Kepada Kepala Sekolah, Siswa dan seluruh dewan guru SD Negeri 72 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari. bahwa penyusun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 2026
Penulis

Sintia Tri Pika Neti
NIM 22591191

MOTTO

**“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah,
Tapi dua kali Allah Berjanji Bahwa:
Fa inna ma'al usri yusro innama'al usri yusro .”
(QS. Al-insyirah 94;5-6)**

**“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk
maju. Dari orang tua, demi orang tua, dan untuk orang tua”
(Sintia Tri Pika Neti)**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Saya menyadari dalam keberhasilan yang saya dapat bukan milik saya sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang saya jalani hingga saya bisa menyelesaikan sebuah karya sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Syahirdi sosok teristimewa dalam hidup saya, terimakasih untuk rasa sayang cinta yang tulus serta kesabaran yang sangat luas untuk anak bungsunya ini, Terimakasih untuk setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sampai sarjana.
2. Pintu surga dan belahan jiwaku, ibunda Rita Haryani wanita cantik yang selalu memberikan cahaya dalam hidup saya, terimakasih banyak atas perjuangan dan do'a yang di berikan hingga detik ini, sehingga segala urusan yang anakmu lakukan mendapatkan kemudahan dan kelancaran, ibu menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat. Terimakasih ibu.
3. Kepada panutan penulis yang selalu menjadi Kompas dalam menjalani kehidupan , terimakasih kakak-kakaku tersayang (Agustian Riadi,S.Pd, Hesti Apriani, Ade Ayu Wahyuni, S.Pd, Gr. dan Arif Pianto) atas semangat dan apresiasi disetiap pencapaian penulis, arahan dan motivasi yang selalu penulis dengar untuk berproses dalam kehidupan yang lebih baik kedepannya,

sehingga dapat membuat penulis bersemangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Rahman dan Aida, kakek dan nenek penulis yang telah berbahagia di surganya Alhamdulillah sekarang penulis sudah berada tahap ini, terimakasih atas setiap waktu yang sudah diberikan kepada penulis dikala itu. Semoga kalian melihat perjuangan penulis untuk berada di tahap ini.
5. Kepada dua keponakanku tersayang, Alzam Faiz Artanabil dan Alesha Sheza Afshena terimakasih telah hadir dikehidupan penulis kalian adalah satu penyemangat bagi penulis untuk bisa selesai pada tahap ini.
6. Keluarga besar tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, dan kasih sayang tanpa batas. Kehadiran dan kebersamaan kalian adalah sumber kekuatan terbesar bagi penulis, serta adek-adekku tersayang termakasih sudah menjadi penghibur bagi penulis lebih bewarna dengan canda dan tawa kalian.
7. Sahabatku dekat penulis, Amanda Putri, yaitu sahabat tersayang. Terimakasih atas setiap WAKTU yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai skripsi ini.
8. Sahabat SMA, Dea Nur Indah Sari dan Trya Nova. Terimakasih telah menjadi teman yang sangat baik dan penuh energi positif sejak masa awal hingga saat ini dan terimakasih kalian juga telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis.

9. Teman seperjuangan penulis, Ayu Oktavia Krisdayanti, Dinta Melinda, Nadhila Oktavia, Febby Gusmalasari, dan Putri DilpaSari, yang selalu memberikan dukungan. Semangat, motivasi dan membantu kerumitan dalam menyelesaikan studi ini. Terimakasih atas 4 tahunnya kita semoga kita selalu bisa mengenang satu sama lain walaupun nantinya kita berada di jalan masing-masing.
10. Teman Ter-baikku Fany Febrianti, Dian Permata, Mawar Destiani, Tiara Wulandari, Yang telah berjuang bersama sejak awal perkuliahan, terimakasih karena senantiasa memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam berbagai tantangan perkuliahan, terimakasih untuk canda dan tawa sebagai penghibur bagi penulis, terimakasih untuk dukungan dan semangat kalian sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
11. Teman KKN, PPL, Teman Seperjuang Bimbingan Serta Keluarga Besar Pgmi Angkatan 2022 dan Kelas PGMI 8D, Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.
12. Terimakasih untuk Almamater tercinta IAIN CURUP
13. Terimakasih untuk Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam kelancaran pembuatan skripsi ini.
14. Terakhir untuk Sintia Tri Pika Neti, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena sudah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai walaupun sempat menyerah tetapi berjuang kembali. terimakasih karena telah menyelesaikan skripsi ini di umur 21 tahun sebagai kado terindah

di tahun ini. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap tegar dan Ikhlas dalam menjalani semuanya hingga sekarang. Terimakasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini, meskipun jalannya terasa begitu berat. **Saya bangga pada diri saya sendiri,** Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

ABSTRAK

Sintia Tri Pika Neti (22591191), judul skripsi “Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi Siswa di SDN 72 Rejang Lebong)”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Angkatan 2022 Institusi Agama Islam Negeri Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SDN 72 Rejang Lebong, yang terlihat dari kesulitan dalam memahami konsep bilangan, operasi hitung, dan penyelesaian soal kontekstual. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur, serta mengetahui ada tidaknya pengaruh metode TGT terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dengan mengontrol kemampuan awal literasi numerasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat yaitu dengan uji Normalitas, Homogenitas dan Linieritas lalu dilanjutkan dengan analisis deskriptif menggunakan Tingkat Capaian Responden (TCR) dan *Analysis of Covariance* (ANCOVA) untuk mengontrol variabel kemampuan awal siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terlaksana dengan sangat baik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, 2) Terdapat pengaruh yang signifikan metode TGT terhadap kemampuan literasi numerasi siswa setelah kemampuan awal dikontrol Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur dapat digunakan dan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode TGT, Kemampuan Literasi Numerasi, Sekolah Dasar

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir Penelitian	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan Penelitian, Jenis Penelitian, dan Desain Penelitian	39
1. Pendekatan Penelitian	39
2. Jenis Penelitian.....	39
3. Desain Penelitian.....	40
B. Variabel Penelitian	41
1. Variabel Independent (x).....	41
2. Variabel dependent (Y)	42
3. Variabel Kontrol / Kovariat.....	42
C. Tempat Waktu Penelitian.....	43
1. Tempat Penelitian	43

2. Waktu Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
2. Instrument Pengumpulan Data	47
3. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	51
4. Reabilitas	54
F. Uji Kelayakan Butir Instrumen	55
1. Tingkat Kesukaran	55
2. Uji Pembeda	57
G. Uji Asumsi / Prasyarat	59
1. Uji Normalitas	59
2. Uji Homogenitas	60
3. Uji Linearitas	60
H. Teknik Analisis Data	61
1. Deskriptif	61
2. Uji Inferensial	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Gambar Umum Objek Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	69
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian	80
D. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Literasi Numerasi	29
Tabel 3. 1 Desain Eksperimen Kontrol Group	41
Tabel 3. 2 Data Jumlah Peserta Didik Kelas III SDN 72 Rejang Lebong	44
Tabel 3. 3 Data Jumlah Peserta Didik Kelas III SDN 72 Rejang Lebong	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Dokumentasi	47
Tabel 3. 5 Lembar Kegiatan Observasi	48
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrument Pretes dan Post-test	50
Tabel 3. 7 Rubrik Penilaian	51
Tabel 3. 8 Validator Konstruk	52
Tabel 3. 9 Hasil Uji Coba Validitas Soal	54
Tabel 3. 10 Klasifikasi Koefisien	55
Tabel 3. 11 Hasil hitung Uji Reliabilitas	55
Tabel 3. 12 Kriteria Taraf Kesukaran	56
Tabel 3. 13 Hasil Tingkat Kesukaran Soal	56
Tabel 3. 14 Kriteria daya beda	57
Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda	58
Tabel 3. 16 Rekapitulasi Instrumen Tes	59
Tabel 3. 17 Kriteria Tingkat Capaian Responden (TCR)	62
Tabel 3. 18 Kategori Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi Yang Menerima Pembelajaran Melalui Metode TGT	63
Tabel 3. 19 Kategori Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi Yang Menerima Pembelajaran Melalui Metode Konvensional Tanpa Bantuan Media Berburu Ubur-Ubur	63
Tabel 4. 1 Data Pegawai SDN 72 Rejang Lebong	68
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Skor Post-test Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Yang Belajar Dengan Metode TGT Berbantuan Media Berburu	69
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi Siswa Yang Menerima Pembelajaran melalui Metode TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur	70
Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif Skor Post-test Literasi Numerasi Siswa Dengan Metode Konvensional Tanpa Bantuan Media Berburu Ubur-Ubur	71
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi Yang Menerima Pembelajaran Melalui Metode Konvensional Tanpa Berbantuan Media	72
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji homogenitas	75
Tabel 4. 8 Hasil uji linieritas	76
Tabel 4. 9 Hasil Uji Analysis of Covariance (Ancova)	77
Tabel 4. 10 Estimated Marginal Means	79

Tabel 4. 11 Rata-Rata Nilai Pretest Postest Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	80
Tabel 4. 12 Data hasil pengaruh Metode pembelajaran (TGT).....	81
Tabel 4. 13 Hasil Hitung TCR Observasi Aktivitas	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Salah satu hasil jawaban dari siswa kelas A.....	5
Gambar 1. 2 Salah satu jawaban dari siswa kelas B	6
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Frekuensi Literasi Numerasi Siswa Yang Belajar Dengan Metode TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur.....	71
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Frekuensi Literasi Numerasi siswa yang belajar dengan metode Konvensional tanpa berbantuan media	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	95
Lampiran 2 Modul Pembelajaran kelas kontrol	103
Lampiran 3 Surat Pernyataan Validasi	109
Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Tes	110
Lampiran 5 Data Mentah Validitas Soal	114
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas.....	115
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas	117
Lampiran 8 Hasil Tingkat Kesukaran	118
Lampiran 9 Hasil Uji Daya Beda	119
Lampiran 10 Soal Tes Pretes dan Posttest.....	120
Lampiran 11 Hasil Pretest dan Posttest.....	123
Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas	124
Lampiran 13 Hasil Uji Homogenitas	125
Lampiran 14 Hasil Uji Linieritas	126
Lampiran 15 Hasil Uji ANCOVA	127
Lampiran 16 Hasil Observasi Guru	128
Lampiran 17 Hasil Observasi Teman Sejawat	130
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal.....	132
Lampiran 19 SK Pembimbing.....	133
Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Penelitian	134
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian	136
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 24 Biodata Penulis	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagian penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Melalui jalur pendidikan, akan memperoleh berbagai bakat, pengetahuan yang luas, serta kepribadian yang bermoral dan dapat diandalkan. Peserta didik berupaya untuk aktif membangun dan mengembangkan masyarakat, bangsa dan negaranya dengan kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, dan intelektual dengan mewujudkan lingkungan dan kurikulum yang sesuai oleh sekolah. Tingkat pendidikan suatu negara memiliki dampak yang besar pada suatu keberhasilan dan perkembangan negara. Mengajar merupakan aspek penting, guru harus mahir dalam memilih model pembelajaran ketika ingin siswa aktif.¹

Banyak faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan, seperti mutu pendidik, mutu lingkungan belajar, dan mutu siswa yang terlibat dalam proses pendidikan. Penting untuk mengenali pentingnya proses pembelajaran ketika berbicara tentang pendidikan. Dengan demikian, kualitas dan makna dalam pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan, mutu pendidikan pada tingkat sekolah dasar dapat diukur dari keberhasilan proses pembelajaran. Untuk membantu siswa memahami keterampilan mereka, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang selaras dengan tujuan kurikulum. Guru memotivasi dan menuntun siswa untuk belajar sebaik mungkin dengan

¹ M. Warif, "Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Siswa yang Malas Belajar," *Tarbawi* 4, no. 1 (2019).

kemampuannya untuk mencapai keberhasilan agar siswa dapat mencapai potensi dan meningkatkan kreativitas.

Ki Hajar Dewantara sebagai bapak Pendidikan Indonesia, jauh-jauh waktu sebelum Merdeka sudah mengisyaratkan pentingnya sebuah Pendidikan. Menurutnya Pendidikan merupakan kunci Pembangunan bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha untuk menuntut segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota Masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan.²

Dalam pembelajaran matematika, ada beberapa ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan krusial kaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Sudah sejak lama matematika menjadi satu dari beberapa pelajaran yang siswa pelajari mulai sejak tingkat dasar, menengah, sampai ke Perguruan Tinggi. Kondisi ini seharusnya memungkinkan siswa dibekali pola pikir logis, sistematis, analitis dan kritis jugq mampu berkoordinasi dengan orang lain.³ Siswa sering beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit karena mereka tidak memahami konsep dan aplikasi pembelajaran itu, misalnya kesulitan merumuskan masalah, menafsirkan kerangka situasi dunia nyata dalam model matematika, dan memahami struktur matematika dengan hubungan atau pola dalam masalah.⁴ Kaitan dengan hal tersebut, kemampuan matematis yang perlu siswa kuasai

² Ummul Khair dan Dina Prasetiana, "Persepsi Guru terhadap Penerapan KTSP dan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Mei 2019): 49.

³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

⁴ M. Syawahid, "*Mathematical Literacy in Algebra Reasoning*," 2, no. 1 (2019): 33–46.

adalah kemampuan numerasi salah satunya. Kegiatan numerasi mempunyai peran penting dalam pembelajaran matematika. Terlepas dari kenyataan bahwa keduanya bergantung pada pengetahuan dan kemampuan yang sebanding, numerasi berbeda dari kemampuan tematik. Tidak semua orang memiliki kemampuan numerasi karena mereka memiliki kemampuan matematika. Numerasi mencakup kemampuan agar menggunakan aturan serta konsep matematika dalam aktivitas sehari-hari.

Literasi numerasi ialah suatu pengetahuan serta kecakapan untuk memahami bacaan dan memanfaatkan beraneka ragam angka dan juga berbagai simbol yang berguna untuk memecahkan permasalahan yang praktis dalam beraneka ragam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, literasi numerasi juga berguna untuk menganalisis informasi yang diperlihatkan dalam beragam bentuk seperti grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya lalu memakai penjelasan dari hasil analisis tersebut guna memprediksi dan mengambil Keputusan. Kemampuan numerasi tidak hanya tentang matematika, tetapi juga mengasah berpikir kritis, pemahaman masalah, dan pemahaman situasi non-matematika.⁵ Memperkuat kemampuan numerasi sangat mendukung pada kehidupan siswa sehari-hari.

Pembelajaran matematika penting untuk didukung dengan metode dan strategi yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa. Ketika pembelajaran matematika, seharusnya guru dapat memberi penekanan yang seimbang (*balance*) antara tindakan (*doing*), dan pemikiran (*thinking*).

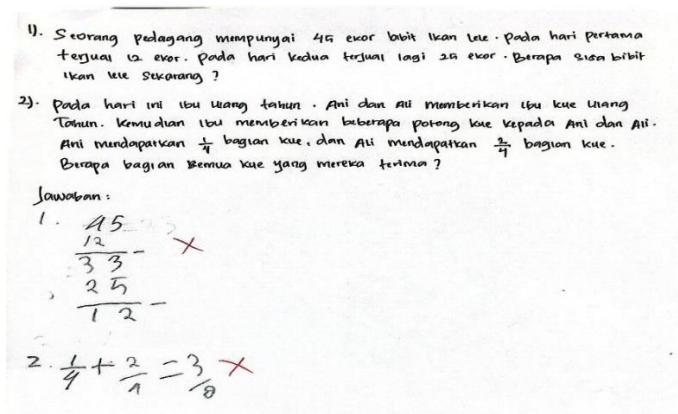
⁵ Weilin Han et al., Materi Pendukung Literasi Numerasi (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 3.

Model, metode, atau strategi dalam pembelajaran harus dipusatkan pada siswa (*student centered*), aktif, dan berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Seorang guru harus mampu menyadarkan siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami mengapa kegiatan tersebut dilaksanakan dan dampak yang ditimbulkannya.⁶

SDN 72 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam kemampuan berhitung khususnya di kelas III yang masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu model dan metode yang berlaku saat ini bersifat ceramah, penugasan dan jarang terdapat penggunaan pendekatan model pembelajaran untuk mata pelajaran matematika. Akibatnya, selama proses pembelajaran siswa sering menunjukkan sikap pasif, kurang menghargai, tidak fokus dan mengantuk. Hal tersebut memberikan dampak buruk baik bagi siswa, karena hanya belajar saat ulangan. Kerja kelompok jarang digunakan oleh guru. Hal tersebut dapat membuat siswa kurang terampil dalam berkolaborasi. Pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik akan membuat siswa mengantuk dan tidak percaya diri untuk berpendapat di kelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa sering sekali izin ke kamar kecil ketika pelajaran berlangsung, siswa sering mengobrol dengan temannya daripada memperhatikan guru, dan siswa memilih-milih teman untuk membentuk suatu kelompok.

⁶ S. Kamelia dan H. Pujiastuti, "Penerapan Strategi Pembelajaran Metakognitif-Scaffolding untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Regulated Learning* Siswa," *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)* 3, no. 4 (2020): 385–392.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDN 72 Rejang Lebong, diperoleh informasi bahwa kemampuan literasi numerasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan, pecahan sederhana, serta soal-soal kontekstual yang membutuhkan penalaran matematis. Selain itu, sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran dan belum mampu menggunakan konsep matematika secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Temuan tersebut diperkuat dengan hasil pekerjaan siswa yang ditunjukkan pada gambar berikut.

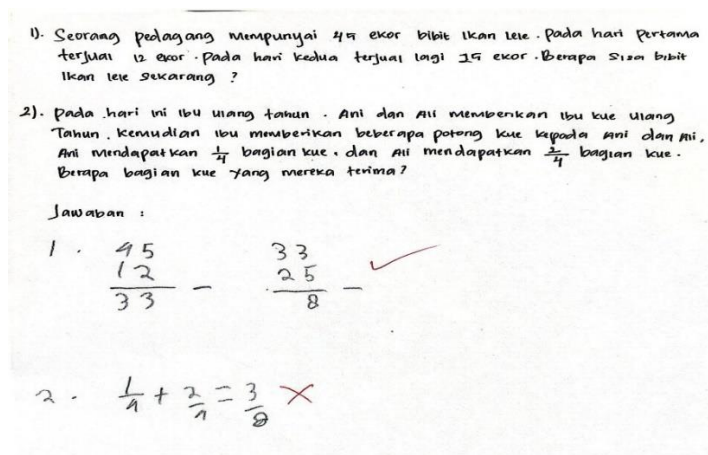


Gambar 1. 1

Salah satu hasil jawaban dari siswa kelas A

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa kelas III (A) diatas, terlihat adanya kesalahan mendasar dalam memahami konsep operasi hitung bilangan dan penjumlahan pecahan sederhana. Pada soal pertama, siswa belum mampu menyelesaikan operasi pengurangan bertahap dengan benar. Siswa menuliskan 45 dikurangi 12 menjadi 33, namun pada langkah berikutnya terjadi kekeliruan ketika mengurangkan 25 dari 33 sehingga menghasilkan jawaban yang tidak tepat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa

belum memahami konsep pengurangan berurutan secara sistematis serta kurang teliti dalam proses perhitungan. Kesalahan ini mengindikasikan rendahnya penguasaan konsep operasi hitung dan kurangnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita yang membutuhkan pemahaman konteks. Pada soal kedua, siswa melakukan kesalahan dalam menjumlahkan pecahan berpenyebut sama. Siswa menuliskan $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{8}$, yang menunjukkan bahwa siswa menjumlahkan pembilang dan penyebut sekaligus. Kesalahan ini memperlihatkan bahwa siswa belum memahami konsep dasar penjumlahan pecahan berpenyebut sama, yaitu cukup menjumlahkan pembilang sementara penyebut tetap.



Gambar 1. 2

Salah satu jawaban dari siswa kelas B

Berdasarkan hasil pekerjaan siswa kelas III pada kelas B pada gambar tersebut, terlihat bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung bilangan cacah dan penjumlahan pecahan sederhana dalam bentuk soal cerita. Pada soal pertama, siswa sudah mampu melakukan pengurangan pertama dengan benar ($45 - 12 =$

33). Namun pada pengurangan berikutnya, siswa melakukan kesalahan dalam menghitung $33-25$ sehingga memperoleh hasil 8. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum menguasai keterampilan pengurangan bersusun secara tepat, terutama ketika melibatkan teknik meminjam. Kesalahan tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman prosedural siswa masih lemah dan kurang teliti dalam proses perhitungan. Pada soal kedua, siswa melakukan kesalahan yang sama dalam menjumlahkan pecahan berpenyebut sama. Siswa menuliskan $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{8}$, yang menunjukkan bahwa siswa menjumlahkan pembilang dan penyebut sekaligus. Padahal, pada penjumlahan pecahan dengan penyebut sama, yang dijumlahkan hanya pembilangnya, sedangkan penyebut tetap. Kesalahan ini menunjukkan adanya miskonsepsi konseptual mengenai makna pecahan sebagai bagian dari keseluruhan.

Permasalahan tersebut menggambarkan bahwa siswa kelas III di SDN 72 Rejang lebonng masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung dan pecahan secara bermakna, terutama ketika dikemas dalam soal kontekstual. Setelah melihat dari keseluruhan secara klasikal dari kelas A dan B rata-rata mempunyai nilai, kelas A(30) dan Kelas B(45). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa secara optimal. Kondisi ini menjadi perhatian penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, karena penguasaan operasi hitung dan pecahan merupakan fondasi

literasi numerasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih konkret, menggunakan media manipulatif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, agar dapat meminimalisasi miskonsepsi serta meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh. Dalam hal tersebut dilihat berdasarkan indikator numerasi, siswa belum mampu menggunakan berbagai macam angka atau simbol dalam menyelesaikan masalah, menganalisis informasi dan yang terakhir menafsirkan hasil analisis, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Handayani menjelaskan bahwa pemahaman siswa tentang membaca dan berhitung dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan literasinya.⁷

Bukan hanya di SDN 72 saja literasi numerasinya rendah tetapi faktanya, negara Indonesia menempati posisi ke-62 dari 70 negara dalam tingkatan literasinya. Menurut *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilaksanakan pada tahun 2018, kemampuan literasi peserta didik di Indonesia memiliki rata-rata skor 371 sehingga menempati posisi ke-6 dari bawah. Kemudian, untuk kemampuan numerasinya, Indonesia memperoleh skor 379 dengan menduduki urutan ke-7 dari bawah. Sedangkan menurut *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) Indonesia memperoleh skor matematika sebanyak 395 dari rata-rata skor 500.⁸ Hal itu menunjukkan bahwa

⁷ Tri Handayani, "Analisis Literasi dan Numerasi dengan Menggunakan *Crossword Puzzle*."

⁸ Ni Kadek Kasi Widiyanti, I Nengah Suparta, dan Sariyasa Sariyasa, "Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era

kemampuan literasi numerasi peserta didik di Indonesia masih sangat rendah dan dibawah rata-rata dunia.

Metode TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja tim, diskusi, permainan akademik, dan turnamen. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi aktif berdiskusi, memecahkan soal, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan. Aktivitas ini sangat relevan dengan literasi numerasi, yang tidak hanya menuntut kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan memahami konsep bilangan, menggunakan simbol matematika secara tepat, menalar, serta menyelesaikan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap kerja tim, siswa berdiskusi menyelesaikan soal numerasi, sehingga melatih kemampuan memahami informasi, dan menggunakan operasi hitung secara tepat. Pada tahap games dan turnamen, siswa mengerjakan soal dalam bentuk permainan, yang mendorong ketelitian, kecepatan berpikir, serta penerapan konsep dalam situasi yang bervariasi. Kompetisi yang sehat juga meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses berpikir numerik.

Metode Pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu solusi untuk melakukan peningkatan kemampuan literasi numerasi di mata pelajaran matematika. Peneliti memilih Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT agar peserta didik menjadi lebih ikut serta dalam proses belajar, mendorong peserta didik bekerja sama satu sama lain dalam

menyelesaikan masalah matematika dan bisa bermain sambil belajar, karena memandang bahwa peserta didik sekolah dasar terutama di kelas rendah masih suka bermain dari pada belajar. Harapannya setelah mengimplementasikan Metode TGT ini dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, lebih bermakna dan dapat lebih meningkatkan aktivitas belajar dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Metode TGT melibatkan tim, permainan, dan turnamen yang membuat siswa aktif, terutama bila dibantu media interaktif seperti "berburu ubur-ubur" untuk visualisasi konsep matematika dasar. Games berburu ubur-ubur adalah sebuah permainan edukatif yang mengkombinasikan konsep-konsep matematika dengan elemen permainan yang menarik. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk menyelesaikan berbagai tantangan matematika melalui aktivitas berburu ubur-ubur secara virtual. Penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika. Game ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep numerasi dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar tanpa merasa terbebani oleh tekanan akademis. Games edukatif seperti berburu ubur-ubur memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, karena siswa dapat belajar melalui eksplorasi dan praktik

langsung, yang membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep matematika dengan lebih efektif.⁹

Dalam penelitian ini juga mempertimbangkan kemampuan awal matematis (KAM) siswa. Seorang guru harus mengetahui kemampuan awal matematis siswa, karena kemampuan awal merupakan prasyarat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia memulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui apakah siswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Mengingat pentingnya matematis, maka pembelajarannya harus diupayakan mampu membangkitkan antusiasme siswa. Hal ini dapat dicapai jika guru memahami bahwa setiap siswa memiliki kemampuan berbeda, sehingga guru dituntut memiliki kesabaran, ketekunan dan kesungguhan dalam penyajian.¹⁰

Dari penjelasan diatas salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas belajar sambil bermain. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa melalui permainan edukatif. Apabila metode TGT dipadukan dengan media konkret dan kontekstual, seperti

⁹ Rusman, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 214.

¹⁰ Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 75.

media berburu ubur-ubur, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu pemahaman konsep matematika, serta melatih kemampuan literasi numerasi secara lebih bermakna. Selain itu, dalam mengukur pengaruh suatu metode pembelajaran, perlu diperhatikan kemampuan awal literasi numerasi siswa. Kemampuan awal menjadi variabel kontrol yang penting agar hasil penelitian dapat menggambarkan pengaruh metode pembelajaran secara lebih objektif dan akurat. Dengan mengendalikan kemampuan awal literasi numerasi, perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat lebih diyakini sebagai dampak dari penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur terhadap Kemampuan Literasi Numerasi”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan metode model dan media pembelajaran sebagai sarana untuk proses pembelajaran.

2. Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa pada mata Pelajaran Matematika kelas III SDN 72 Rejang Lebong

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti berfokus pada tiga variabel yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tipe Times Games Tournament berbantuan media berburu ubur-ubur dalam kemampuan Literasi Numerasi, serta variable kontrol kemampuan awal literasi numerasi siswa. Dengan demikian judul penelitian **Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Berbantuan Media Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan diatas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengimplementasian metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur di SDN 72 Rejang Lebong?
2. Bagaimana pengaruh metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi dengan variable kontrol kemampuan awal literasi numerasi siswa SDN 72 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Mengetahui pengimplementasian metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur di SDN 72 Rejang Lebong?

2. Mengetahui pengaruh metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi dengan variable kontrol kemampuan awal literasi numerasi siswa SDN 72 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media ubur-ubur untuk melihat kemampuan awal literasi numerasi siswa pada mata Pelajaran matematika siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan motivasi dan tidak mengalami kesulitan belajar serta meningkatkan kemampuan numerasi pada mata Pelajaran matematika.

- b. Bagi guru

Menambah wawasan atau pengetahuan baru dalam mengaplikasikan media dan metode pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, meningkatkan daya minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu Pendidikan di SDN 72 Rejang Lebong.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹¹

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, atau ras yang bervariasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dan mudah

¹¹ Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

diterapkan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan. Melalui pembagian kelompok yang heterogen dan penggunaan unsur permainan, TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Selain meningkatkan pemahaman materi, metode ini juga menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, serta peran siswa sebagai tutor sebaya. Dengan demikian, pembelajaran TGT tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya pembelajaran. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹² Langkah ini adalah satu kesatuan yang harus dilalui agar tercapai tujuan pembelajaran. Adapun prosedur pembelajaran TGT secara umum adalah sebagai berikut:¹³

¹² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn & Bacon, 2005), 166.

¹³ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 135.

- 1) Guru memilih topik pembelajaran dan menyajikannya dengan berbagai cara pada peserta didik.
- 2) Guru membuat kartu soal pertanyaan yang diberi nomor sebanyak soal yang akan diberikan.
- 3) Guru membagi siswa kedalam berbagai kelompok secara heterogen berdasarkan pada kemampuan dalam beberapa kelompok. Jadi dalam satu kelompok ada siswa yang pintar, ada yang kemampuannya menengah, dan ada yang kurang pintar. Siswa diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil. Siswa dalam satu kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.
- 4) Guru menempatkan siswa dalam beberapa kelompok pertandingan, dimana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama (*homogen*). Masing-masing kelompok menghadapi “meja pertandingan”. Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan (sama atau mirip dengan pertanyaan yang didiskusikan). Siswa memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal.
- 5) Peserta didik kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Guru membandingkan akumulasi

nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang.

6) Siswa mengikuti Ujian.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Setiap metode tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan, termasuk pembelajaran dengan metode TGT. Adapun kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran TGT sebagai berikut. Kelebihan :

- 1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.¹⁴
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.¹⁵

Kekurangan:

¹⁴ Suciyani Suaeb, I Nyoman Sudana Degeng, dan Ach. Amirudin, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar," *Jurnal Pendidikan: Penelitian dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 146–154.

¹⁵ Nyoman Sudimahayasa, "Penerapan Metode Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53.

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.¹⁶

2. Media Berburu Ubur-Ubur

a. Pengertian Media Berburu Ubur-Ubur

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan.¹⁷ Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁸ Tujuan dibuatnya media agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan media maka pembelajaran yang dianggap sulit, kurang diminati, dan membosankan dapat dikemas menjadi menyenangkan.¹⁹ Salah satu media pembelajaran yang menarik minat peserta didik adalah media berburu ubur-ubur.

¹⁶ Ai Solihah, "Pengaruh Metode Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika," SAP (Susunan Artikel Pendidikan) 1, no. 1 (2019): 45–53.

¹⁷ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 3.

¹⁸ Arita Marini, Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, dan Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 367.

¹⁹ I. P. Nurjamilah, Ukit, dan M. Muttaqin, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan melalui Penerapan Team Game Tournament (TGT) Berbantu Monopoli," *BioEdUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2024): 45.

Media berburu ubur-ubur merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan gambar ubur-ubur yang dilengkapi dengan materi dan kuis. Siswa bersaing untuk mengambil pertanyaan pada tentakel media berburu ubur-ubur yang dipasang di papan. Setiap kelompok siswa berupaya menjawab pertanyaan dengan jawaban yang tepat agar mendapatkan skor banyak, hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.²⁰ Dengan demikian, peserta didik berperan aktif selama kegiatan pembelajaran dan melatih kerjasama dalam mengerjakan kuis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang berperan penting dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Penggunaan media dapat membantu guru menyajikan materi yang sulit atau kurang diminati menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa adalah media berburu ubur-ubur. Media ini menggabungkan unsur visual, permainan, dan kerja kelompok melalui kegiatan kuis yang kompetitif. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, media berburu ubur-ubur tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga melatih pemahaman materi, keaktifan, serta kerjasama

²⁰ I. P. Nurjamilah, Ukit, dan M. Muttaqin, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan melalui Penerapan Team Game Tournament (TGT) Berbantu Monopoli," *BioEdUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2024): 45.

antar peserta didik.

b. Manfaat Media Berburu Ubur-Ubur

Pada dasarnya manfaat penggunaan media ubur-ubur sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, yaitu membantu dalam penggunaan teknik/metode agar informasi yang diberikan mudah tersampaikan kepada siswa. Kemudian, penggunaan media ubur-ubur dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap aktivitas siswa, sama halnya dengan media pembelajaran umumnya. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas siswa:²¹

- 1) Proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik. Guru dapat menyampaikan materi atau informasi menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga membuat siswa mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat . Belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Membantu konsentrasi belajar siswa. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi ataupun informasi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

²¹ Sholichati Nafisah dan Dewi Utami, "Pengembangan Media Permainan Ubur-Ubur dalam Menunjang Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Mendukung Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik."

- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.
- 5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara menyeluruh. Hal ini bertujuan agar guru dan siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang serupa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdaya guna. Guru dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan lebih baik serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- 6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas, penting bagi siswa untuk aktif terlibat selama pembelajaran berlangsung. Artinya, siswa tidak hanya berperan sebagai objek, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan mengembangkan potensi melalui berbagai aktivitas dalam konteks pembelajaran. Dengan

partisipasi aktif siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan mereka secara akademis maupun personal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman dan retensi materi atau informasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih berkelanjutan dan bermakna.

3. Pengertian Kemampuan Literasi Numerasi

Berdasarkan KBBI literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca, pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu, kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Literasi adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi serta merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kemampuan individu sebagai warga Indonesia agar dapat berkontribusi secara produktif kepada masyarakat.²²

Numerasi adalah kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka angka. Numerasi dapat juga disebut sebagai “literasi numerasi”. Literasi Numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan seperti: (a) menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk solving

²² Ana Khoirina dan Meilan Arsanti, “Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah* 2, no. 1 (Juli 2022): 995.

practical problems dalam berbagai masalah kontekstual; (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, bagan dan bentuk lainnya), kemudian menginter-pretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan.²³

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kemampuan menganalisis informasi yang ditemukan dalam berbagai bentuk (bagan, tabel, grafik dan lain-lain) serta penggunaan berbagai angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan untuk membuat prediksi dan mengambil Keputusan. Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan aritmatika untuk keperluan sehari-hari, menafsirkan informasi kuantitatif dan pemahaman informasi yang disajikan dalam istilah matematika, misalnya grafik, tabel dan sebagainya.²⁴

Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan aritmatika untuk keperluan sehari-hari, kemampuan menafsirkan informasi kuantitatif dan pemahaman informasi yang disajikan dalam istilah matematika, misalnya grafik, tabel dan sebagainya. Literasi numerasi adalah kemampuan untuk mengakses, menggunakan, menafsirkan dan mengkomunikasikan informasi dan ide

²³ Siti Nur Azizah, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi pada Peserta Didik Kelas V dalam Menyelesaikan Soal AKM SD N 01 Kemantran Kecamatan Keramat" (skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2022).

²⁴ Siti Nur Azizah, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi pada Peserta Didik Kelas V dalam Menyelesaikan Soal AKM SD N 01 Kemantran Kecamatan Keramat" (skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2022).

matematika untuk memecahkan masalah dalam konteks nyata yang direpresentasikan dalam berbagai cara. Berdasarkan pendefinisian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Tiga aspek yang menjadi komponen literasi numerasi diantaranya berhitung, relasi numerasi dan operasi hitung matematika. Berhitung merupakan kemampuan menghitung benda secara verbal dan mengidentifikasi jumlah benda. Relasi numerasi merupakan kemampuan membedakan jumlah benda, seperti lebih sedikit, lebih banyak, lebih pendek atau lebih panjang dan sebagainya. Operasi hitung matematika merupakan kemampuan untuk mengerjakan operasi dasar dalam matematika seperti penjumlahan dan pengurangan.

Komponen literasi numerasi meliputi konten, konteks dan proses kognitif.²⁵ Konten dalam literasi numerasi dibedakan menjadi tiga kelompok diantaranya bilangan, pengukuran dan geometri, data dan ketidakpastian serta aljabar. Konten bilangan dalam literasi numerasi meliputi representasi, sifat urutan, dan operasi beragam jenis bilangan. Pengukuran dan geometri dalam konten literasi numerasi meliputi mengenal bangun datar hingga menggunakan volume dan luas permukaan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menilai pemahaman siswa mengenai pengukuran panjang, berat, waktu, volume, debit dan luas satuan

²⁵ Dhina Cahya Rohim, Septina Rahmawati, dan Ingrid Dyah Ganestri, "Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Varidika* 33, no. 1 (2021): 54–62.

luas menggunakan satuan baku. Data dan ketidakpastian dalam konten literasi numerasi meliputi pemahaman, interpretasi serta penyajian data maupun peluang. Aljabar dalam konten literasi numerasi meliputi persamaan dan pertidaksamaan, relasi dan fungsi serta rasio dan proporsi.

Konteks menunjukkan aspek kehidupan atau situasi untuk konten yang digunakan. Konteks pada literasi numerasi dibedakan menjadi tiga yaitu personal, sosial budaya dan saintifik. Personal dalam konteks literasi numerasi berkaitan dengan kepentingan diri secara pribadi. Konteks sosial budaya dalam literasi numerasi berkaitan dengan kepentingan antar individu, budaya dan isu kemasyarakatan. Konteks saintifik dalam literasi numerasi berkaitan dengan isu, aktivitas serta fakta ilmiah yang telah dilakukan maupun *futuristic*. Proses kognitif menunjukkan proses berpikir yang diperlukan untuk dapat menyelesaikan masalah atau soal. Proses kognitif pada literasi numerasi dibedakan menjadi tiga yaitu pemahaman, penerapan dan penalaran.²⁶

Proses kognitif pemahaman dalam literasi numerasi merupakan memahami fakta, prosedur serta alat matematika. Proses kognitif penerapan dalam literasi numerasi merupakan mampu menerapkan konsep matematika dalam situasi yang nyata bersifat rutin. Proses kognitif penalaran dalam literasi numerasi merupakan bernalar dengan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah yang bersifat non rutin.

²⁶ Haryani, S., Pratiwi, D., & Wardani, S. (2023). Analisis kemampuan literasi dan numerasi ditinjau dari soal AKM berorientasi konteks saintifik dan sosial budaya pada materi kesetimbangan asam dan basa. *EDUSAINS*, 15(2), 136–149.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, menafsirkan, dan mengomunikasikan konsep serta informasi matematika untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup keterampilan menafsirkan data, grafik, tabel, serta menggunakan bilangan dan simbol matematika untuk membuat prediksi dan mengambil keputusan yang tepat.

Literasi numerasi tersusun atas beberapa komponen utama, yaitu aspek berhitung, relasi numerasi, dan operasi hitung matematika. Selain itu, literasi numerasi juga melibatkan komponen konten (bilangan, pengukuran dan geometri, data dan ketidakpastian, serta aljabar), konteks (personal, sosial budaya, dan saintifik), serta proses kognitif (pemahaman, penerapan, dan penalaran). Dengan demikian, literasi numerasi menjadi kemampuan esensial yang mendukung peserta didik dalam berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menghadapi permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari.

Kemampuan literasi numerasi sangat dibutuhkan dalam pemecahan sebuah masalah sehari-hari yang kita hadapi. Melalui pemecahan masalah, dapat membantu siswa untuk berlatih dalam menyelesaikan suatu persoalan yang dikemas pada pembelajaran. Pentingnya mengajarkan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal-soal matematika, diharapkan mampu membuat siswa

mengembangkan daya pikir secara kreatif dan mencari alternatif penyelesaiannya. Salah satu kemampuan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung pada operasi bilangan. Kemampuan berhitung dalam operasi bilangan merupakan kemampuan yang wajib dikuasai oleh setiap individu karena dalam kehidupan sehari-hari pastilah menggunakan kemampuan berhitung, seperti saat merencanakan atau melakukan kegiatan berbelanja, membagikan suatu barang ataupun memberikan sebuah informasi. Jika seorang individu memiliki kemampuan literasi numerasi yang rendah, sudah pasti ia tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengukur kemampuan tersebut, diperlukan beberapa indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kemampuan literasi numerasi seperti yang termuat dalam *OECD (Organization for Economic Co-operation and Development)*. Beberapa indikator tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Literasi Numerasi

No	Indikator
1.	Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
2.	Menggunakan penalaran matematik dalam menyelesaikan permasalahan dan mengkomunikasikannya.
3.	Memilih dan menerapkan strategi pemecahan masalah yang tepat dan sederhana, serta mampu mempresentasikan situasi.

Menurut Rohim, Rahmawati, and Ganestri, kemampuan numerasi memiliki peranan yang sama pentingnya dengan kemampuan literasi. Hal

ini didukung salah satu kebijakan dari pemerintah yang telah ditetapkan saat ini tentang Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang pusat utamanya menitik beratkan pada kinerja kemampuan literasi dan numerasi siswa.²⁷

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mengambil indikator numerasi menurut *OECD (Organization for Economic Co-operation and Development)*, karena indikator tersebut lebih sesuai diterapkan oleh peneliti berdasarkan konten materi yang akan digunakan.

a) Kemampuan Awal

Selain faktor pendekatan dalam proses pembelajaran, faktor kemampuan awal siswa berbeda-beda satu sama lain juga perlu diperhatikan. Hal tersebut memungkinkan terjadinya perbedaan penerimaan materi masing-masing siswa. Sehingga berakibat pula pada perbedaan hasil belajar mereka. Kemampuan awal siswa akan berpengaruh pada pemahaman siswa pada materi selanjutnya, karena matematika adalah mata pelajaran yang terorganisasikan, dimulai dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, selanjutnya ke postulat atau aksioma sampai ke dalil atau teorema. Maka pembelajaran matematika harus dilakukan secara hierarkis. Dalam pembelajaran matematika ada persyaratan tertentu yang harus dipenuhi sebelum suatu konsep tertentu dipelajari.

27 Rohim, Dhina Cahya, Septina Rahmawati, and Ingrid Dyah Ganestri. "Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar Untuk Siswa." *Jurnal Varidika*, Vol. 33 No 1 .(2021), hlm 54–62

Menurut Dick and Carey, kemampuan awal merupakan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti mata pelajaran yang akan diberikan, dengan kemampuan ini siswa dapat mempelajari materi yang akan diajarkan guru dan sebaliknya tanpa kemampuan ini siswa akan mengalami kesulitan mempelajari materi berikutnya.²⁸

Dari penjelasan tersebut dapat kita simpulkan Selain pendekatan pembelajaran, kemampuan awal siswa merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Perbedaan kemampuan awal antar siswa menyebabkan perbedaan dalam menerima, memahami, dan menguasai materi pembelajaran, sehingga berdampak pada variasi hasil belajar. Dalam pembelajaran matematika yang bersifat hierarkis, penguasaan konsep awal menjadi prasyarat utama untuk memahami konsep-konsep berikutnya. Jika persyaratan awal tidak terpenuhi, siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi lanjutan. Sejalan dengan pendapat Dick dan Carey, kemampuan awal berupa pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa beradaptasi dan memahami materi yang diajarkan guru. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kemampuan awal siswa agar proses pembelajaran matematika dapat berlangsung secara efektif dan berkesinambungan.

²⁸ Fanda Hanum, Pembelajaran Kooperatif (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 102.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang dalam penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ziaratul Fadillah dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas II MI Pembangunan UIN Jakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 85,39 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 80,00. Hasil *posttest* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ($85,39 > 80,00$).²⁹

Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan pendekatan kuasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan TGT terhadap peningkatan kemampuan

²⁹ Ziaratul Fadillah, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Sekolah Dasar.

siswa, serta sama-sama menggunakan instrumen tes (pretest dan posttest) untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan TGT dan yang tidak. Hasil penelitian Ziaratul menunjukkan adanya pengaruh positif TGT, yang sejalan dengan hipotesis penelitian saya bahwa TGT dapat meningkatkan kemampuan siswa. Perbedaannya terletak pada fokus variabel terikat dan unsur kebaruan penelitian.

Penelitian Ziaratul Fadillah menitikberatkan pada pemahaman konsep matematis siswa kelas II tanpa menggunakan media tambahan dan tanpa variabel kontrol kemampuan awal. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas III, menggunakan media berburu ubur-ubur sebagai pendukung penerapan TGT, serta menambahkan variabel kontrol kemampuan awal literasi numerasi yang dianalisis menggunakan ANCOVA/regresi untuk memperoleh hasil yang lebih objektif. Dengan demikian, penelitian saya memiliki kebaruan pada aspek literasi numerasi, penggunaan media inovatif, dan pengendalian kemampuan awal siswa.

2. Penelitian Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas yang berjudul “Eksperimen Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji – Bijian Terhadap Hasil Belajar Kelas II SDN Saptorenggo 02”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 2017.

Hasil dari penelitian diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol yaitu: 59,96. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu: 64,88. Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 4,92. Dari

perbedaan rata-rata nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian lebih tinggi 10,25% dari pada siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian.³⁰

Penelitian Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas memiliki persamaan dengan penelitian saya karena sama-sama menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat perbedaan hasil setelah perlakuan. Keduanya juga sama-sama menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung penerapan TGT serta bertujuan meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas kerja kelompok dan permainan. Namun, perbedaannya terletak pada fokus variabel dan kebaruan penelitian, dimana penelitian Amanda menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar matematika dengan media keranjang biji-bijian pada siswa kelas II, sedangkan penelitian saya berfokus pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas III dengan menggunakan media berburu ubur-ubur serta melibatkan variabel kontrol kemampuan awal literasi numerasi yang dianalisis untuk memperoleh hasil yang lebih objektif.

³⁰ Amanda dan Dyah Tri Wahyuningtyas, "Eksperimen Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian terhadap Hasil Belajar Kelas II SDN Saptorenggo 02," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 163–170.

Berdasarkan penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Docard* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Mann Whitney* dengan nilai *Asymp. Sig (2- tailed)* $0,010 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan persentase rata-rata angket minat belajar antara kelompok eksperimen sebesar 8,63% dan kelompok kontrol sebesar 3,37%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Docard* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika.³¹

Persamaan antara penelitian relevan di atas dengan penelitian saya terletak pada penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar serta sama-sama menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat. Keduanya juga membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil setelah penerapan metode TGT. Adapun perbedaannya terletak pada fokus variabel terikat dan media yang digunakan, dimana penelitian relevan menitikberatkan pada minat belajar matematika dengan bantuan media *Docard* serta dianalisis menggunakan uji *Mann Whitney*, sedangkan penelitian saya berfokus pada

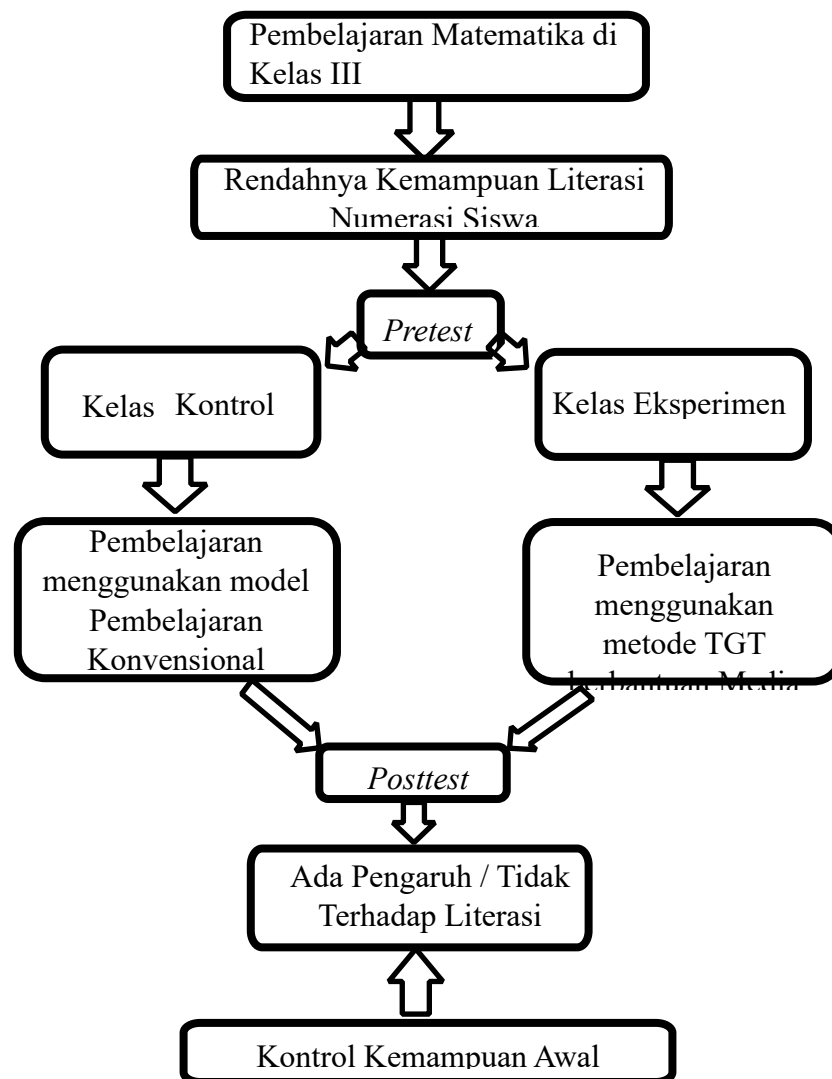
³¹ Ibniyatul Karim, Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Docard* terhadap Minat Belajar Matematika (skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018).

kemampuan literasi numerasi siswa dengan bantuan media berburu ubur-ubur serta menggunakan variabel kontrol kemampuan awal literasi numerasi sehingga hasil penelitian lebih menekankan pada peningkatan kemampuan kognitif numerasi secara terukur dan objektif.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini dibangun berdasarkan teori pembelajaran kooperatif dan literasi numerasi. Metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah model kooperatif yang melibatkan tim belajar, permainan, dan turnamen untuk meningkatkan pemahaman siswa secara aktif. TGT terdiri dari enam fase: penyampaian tujuan, presentasi materi, tim belajar, permainan, turnamen, dan evaluasi kelompok. Pendekatan ini mendorong kerja sama, kompetisi sehat, dan tanggung jawab individu, yang sesuai untuk siswa SD yang masih butuh motivasi bermain.

Media berburu ubur-ubur (seperti permainan interaktif berbasis aplikasi atau kartu dengan tema ubur-ubur untuk soal matematika) berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif untuk membuat pembelajaran TGT lebih menarik. Media ini membantu siswa mengasah keterampilan numerasi melalui simulasi "berburu" angka atau pola, sehingga meningkatkan kemampuan literasi numerasi—yaitu kemampuan memahami, menerapkan, dan menalar angka dalam konteks nyata. Variabel kontrol, yaitu kemampuan awal literasi numerasi (diukur via pretest), digunakan untuk memastikan perbedaan hasil bukan karena kemampuan dasar siswa, melainkan pengaruh intervensi TGT berbantuan media.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh signifikan metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa SD setelah dikontrol kemampuan awal literasi numerasi.

2. Hipotesis Alternatif (H_1): Ada pengaruh signifikan metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa SD setelah dikontrol kemampuan awal literasi numerasi.

Hipotesis ini diuji dengan analisis kovarians (ANCOVA) atau uji regresi untuk mengontrol variabel awal, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_a diterima.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian, Jenis Penelitian, dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Menurut Creswell penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk membuktikan sebuah teori dengan cara mengukur beberapa variabel yang digunakan. Pengukuran variabel ini kemudian dianalisis menggunakan statistika dan memiliki data berupa angka. Hasil yang didapatkan berupa data yang biasanya digambarkan menggunakan tabel, grafik, dan lainnya. Tujuan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk membuktikan dan mengembangkan teori serta hipotesis-hipotesis yang berkaitan terhadap sebuah objek atau fenomena yang sedang terjadi.³²

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuan utama penelitian adalah untuk menguji pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dengan mengontrol kemampuan awal literasi numerasi. Pendekatan kuantitatif dipandang tepat karena mampu menghasilkan data yang objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara statistik sehingga kesimpulan yang diperoleh bersifat ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Jenis Penelitian

Pengertian penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, adalah

³² John W. Creswell, *Penelitian Kuantitatif dan Desain Riset*, edisi ke-3, edisi Indonesia, cet. II (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023).

“penelitian berupa angka-angka dan analisis analisis menggunakan statistik.”³³ Quasy Eksperimen sendiri dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau manipulasi semua variabel yang relevan harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batas-batas yang ada.³⁴

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu). Metode *quasi experiment* dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan (*randomisasi*) subjek secara penuh, tetapi tetap melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pelaksanaannya.

3. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *kontrol group design*. Pada design ini terdapat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol.³⁵

³³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2011), 45.

³⁴ Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 207.

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), 31.

Tabel 3. 1 Pretest-Posttest Control Group Design

Kelas Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kelas Kontrol	0 ₃	-	0 ₄

Keterangan:

- X : *Treatment* berupa metode pembelajaran TGT berbantuan Media ubur-ubur
- : Tidak diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
- 0₁ : Hasil *pretest* kelompok eksperimen
- 0₂ : Hasil *posttest* kelompok eksperimen
- 0₃ : Hasil *pretest* kelompok kontrol
- 0₄ : Hasil *posttest* kelompok kontrol

B. Variabel Penelitian**1. Variabel Independent (x)**

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variable dependen atau variable terikat. Menurut Sugiyono variable independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).³⁶ Pada penelitian ini, variabel independennya Adalah Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media ubur-ubur. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan permainan akademik, turnamen, dan kerja tim. Media ubur-ubur digunakan sebagai alat bantu visual dan aktivitas untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

³⁶ Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019).

2. Variabel dependent (Y)

Menurut Sugiyono pengertian variabel dependen sebagai variabel output, kriteria atau konsekuen.³⁷ Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi, mendapat pengaruh dari suatu variabel lain yang menjadi akibat karena adanya pengaruh yang didapatkan dari efek variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel dependennya Adalah Kemampuan Literasi Numerasi siswa. Kemampuan ini mencakup kemampuan memahami konsep bilangan, operasi hitung, pemecahan masalah, serta penerapan numerasi dalam situasi sehari-hari.

3. Variabel Kontrol / Kovariat

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau disamakan untuk memastikan bahwa perubahan dalam variabel dependen benar-benar disebabkan oleh variabel independen, bukan faktor lain. Variabel kontrol digunakan untuk mengontrol hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, karena variabel kontrol diduga ikut berpengaruh terhadap variabel bebas.³⁸ Pada penelitian ini, variabel kontrolnya Adalah Kemampuan awal literasi numerasi siswa. Kemampuan awal siswa dikendalikan agar perbedaan hasil tidak disebabkan oleh tingkat kemampuan yang sudah berbeda sejak awal. Biasanya dilakukan dengan pretest atau klasifikasi kemampuan awal.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2017).

³⁸ Reny Dyah Retno dan Denies Priantinah, "Pengaruh Good Corporate Governance dan Pengungkapan Corporate Social Responsibility terhadap Nilai Perusahaan (Studi Empiris pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2007–2010)," *Jurnal Nominal* 1, no. 1 (2012).

C. Tempat Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong, Jl. DI. Panjaitan Gg.
A.manaf Kecamatan Talang benih Kab. Rejang Lebong

2. Waktu Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian ini pada semester II Tahun
Ajar 2026 / 2027

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi yaitu daerah penyamaraan yang terdapat oleh fenomena atau topik yang memiliki kapasitas dan ciri spesifik yang ditentukan bagi penelaah bagi mempelajari lalu selanjutnya diambil kesimpulan.³⁹ populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti.⁴⁰

Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki objek atau subjek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas III SDN 72 Rejang Lebong yang dimana mempunyai 2 kelas, di dalam satu kelas berjumlah 40 murid yang terdiri dari 15 murid laki-laki dan 25 murid perempuan.

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁴⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018).

Tabel 3. 2
Data Jumlah Peserta Didik Kelas III SDN 72 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik Perempuan	Jumlah Peserta Didik Laki-Laki	Jumlah Keseluruhan
1	Kelas (III A)	10	10	20
2	Kelas (III B)	5	15	20
Jumlah				40

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. apabila peneliti ingin meneliti semua elemennya yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.⁴¹ Dalam penelitian ini semua anggota populasi dijadikan sumber data, yaitu sebagai sampel peneliti. Penulis mengambil sampel dengan menggunakan Teknik *total sampling* atau sampel jenuh yang dimaksud total sampling disini adalah peneliti menggunakan semua populasi sebagai sampel, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono “Sample jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel.”⁴²

Dengan demikian sampel pada penelitian ini adalah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 72 Rejang Lebong yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Untuk penentuan kelas eksperimen dan kontrol digunakan random sampling. Simple random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari pupolasi yang dilakukan secara acak

⁴¹ R. Handayani, Metodologi Penelitian Sosial (Bantul: Russmedia Grafika, 2020).

⁴² S. Arikunto, Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).

tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁴³ Berikut sampel yang akan diteliti yaitu kelas III A dan B yang berjumlah 40 orang sebagai kelompok eksperimen dan Kontrol.

Tabel 3. 3
Data Jumlah Peserta Didik Kelas III SDN 72 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik Perempuan	Jumlah Peserta Didik Laki-Laki	Jumlah Keseluruhan
1	Kelas (III A) Eksperimen	10	10	20
2	Kelas (III B) Kontrol	5	15	20
Jumlah				40

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi Siswa SDN 72 RL”. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes (pretest, dan posttest), dan dokumentasi.

a. Observasi

Menurut Abdussamad observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat, serta

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2008).

dilakukan secara sengaja. Berikut adalah macam observasi menurut Abdussamad.⁴⁴

pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ubur-umur di kelas eksperimen serta pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang disusun secara sistematis.

b. Test

Menurut Arikunto dalam Iskandarwassid mengatakan bahwa pengertian tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.⁴⁵ Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa, tes yang diberikan berupa pretest dan posttest.

1) Pretest

Pretest diberikan kepada siswa sebelum perlakuan (treatment) diberikan. Pretest bertujuan untuk mengetahui

⁴⁴ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makassar: Syakir Media Press, 2021).

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, edisi revisi IV (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006).

kemampuan awal literasi numerasi siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil pretest digunakan sebagai data kemampuan awal literasi numerasi yang berfungsi sebagai variabel kontrol.

2) *Posttest*

Posttest diberikan kepada siswa setelah perlakuan pembelajaran selesai dilaksanakan. Posttest bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi numerasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media ubur-umur. Hasil posttest digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, dokumen yang dikumpulkan meliputi:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Dokumentasi

No	Aspek	Ada	Tidak
1.	Modul Ajar		
2.	Data Guru		
3.	Daftar nama siswa-siswi		
4.	Foto saat pelaksanaan kegiatan penelitian		

2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Ibnu Hajar adalah “alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif”.⁴⁶ Sehingga diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam

⁴⁶ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996).

pengumpulan data yang lebih sistematis. Penyusunan instrumen penelitian sebaiknya mengikuti tahapan-tahapan tertentu agar memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar observasi

Observasi adalah suatu tehnik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.⁴⁷ Dengan menggunakan data observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Observasi terstruktur menggunakan instrumen observasi yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal mengikuti atau membutuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan. Adapun kisi-kisi observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Lembar Kegiatan Observasi

No	Aspek Yang Diamati	S K O R				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
1.	Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka					
2.	Guru memeriksa kehadiran peserta didik					
3.	Guru mengaitkan materi/tema pembelajaran dengan materi/tema sebelumnya					
4.	Guru memberikan motivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
B. Kegiatan Inti						
6.	Guru memilih topik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan kepada peserta didik melalui berbagai media seperti gambar, power point, video pembelajaran, serta media berburu ubur-ubur. Media berburu ubur-ubur digunakan sebagai alat bantu visual dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (<i>class precentations</i>)					

⁴⁷ Daryanto, Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 33.

7.	Guru menyiapkan kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap soal kaki ubur-ubur diberi nomor yang disesuaikan dengan jumlah soal. Kaki ubur-ubur ini nantinya akan digunakan dalam permainan berburu ubur-ubur dan juga sebagai bahan diskusi kelompok.					
8.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. (<i>Teams</i>)					
9.	Setiap siswa secara bergiliran mengambil/ menggantung soal kaki ubur-ubur. Anggota kelompok saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membantu memahami jawaban yang benar. (<i>Games</i>)					
10.	Setelah diskusi kelompok awal, guru membentuk kelompok pertandingan (kelompok turnamen) yang bersifat homogen, yaitu siswa dengan tingkat kemampuan yang sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Setiap kelompok turnamen menghadapi meja pertandingan berburu ubur-ubur. Turnamen dilakukan dengan menjawab soal-soal yang sama atau mirip dengan soal yang telah didiskusikan sebelumnya. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor tertentu. (<i>Tournament</i>)					
11.	Peserta didik kembali ke kelompok awal dan melaporkan perolehan nilai yang diperoleh dalam turnamen. Guru mengakumulasi nilai dari seluruh anggota kelompok. Kelompok dengan perolehan nilai tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.					
12.	Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah presentasi. (<i>Team Recognition</i>)					
13.	Guru memberikan soal evaluasi					
14.	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik					
C. Penutup						
15.	Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari					
16.	Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya					
17.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.					
18.	Guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan berdoa					

Keterangan:

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

b. Kisi-kisi instrument tes kemampuan tes Literasi Numerasi (*Pretest dan Posttest*)

Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh siswa setelah diberi perlakuan. *Pre-test* dan *post-test* berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan essay yang berjumlah 10 soal pada setiap pertemuan yang terbagi kedalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6. Tetapi pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan C2-C4 saja. Dengan kisi-kisi instrument sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrument Pretes dan Post-test

No	Indikator Literasi Numerasi	Materi	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.	Bilangan dan operasi hitung	C2 (Memahami)	1
			C2 (Memahami)	2
			C2 (Memahami)	3
2	Menggunakan penalaran matematik dalam menyelesaikan permasalahan dan mengkomunikasinya	Bilangan dan operasi hitung	C4 (Penalaran)	4
			C4 (Penalaran)	5
			C4 (Penalaran)	6
3	Memilih dan menerapkan strategi pemecahan masalah yang tepat dan sederhana, serta mampu mempresentasikan situasi.	Bilangan dan operasi hitung	C3 (Penerapan)	7
			C3 (Penerapan)	8
			C3 (Penerapan)	9

Tabel 3. 7 Rubrik Penilaian

Skor	Deskripsi
4	Jawaban benar, langkah penyelesaian tepat, penggunaan operasi hitung sesuai, dan penjelasan runtut serta jelas
3	Jawaban benar, namun penjelasan atau langkah penyelesaian kurang lengkap
2	Jawaban kurang tepat, banyak kesalahan, namun masih menunjukkan pemahaman dasar
1	Jawaban tidak tepat dan tidak menunjukkan pemahaman konsep
0	Siswa tidak memberikan jawaban

Rumus Penilaian:

$$\text{Nilai Akhir: } \frac{\text{Skor Nilai Yang Didapat}}{\text{Skor Nilai Maksimal}} \times 100$$

3. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi, sedangkan jika instrumen yang tidak valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat.⁴⁸ Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji validitas instrumen dilakukan pada setiap butir-butir pertanyaan yang di uji validitasnya.

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

Uji validitas konstruk dilakukan dengan konsultasi dengan para ahli yang sesuai dengan bidangnya, agar diperiksa dan dievaluasi secara sistematis sehingga instrumen penelitian valid dan dapat menjangkau data yang dibutuhkan. Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen meliputi validitas konstruk dan validitas lapangan (validitas empiris).

1) Validitas

a) Validitas Konstruk

Validitas konstruk (*construct validity*), berkenaan dengan konstruksi atau struktur dan karakteristik aspek yang akan diukur dengan instrument. Dengan demikian, butir-butir pertanyaan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam bidangnya yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Validator Konstruk

No	Nama Validator	Keterangan	Kriteria
1	Irni Latifa Irsal, M.Pd	Dosen IAIN Curup	Layak Digunakan

Berdasarkan tabel 3.8 tersebut Ibu Irni Latifa Irsal, M.Pd., menjadi validator konstruk dalam penelitian ini yang merupakan ahli dalam bidang Mata Pelajaran yang khususnya Matematika. Instrumen yang diuji berkaitan dengan kemampuan literasi

numerasi siswa kelas III di SDN 72 Rejang Lebong. Butir-butir pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai soal tes. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing telah menelaah pertanyaan-pertanyaan tersebut. Setelah dinyatakan layak, peneliti akan langsung menggunakan soal tes tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

b) Validitas Lapangan (Uji Validitas Empiris)

Uji validitas lapangan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal atau instrumen tes kemampuan literasi numerasi mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas lapangan ini dilakukan pada siswa di luar sampel penelitian utama, namun memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian.

Tujuan uji validitas lapangan adalah untuk mengetahui valid atau tidaknya setiap butir soal tes kemampuan literasi numerasi yang digunakan dalam penelitian berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi”.

Subjek uji validitas lapangan adalah siswa kelas III SD yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Jumlah responden dalam uji validitas ini sebanyak 20 siswa. Uji validitas lapangan dilakukan dengan menggunakan bantuan

program SPSS. Teknik yang digunakan adalah korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap butir soal dengan skor total.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Coba Validitas Soal

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,706	0,444	Valid
2	0,485	0,444	Valid
3	0,495	0,444	Valid
4	0,595	0,444	Valid
5	0,638	0,444	Valid
6	0,588	0,444	Valid
7	0,553	0,444	Valid
8	0,321	0,444	Tidak Valid
9	0,222	0,444	Tidak Valid

Sumber: Hasil SPSS 26 yang diolah

Hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel (0,05), dan dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung $<$ r tabel (0,05). Untuk menentukan r tabel dapat dilihat pada r tabel product moment dengan jumlah data (N)= 0. Berdasarkan r tabel product moment pada signifikansi 5% diketahui r tabel sebesar 0,444. Jika hasil r hitung $>$ r tabel dan dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung $<$ r tabel. Dari 9 soal hanya 7 soal yang valid. Adapun butir soal yang tidak valid tidak atau perlu dilakukan revisi agar instrumen yang digunakan memiliki tingkat keakuratan dan ketepatan yang lebih baik.

4. Reabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.⁴⁹ Untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* adalah:

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012).

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$$\sigma_t^2 = \text{Varians total } \sum \sigma_b$$

Jumlah varian butir K= Jumlah butir
Pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

Tabel 3. 10 Klasifikasi Koefisien

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2011 : 231)

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 20 siswa. Setelah di isi oleh para responden dapat diketahui hasil uji coba reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.11 berikut ini.

Tabel 3. 11 Hasil hitung Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,720	7

Sumber: hasil SPSS 26 yang diolah

F. Uji Kelayakan Butir Instrumen

1. Tingkat Kesukaran

Arikunto mengatakan tingkat kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu kriteria aspek penilaian.⁵⁰ Rumus yang digunakan taraf kesukaran kriteria soal sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

⁵⁰ Ina Magdalena, Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran (Jawa Barat: Jejak, 2022), 177.

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya Peserta Didik yang mendapatkan skor tinggi .

JS = Jumlah seluruh peserta didik/ peserta tes.

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukarannya sering diklarifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3. 12 Kriteria Taraf Kesukaran

Interpretasi Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Buku Sugiyono Statistik untuk Penelitian

Kriteria pada tabel 3.12 diatas digunakan untuk mengklasifikasikan Tingkat kesukaran soal berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan. Taraf kesukaran membantu peneliti dalam menilai apakah suatu soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi siswa.

Berikut adalah data hasil uji taraf kesukaran instrument tes kemampuan literasi numerasi siswa pada mata Pelajaran Matematika.

Tabel 3. 13 Hasil Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Taraf Kesukaran	Kategori
1	0,58	Sedang
2	0,91	Mudah
3	0,87	Mudah
4	0,85	Mudah
5	0,67	Sedang
6	0,82	Mudah
7	0,96	Mudah

Sumber: Hasil SPSS 26 yang diolah

Berdasarkan tabel 3.13 di atas dari jumlah seluruh butir soal, Adapun hasilnya 0 kategori sukar, 5 butir soal kategori mudah, dan 2 butir soal kategori sedang.

2. Uji Pembeda

Daya beda adalah kemampuan soal membedakan dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Daya beda merupakan metode uji untuk mengukur keefektifan setiap butir test. Sebuah soal harus melewati kualifikasi tertentu sebelum dijadikan sebuah Pre-test maupun Post-test. Seperti uji validitas, reliabilitas, uji taraf kesukaran tes, dan uji daya beda hingga soal siap digunakan untuk yang sebenarnya. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan kelayakan kriteria skor sebagai instrumen penilaian.⁵¹

$$D = \frac{BA}{JB} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

D = Indeks daya beda

BA = banyaknya peserta tes kelompok yang mendapatkan skor tinggi.

BB = banyaknya peserta tes kelompok yang mendapatkan skor rendah

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah kriteria daya pembeda skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 3. 14 Kriteria daya beda

Daya Pembeda	Kriteria
D < 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Sumber: Buku Sugiyono Statistik untuk Penelitian

⁵¹ Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), 89.

Berdasarkan tabel 3.14 di atas menunjukkan bagaimana nilai daya beda soal diartikan nilai daya beda yang penting untuk mengetahui seberapa baik soal itu bisa membedakan antara siswa yang paham dan yang kurang paham materi. Kalau nilai daya beda tinggi, berarti soal tersebut sangat layak untuk dilakukan penelitian. Kalau nilai rendah atau negative, soal perlu diperbaiki supaya hasil penilaiannya lebih valid dan bisa dipercaya. Berikut hasil uji daya pembeda pada instrument tes kemampuan literasi numerasi kelas III pada mata Pelajaran Matematika.

Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori
1	0,508	Baik
2	0,371	Cukup
3	0,366	Cukup
4	0,552	Baik
5	0,428	Baik
6	0,385	Cukup
7	0,410	Cukup

Sumber: Hasil SPSS 26 yang diolah

Berdasarkan hasil tabel 3.15 di atas dari jumlah seluruh butir soal, terdapat daya pembeda di setiap soal. Adapun hasilnya 0 butir soal kategori Jelek, 4 butir soal kategori Cukup, 3 kategori Baik, dan 0 kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil uji kelayakan instrument berupa validitas, daya pembeda, dan Tingkat kesukaran. Berikut ini disajikan dalam tabel rekapitulasi kelayakan soal.

Tabel 3. 16 Rekapitulasi Instrumen Tes

No Soal	Validitas	Daya Pembedaa	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	Valid	Baik	Sedang	Dapat digunakan
2	Valid	Cukup	Mudah	Dapat digunakan
3	Valid	Cukup	Mudah	Dapat digunakan
4	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
5	Valid	Baik	Sedang	Dapat digunakan
6	Valid	Cukup	Mudah	Dapat digunakan
7	Valid	Cukup	Mudah	Dapat digunakan
8	Tidak Valid	-	-	Dibuang
9	Tidak Valid	-	-	Dibuang

G. Uji Asumsi / Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji kenormalan distribusi (pola) data.⁵²

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah ada data sampel berdistribusi normal dan tidak. Rumus yang digunakan adalah uji chi-kuadrat sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_0 - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan:

x^2 = Nilai normalitas hitung

f_0 = frekuensi yang di peroleh dari data penelitian

fh = frekuensi yang di harapkan Menentukan x^2 tabel

dengan dk = k-1 dan taraf signifikan 5% atau 0,05 kaidah

keputusan:

Jika X^2 hitung $> X^2$ tabel maka data berdistribusi tidak normal

Jika X^2 hitung $< X^2$ tabel maka data berdistribusi normal

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 207.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik menggunakan *Uji One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan kaidah keputusan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Dalam uji homogenitas digunakan teknik uji F (*Fisher*) yaitu untuk memperoleh nilai dari dua kelompok data apakah mempunyai varians yang homogen atau tidak.

$$F = \frac{\text{Varian besar}}{\text{varian kecil}}$$

Dengan kriteria pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka tidak homogen

Penelitian ini menggunakan analisis statistik menggunakan Uji Test of Homogeneity of Variances dengan kaidah keputusan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi homogen. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi homogen.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas data merupakan pengujian yang digunakan untuk memeriksa apakah ada hubungan yang linier antara dua variabel, yaitu variabel dependen dan independen. Untuk pengujian linearitas ini peneliti

menggunakan bantuan SPSS versi 25. Kriteria pengujiannya sendiri ialah jika $\text{sig} < 0,05$, maka data dua variabel mempunyai hubungan yang linier.⁵³

H. Teknik Analisis Data

1. Deskriptif

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena yang diteliti tanpa melakukan pengujian hipotesis, melainkan hanya untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan karakteristik populasi atau objek yang diteliti.⁵⁴

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah hasil pretest dan posttest pemecahan masalah matematika dalam kelompok eksperimen maupun control. Untuk menganalisis data penelitian ini, maka analisis kuantitatif deskriptif digunakan. Data deskriptif diinterpretasikan menggunakan kriteria TCR. Menghitung nilai Tingkat Capaian Responden (TCR) menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{TCR} = \frac{\text{Rata-Rata Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Capaian responden dikategorikan berdasarkan klasifikasi TCR, yang di sajikan pada Tabel 3.17 berikut ini.

⁵³ Duwi Priyatno, *Paham Analisis Data dengan SPSS* (Yogyakarta: Mediakom, 2010).

⁵⁴ Sutrisno Hadi, *Statistik Jilid I* (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), 17.

Tabel 3. 17 Kriteria Tingkat Capaian Responden (TCR)

No	Persentase	Kategori
1.	86% – 100%	Sangat Baik
2.	70% - 85%	Baik
3.	51% – 70%	Cukup
4.	41% – 55%	Kurang Baik
5.	0% – 40%	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono, 2017: 20

a. Pengkategorian Skor Literasi Numerasi Siswa

Pengkategorian distribusi frekuensi skor literasi numerasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengelompokkan Tingkat kemampuan siswa ke dalam kategori tertentu sehingga memudahkan analisis data secara deskriptif. Pengelompokan ini dilakukan berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar *deviasi* yang diperoleh dari hasil tes literasi numerasi siswa.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kategori Rendah: $X < (Mean - SD)$
- 2) Kategori Sedang: $(Mean - SD) \leq X < (Mean + SD)$
- 3) Kategori Tinggi: $X \geq (Mean + SD)$

Pengkategorian tersebut digunakan untuk menyusun tabel distribusi frekuensi yang bertujuan untuk mengetahui jumlah dan persentase siswa dalam setiap kategori kemampuan literasi numerasi. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1) Kategori Kelas Eksperimen

$$Mean (\bar{X}) = 62,25$$

$$Standar Deviasi (SD) = 7,89$$

Perhitungan interval kategori:

$$\text{Batas bawah kategori sedang} = 62,25 - 7,89 = 54,36$$

$$\text{Batas atas kategori sedang} = 62,25 + 7,89 = 70,14$$

Sehingga diperoleh kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 18
Kategori Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi
Yang Menerima Pembelajaran Melalui Metode TGT

No	Kategori	Skor
1	Rendah	$X \leq 54,36$
2	Sedang	$54,36 < X < 70,14$
3	Tinggi	$X \geq 70,14$

2) Kategori Kelas Kontrol

$$\text{Mean } (\bar{X}) = 39,45$$

$$\text{Standar Deviasi } (SD) = 6,28$$

Perhitungan interval kategori:

$$\text{Batas bawah kategori sedang} = 39,45 - 6,28 = 33,17$$

$$\text{Batas atas kategori sedang} = 39,45 + 6,28 = 45,73$$

Sehingga diperoleh kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 19
Kategori Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi Numerasi
Yang Menerima Pembelajaran Melalui Metode
Konvensional Tanpa Bantuan Media Berburu Ubur-Ubur

No	Kategori	Skor
1	Rendah	$X \leq 33,17$
2	Sedang	$33,17 < X < 45,73$
3	Tinggi	$X \geq 45,73$

2. Uji Inferensial

Analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dengan mengontrol kemampuan awal literasi numerasi menggunakan Uji Ancova (*Analysis of covariance*).

Uji ANCOVA merupakan analisis statistika untuk menguji hipotesis yang berguna untuk meningkatkan derajat ketelitian dalam penelitian karena didalamnya peneliti melakukan pengaturan terhadap pengaruh variabel lain, seperti nilai pre-test, nilai IQ, kemampuan awal, dan lain-lain. *Analisis of covariance* (ANCOVA) ini adalah variasi dari ANOVA yang digunakan Ketika nilai rata-rata pada pre-test dari kedua grup ditemukan berbeda yang harusnya sama. ANCOVA memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan skor rata-rata post-test sebagai variabel dependen pada masing-masing grup untuk mengkompensasi perbedaan awal pada nilai pretest diantara kedua grup. Tujuan ANCOVA adalah untuk mengetahui/melihat pengaruh treatment/perlakuan/faktor terhadap variabel dependen dengan mengontrol variabel lain.

Uji ANCOVA digunakan pada penelitian ini untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dengan mengontrol variabel kemampuan awal literasi numerasi. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Rumus umum model ANCOVA satu arah:

$$Y_{ij} = \mu + \tau_i + \beta(X_{ij} - \bar{X}_{..}) + \epsilon_{ij}$$

Keterangan:

Y_{ij} :Nilai variabel dependen untuk individu ke- j dalam kelompok ke- i

μ :Rata-rata umum (umumnya disesuaikan).

τ_i :Efek dari perlakuan/kelompok ke- i

β : Koefisien regresi linier yang menggambarkan hubungan antara kovariat (X) dan variabel dependen (Y)

X_{ij} :Nilai kovariat untuk individu ke- j dalam kelompok ke- i

$\bar{X}_{..}$:Rata-rata kovariat secara keseluruhan.

ϵ_{ij} :Komponen eror acak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Umum Objek Penelitian

1. Kondisi Objek Lokasi Penelitian

a. Sejarah SDN 72 Rejang Lebong

SDN 72 Rejang Lebong didirikan pada tahun 01-01-1975 yang berlokasi di talang benih. Pertama sekolah ini bernama SDN Impres kemudian diganti dengan SDN 12, dengan adanya pemekaran kecamatan di kabupaten rejang lebong yang bersangkutan mendapatkan pemekaran tersendiri lalu menjadi SDN 72 Rejang Lebong pada tahun 2016. Pihak sadar betul siswa-siswi yang belajar di sekolah ini harus bersaing secara ketat setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah ini, untuk memberi kesempatan sebesar mungkin kepada siswanya memiliki daya saing, pihak sekolah sebagai tempat untuk menciptakan generasi cerdas dan berbudaya, generasi yang cerdas diartikan sebagai insan-insan yang mampu menangkap dan memanfaatkan setiap kemampuan berbagai peluang yang dapat digunakan untuk mendapatkan kesejahteraan.⁵⁵

Pada waktu berdirinya sekolah ini hanya mempunyai 5 ruang kelas untuk belajar, 1 ruang UKS, dan 1 ruang guru dengan dinding yang terbuat dari semen, serta lantainya masih terbuat dari semen. Sekitar beberapa tahun ke depan sekolah itu sudah di bangun, seperti

⁵⁵ Dokumen internal SDN 72 Rejang Lebong.

lantainya sudah berganti dengan lantai keramik, ruangan belajar juga sudah bertambah dan dindingnya juga sudah di cat dengan warna hijau. Setelah bergantinya kepala sekolah SD tersebut terus memiliki kemajuan sedikit demi sedikit. Sehingga sekarang sekolah tersebut telah di bangun oleh pemerintah dan telah memiliki 9 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang uks, dan 1 ruang TU. Sekolah Dasar 72 Rejang Lebong ini memiliki luas lahan 3 M2. Jarak tempuh kurang lebih 15 menit dari pusat kota curup.

b. Visi dan Misi SDN 72 Rejang Lebong

1) Visi sekolah

Beriman, bertakwa, nasionalisme, dan berprestasi.

2) Misi Sekolah

- a) Mewujudkan sekolah dalam penguasaan IMTAQ dan IPTEK
- b) Membina dan mengembangkan budi pekerti luhur serta budaya bangsa menuju bangsa yang santun.
- c) Membudayakan sikap senyum, sapa, salam sopan, dan santun,
(5S)
- d) Membina dan mengembangkan minat, bakat untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik.
- e) Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik.
- f) Mewujudkan lingkungan sekolah yang, indah, dan nyaman
(IDAMAN)
- g) Mengupayakan pemenuhan sarana dan prasarana sekolah.

- h) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS)

3) Keadaan Guru Dan Siswa

Keadaan Guru dan Siswa di SDN 72 Rejang Lebong

Nama Sekolah : SDN 72 Rejang Lebong

Semester/Tahun Ajaran : Genap/2026

Jumlah Guru dan Staf Keseluruhan : ± 16 orang

Jumlah Siswa Keseluruhan : ± 194 orang

4) Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4. 1 Data Pegawai SDN 72 Rejang Lebong

NO	NAMA	NIP	GOL	JABATAN
1.	Edwin Hariansyah, S.Pd, Gr	199807272024211010	III/B	Ka. Sekolah
2.	Nurbaiti, S.Pd	196708081988032005	IV/C	Guru Kelas IV
3	Sri Astuti, S.Pd	196610051988032005	IV/C	Guru Kelas V A
4	Yulia Nur'ain, S.Pd	196707131989092001	IV/C	Guru Kelas II
5	Rusmanilawati,S.Pd	196606271989082001	IV/C	Guru Kelas III B
6	Herlina, S.Pd	196807172005012007	III/B	Guru Kelas III A
7	Gusti Adhitia Rahayu, S.Pd	198607122009032010	III/C	Guru Kelas VI B
8	Muliadi, S.Pd.	197107111996031003	IV/C	Guru Kelas VI A
9	Wiwik Sugiarti, S.Pd. I	196807172005012007	IX	Guru PJOK
10	Indah Apriani, S.Pd., Gr., M.Pd			Guru Kelas I
11	Gusti Malini, S. Pd			Guru Kelas VB
12	Ivan Kurnia Sandy, S. Pd			Guru PAI
13	WidyaWardah Maharani,S.Pd, Gr			Guru Bahasa Inggris
14	Asmira Nursiba			Operator
15	Riska Fitriyani Kamiko			Uks
16	Unis Manto			Penjaga

5) Program Kerja SD Negeri 72 Rejang Lebong

- a) Upacara rutin setiap hari senin
- b) Setiap hari Selasa, rabu, kamis senam Indonesia hebat
- c) Hari jumat pekan pertama sampai ketiga olahraga rutin
- d) Hari jumat pekan keempat kegiatan Rohani

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Deskripsi Data Kemampuan Literasi Numerasi Mata Pelajaran Matematika Pada Kelompok Siswa Yang Memperoleh Pembelajaran Melalui Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur.

Data statistik deskriptif hasil *posttest* kemampuan literasi numerasi siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2
Statistik Deskriptif Skor Post-test Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Yang Belajar Dengan Metode TGT Berbantuan Media Berburu

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	92
Nilai Minimal	64
Jangkauan Nilai	28
Rata-Rata	76.55
Nilai Tengah	76.50
Simpangan Baku	7.89
Ragam (Varians)	62.25

Data hasil tes belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode TGT diperoleh dari 20 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, skor hasil literasi

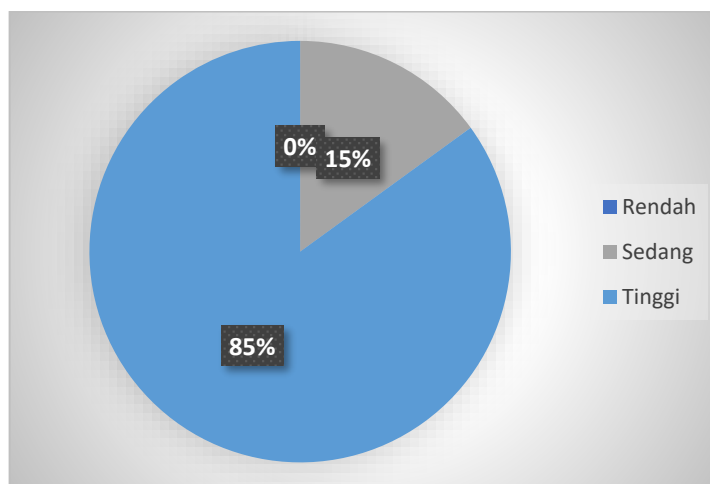
numerasi siswa berkisar antara 64 hingga 92. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 92, sedangkan nilai terendah adalah 64.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa diperoleh sebesar 76,55 dengan nilai tengah (median) sebesar 76,50. Simpangan baku sebesar 7,89 menunjukkan bahwa penyebaran data relatif homogen dan tidak terlalu menyebar jauh dari nilai rata-rata. Berdasarkan data penelitian diperoleh kategori sebagai berikut.

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi
Numerasi Siswa Yang Menerima Pembelajaran
melalui Metode TGT Berbantuan
Media Berburu Ubur-Ubur

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$X \leq 54,36$	0	0%
2	Sedang	$54,36 < X < 70,14$	3	15%
3	Tinggi	$X \geq 70,14$	17	85%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.3 mengilustrasikan Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa 0 siswa (0%) berada pada kategori rendah, siswa (15%) berada pada kategori sedang, dan 17 siswa (85%) berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori Tinggi. Penyajian distribusi divisualisasikan secara grafis dalam bentuk diagram lingkaran pada gambar 4.1



Gambar 4. 1
Diagram Lingkaran Frekuensi Literasi Numerasi Siswa Yang
Belajar Dengan Metode TGT Berbantuan Media Berburu
Ubur-Ubur

b. Deskripsi Data Literasi Numerasi Matematika Siswa Yang
Diajarkan Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Tanpa
Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur

Data statistik deskriptif hasil *Posttest* literasi numerasi siswa dengan metode konvensional tanpa bantuan media berburu ubur-ubur pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4
Statistik Deskriptif Skor Post-test Literasi
Numerasi Siswa Dengan Metode Konvensional
Tanpa Bantuan Media Berburu Ubur-Ubur

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	64
Nilai Minimal	42
Jangkauan Nilai	22
Rata-Rata	53.15
Nilai Tengah	53.00
Simpangan Baku	6.28

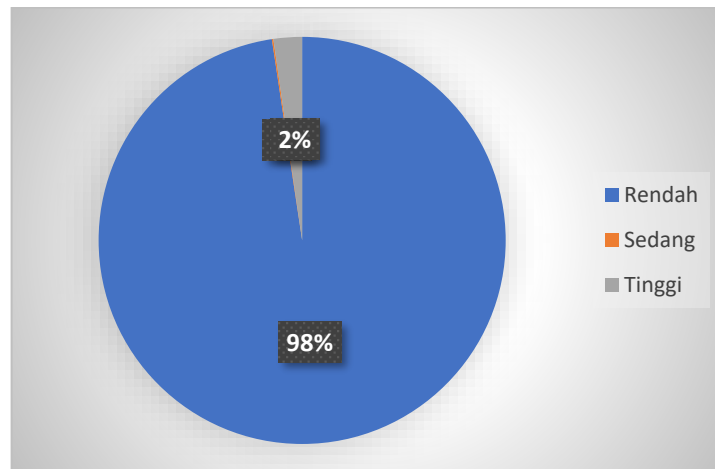
Ragam (Varians)	39,45
-----------------	-------

Tabel 4.5 mengilustrasikan bahwa analisis statistik deskriptif nilai posttest pada kelas kontrol yang terdiri dari 20 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,15 dengan nilai tengah sebesar 53,00 dan simpangan baku sebesar 6,28. Nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 64 dan nilai minimum sebesar 42, sehingga jangkauan nilai sebesar 22.

Tabel 4. 5
Distribusi Frekuensi Skor Hasil Literasi
Numerasi Yang Menerima Pembelajaran Melalui
Metode Konvensional Tanpa Berbantuan Media

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$X \leq 33,17$	0	0%
2	Sedang	$33,17 < X < 45,73$	1	2%
3	Tinggi	$X \geq 45,73$	19	98%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan klasifikasi kategori hasil belajar, yaitu kategori seluruh siswa dalam kelas kontrol termasuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi frekuensi di mana 1 siswa (2%) berada pada kategori sedang ,19 siswa (98%) berada pada kategori tinggi. Penyajian distribusi divisualisasikan secara grafis dalam bentuk diagram lingkaran pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2
Diagram Lingkaran Frekuensi Literasi Numerasi siswa yang belajar dengan metode Konvensional tanpa berbantuan media

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memverifikasi apakah data sampel berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, digunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS versi 26 dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1) Nilai Sig (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- 2) Nilai Sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	prettes A Eksperimen	.180	20	.090	.922	20	.109
	Posttest A Eksperimen	.127	20	.200*	.953	20	.413
	prettes B Kontrol	.193	20	.049	.948	20	.339
	posttest B Kontrol	.210	20	.022	.926	20	.132

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa semua nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05, yang diantaranya nilai *Pre-test* kontrol = 0,339 > 0,05, *Post-test* kontrol = 0,132 > 0,05, *Pre-test* eksperimen = 0,109 > 0,05, dan *Post-test* eksperimen = 0,413 > 0,05. Karena seluruh nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok data (kelas kontrol dan kelas eksperimen) bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances* dengan beberapa pendekatan, yaitu berdasarkan *Based on Mean*, *Based on Median*, dan *Based on trimmed mean*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.)

$> 0,05$, maka data memiliki varians yang homogen atau data diartikan bersifat homogen jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data memiliki varians yang tidak homogen. Hasil uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.146	3	76	.336
	Based on Median	1.090	3	76	.359
	Based on Median and with adjusted df	1.090	3	68.306	.359
	Based on trimmed mean	1.103	3	76	.353

Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variance*, diperoleh nilai signifikansi pada baris *Based on Mean* sebesar 0,336. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,336 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji linieritas.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas data merupakan pengujian yang digunakan untuk memeriksa apakah ada hubungan yang linier antara dua variabel, yaitu variabel dependen dan independen. Untuk pengujian linearitas ini peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 26. Kriteria pengujiannya sendiri ialah jika $\text{sig} > 0,05$, maka data dua variabel mempunyai hubungan yang linier.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Linieritas

<i>ANOVA Table</i>							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest_A * Posttest_A	Between Groups	(Combined)	175.667	7	25.095	1.099	.422
		Linearity	110.014	1	110.014	4.817	.049
		Deviation from Linearity	65.653	6	10.942	.479	.812
	Within Groups		274.083	12	22.840		
	Total		449.750	19			
Pretest_B * Posttest_B	Between Groups	(Combined)	446.417	7	63.774	2.242	.105
		Linearity	121.907	1	121.907	4.286	.061
		Deviation from Linearity	324.510	6	54.085	1.901	.162
	Within Groups		341.333	12	28.444		
	Total		787.750	19			

Berdasarkan Tabel 4.8 hasil uji linearitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol menggunakan ANOVA, diperoleh nilai signifikansi sebesar ($0,812 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari linearitas, sehingga hubungan antara skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen dinyatakan linear.

Selanjutnya, pada pasangan data kedua *pretest–posttest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar ($0,162 > 0,05$). Nilai tersebut juga lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Dengan demikian, hubungan antara skor pretest dan posttest pada kelas kontrol juga dinyatakan linear.

Berdasarkan kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memenuhi asumsi linearitas. Oleh karena itu, data tersebut layak

digunakan untuk analisis lanjutan, yaitu uji ancova untuk mengetahui pengaruh metode TGT terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi dengan mengontrol kemampuan awal literasi numerasi siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Analysis of Covariance* (Ancova) dengan bantuan program SPSS. Pada analisis ini posttest literasi numerasi digunakan sebagai variabel dependen, metode TGT sebagai variabel independen yaitu (kelas eksperimen dan kelas kontrol), serta pretest digunakan sebagai kovariat untuk mengontrol kemampuan awal siswa. dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Nilai Sig (*2-tailed*) < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.
- b. Nilai Sig (*2-tailed*) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Analysis of Covariance (Ancova)

<i>Tests of Between-Subjects Effects</i>					
Dependent Variable: Posttest					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4149.910 ^a	2	2074.955	67.912	.000
Intercept	432.813	1	432.813	14.166	.001
Pretest	347.410	1	347.410	11.370	.002
Metode_Pembelajaran	2928.804	1	2928.804	95.857	.000
Error	1130.490	37	30.554		
Total	183770.000	40			
Corrected Total	5280.400	39			

a. *R Squared* = .786 (*Adjusted R Squared* = .774)

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Analysis of Covariance (ANCOVA)* pada tabel *Tests of Between-Subjects Effects* dengan variabel dependen posttest dan pretest sebagai variabel kovariat. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai *f* hitung untuk variabel *Pretest* sebesar 11,370 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa *Pretest* berpengaruh secara signifikan terhadap *Posttest*. Hal ini menunjukkan adanya hubungan linear antara kemampuan awal siswa dengan hasil akhir yang dicapai.

Setelah dilakukan pengontrolan terhadap variabel *Pretest*, diperoleh nilai *F* Hitung untuk variabel Metode Pembelajaran sebesar 95,857 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara metode pembelajaran yang digunakan terhadap hasil *Posttest* siswa setelah mengontrol kemampuan awal siswa.

Nilai *R Squared* yang diperoleh adalah 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Pretest* dan Metode Pembelajaran secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 78,6% terhadap variasi nilai *Posttest* siswa. Sisanya (21,4%) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran terhadap kemampuan literasi numerasi siswa setelah dikontrol dengan kemampuan awal. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas III di SDN 72 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui kelompok mana yang memiliki hasil belajar lebih baik, dilakukan analisis terhadap nilai rata-rata yang telah disesuaikan (*Estimated Marginal Means*). Berdasarkan Tabel 4.10 sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Estimated Marginal Means

Estimates				
Dependent Variable: Posttest				
Metode Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
TGT	80.021 ^a	1.609	76.762	83.280
Konvensional	53.579 ^a	1.609	50.320	56.838

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: Pretest = 43.55

Berdasarkan tabel tersebut hasil menunjukkan bahwa, Kelompok Metode TGT Memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80,021 sedangkan Kelompok Metode Konvensional Memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53,579. Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang dibelajarkan dengan metode TGT memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode Konvensional, dengan selisih nilai sebesar 26,442. Hasil ini menegaskan bahwa setelah pengaruh kemampuan awal (*pretest*) dikontrol atau disetarakan pada nilai rata-rata 43,55, penggunaan metode pembelajaran TGT jauh lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh implementasi metode TGT terhadap Kemampuan literasi numerasi dengan kontrol kemampuan awal literasi numerasi siswa di SDN 72 Rejang Lebong. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pretest posttest kontrol group desain, yang melibatkan seluruh siswa-siswi kelas III A dan III B yang berjumlah 40 orang.

1. Data Literasi Numerasi Pretest Posttest Kelas A dan B

Tabel 4. 11
Rata-Rata Nilai Pretest Posttest
Kelas Ekperimen dan Kontrol

No	Kelas	Rata-Rata
1	Pretest kelas eksperimen	38,75
2	Posttest kelas eksperimen	76,55
3	Pretest kelas control	43,75
4	Posttest kelas control	53,15

Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,75 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 76,55. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,75 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 53,15. Data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan literasi numerasi tetapi tidak signifikan seperti kelas eksperimen yang menggunakan metode TGT berbantu Media ubur-ubur.

Secara keseluruhan, perbandingan hasil antara kedua kelompok menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT dibantu dengan media ubur-ubur tersebut sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil literasi numerasi siswa. Perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen yang meningkat pesat dan kelas kontrol yang meningkat hanya sedikit membuktikan bahwa inovasi dalam pembelajaran memegang peranan kunci dalam keberhasilan akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi numerasi siswa, sedangkan pada kelas control hanya sedikit menunjukkan perubahan.

2. Hasil Data Penggunaan Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa

Hasil data Metode pembelajaran (TGT) terhadap kemampuan literasi numerasi siswa, sebagai berikut:

Tabel 4. 12
Data hasil pengaruh Metode pembelajaran (TGT)

No	kelas	Rata-Rata	Uji Ancova
1	Posttest kelas ekperimen	76,55	0,000 < 0,05 signifikan
2	Posttest kelas kontrol	53,15	
Keterangan			H_a Diterima, maka terdapat pengaruh

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari menggunakan uji *Analysis of Covariance*, nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a Diterima dan H_o Ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikansi

Metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di SDN 72 Rejang Lebong.

D. Pembahasan

1. Pengimplementasi Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur

Bagaimana Pengimplementasian Metode Pembelajaran TGT, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh dua orang observer yaitu guru kelas dan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan langkah-langkah Metode pembelajaran *TGT*.

Lembar observasi tersebut terdiri dari beberapa indikator yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pembelajaran. Setiap indikator diberi penilaian menggunakan skala 1 sampai dengan 5, dengan kategori 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang).

Data hasil observasi kemudian dianalisis dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, selanjutnya dihitung menggunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR) untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan penerapan strategi pembelajaran tersebut. Hasil perhitungan TCR dari observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13
Hasil Hitung TCR Observasi Aktivitas

No	Observer	Total Skor	Skor Maksimal	TCR (%)	Kriteria
1	Guru	76	85	89,41%	Sangat baik
2	Teman Sejawat	79	85	92,9%	Sangat baik
Total		155	170	91,15%	Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat sebagai observer, diperoleh skor total sebesar 76 dan 79 dari skor maksimum 85. Setelah dihitung menggunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR) diperoleh nilai sebesar 91,15%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur di SDN 72 Rejang Lebong terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh dua orang observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai TCR keseluruhan sebesar 91,15% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh langkah pembelajaran TGT telah terlaksana secara optimal sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Implementasi metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada kegiatan pembelajaran, guru melaksanakan tahap penyajian kelas, pembentukan kelompok, diskusi tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis sehingga siswa terlibat langsung dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima komponen utama yaitu penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.⁵⁶

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti permainan berburu ubur-ubur. Media berburu ubur-ubur yang digunakan membantu siswa memahami soal numerasi secara konkret dan menarik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena media mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga mempermudah pemahaman konsep abstrak.⁵⁷ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berburu ubur-ubur dalam pembelajaran TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, keberhasilan implementasi metode TGT juga ditunjukkan dengan meningkatnya interaksi antara siswa. Siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta memberikan pendapat selama diskusi kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi

⁵⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 2015), 163.

⁵⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 19.

sosial siswa, kemampuan bekerja sama, serta tanggung jawab individu dalam kelompok.⁵⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terlaksana dengan sangat baik dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa.

2. Pengaruh Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi Siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 38,75 dan meningkat pada *posttest* menjadi 76,55. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,75 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 53,15. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur, sedangkan kelas kontrol hanya sedikit mengalami peningkatan.

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran secara lebih akurat, dilakukan uji *Analysis of Covariance* (ANCOVA). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh signifikan

⁵⁸ Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 165.

metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa setelah dikontrol kemampuan awal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT berbantuan media berburu ubur-ubur memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Aktivitas tersebut melatih siswa dalam menggunakan angka, memahami informasi numerik, serta menyelesaikan masalah kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya kerja tim, permainan akademik, dan kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.⁵⁹

Menurut Sugiyono, penggunaan analisis ANCOVA dalam penelitian eksperimen bertujuan untuk mengontrol variabel kovariat sehingga pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat diketahui secara lebih akurat.⁶⁰ Dalam penelitian ini, kemampuan awal literasi numerasi digunakan sebagai variabel kontrol sehingga peningkatan hasil belajar dapat dipastikan berasal dari perlakuan metode pembelajaran yang diberikan.

Kemampuan literasi numerasi siswa meningkat karena metode TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep

⁵⁹ Ibid, 166.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 204.

bilangan melalui aktivitas yang bermakna. Langkah-langkah TGT yang paling membuat anak merasa bersemangat yaitu pada Langkah-langkah ke dua pada bagian “Setiap siswa secara bergiliran mengambil/ menggantung soal kaki ubur-ubur. Anggota kelompok saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membantu memahami jawaban yang benar”. Siswa tidak hanya menghitung, tetapi juga menganalisis informasi, memahami soal cerita, serta menyelesaikan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut melatih siswa dalam menggunakan angka, memahami, informasi numerik, serta menyelesaikan masalah kontekstual.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kemendikbud yang menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.⁶¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Pembelajaran dengan metode ini mampu meningkatkan aktivitas belajar, kerja sama kelompok, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah numerasi.

⁶¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Panduan Penguatan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar (Jakarta: Kemendikbud, 2021), 2.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SDN 72 Rejang Lebong, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terlaksana dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang memperoleh nilai rata-rata TCR sebesar 91,15% dengan kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tahapan penyajian kelas, pembentukan kelompok, diskusi tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias mengikuti permainan berburu ubur-ubur. Dengan demikian, metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.
2. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap kemampuan literasi numerasi siswa dengan mengontrol kemampuan awal. Hal ini ditunjukkan

berdasarkan hasil uji *Analysis of Covariance* (ANCOVA) yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,75 meningkat menjadi 76,55 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,75 dan *posttest* sebesar 53,15. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan literasi numerasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media berburu ubur-ubur berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SDN 72 Rejang Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berburu ubur-ubur sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan dan operasi hitung. Metode ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, kerja sama kelompok, serta kemampuan literasi numerasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta berani menyampaikan pendapat. Dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode TGT, kemampuan literasi numerasi siswa dapat berkembang secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran lainnya pada materi yang berbeda atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau hasil belajar untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Ai Solihah. "Pengaruh Metode Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2019): 45–53.
- Amanda, dan Dyah Tri Wahyuningtyas. "Eksperimen Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian terhadap Hasil Belajar Kelas II SDN Saptorenggo 02." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 163–170.
- Arikunto, S. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi revisi IV. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Astuti, Mardiah. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Ate, Dekriati, dan Yulius Keremata Lede. "Analisis Kemampuan Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Literasi Numerasi." *Jurnal Cendekia* 6, no. 1 (2022): 472–483.
- Azizah, Siti Nur. "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi pada Peserta Didik Kelas V dalam Menyelesaikan Soal AKM SD N 01 Kemantran Kecamatan Keramat." Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2022.
- Budiningsih, C. Asri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Creswell, John W. *Penelitian Kuantitatif dan Desain Riset*. Edisi ke-3. Edisi Indonesia. Cetakan II. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023.
- Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Dokumen internal SDN 72 Rejang Lebong.
- Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Fadillah, Ziaratul. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Sekolah Dasar*.
- Hadi, Sutrisno. *Statistik Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hajar, Ibnu. *Dasar-Dasar Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996.
- Han, Weilin, et al. *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Handayani, R. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bantul: Russmedia Grafika, 2020.
- Handayani, Tri. "Analisis Literasi dan Numerasi dengan Menggunakan Crossword Puzzle."
- Hanum, Fanda. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Irawan, Erina Putri, Via Yustitia, dan Dian Kusmaharti. "Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah." *Inventa Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2024).

- Kamelia, S., dan H. Pujiastuti. “Penerapan Strategi Pembelajaran Metakognitif-Scaffolding untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Regulated Learning Siswa.” *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)* 3, no. 4 (2020): 385–392.
- Karim, Ibniyatul. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Gamtahan Docard terhadap Minat Belajar Matematika*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Panduan Penguatan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud, 2021.
- Khair, Ummul, dan Dina Prasetyana. “Persepsi Guru terhadap Penerapan KTSP dan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Mei 2019): 49–56.
- Khoirina, Ana, dan Meilan Arsanti. “Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah* 2, no. 1 (Juli 2022): 995.
- Magdalena, Ina. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak, 2022.
- Marini, Arita, Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, dan Tyara Andini. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 367.
- Nafisah, Sholichati, dan Dewi Utami. “Pengembangan Media Permainan Ubur-Ubur dalam Menunjang Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Mendukung Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.”
- Nurjamilah, I. P., Ukit, dan M. Muttaqin. “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan melalui Penerapan Team Game Tournament (TGT) Berbantu Monopoli.” *BioEdUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2024): 45.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Priyatno, Duwi. *Paham Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom, 2010.
- Retno, Reny Dyah, dan Denies Priantinah. “Pengaruh Good Corporate Governance dan Pengungkapan Corporate Social Responsibility terhadap Nilai Perusahaan (Studi Empiris pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2007–2010).” *Jurnal Nominal* 1, no. 1 (2012).
- Rohim, Dhina Cahya, Septina Rahmawati, dan Ingrid Dyah Ganestri. “Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Varidika* 33, no. 1 (2021): 54–62.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon, 2005.
- Slavin. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, 2015.
- Suaeb, Suciyani, I Nyoman Sudana Degeng, dan Ach. Amirudin. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar." *Jurnal Pendidikan: Penelitian dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 146–154.
- Sudimahayasa, Nyoman. "Penerapan Metode Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Syawahid, M. "Mathematical Literacy in Algebra Reasoning." 2, no. 1 (2019): 33–46.
- Warif, M. "Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Siswa yang Malas Belajar." *Tarbawi* 4, no. 1 (2019).
- Widiantari, Ni Kadek Kasi, I Nengah Suparta, dan Sariyasa Sariyasa. "Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 10, no. 2 (2022): 332–343. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.10218>

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen

Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Penulis	: SINTIA TRI PIKA NETI
Instansi	: SD NEGERI 72 REJANG LEBONG
Tahun	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: B/3
Semester	: 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Matematika
Topik	: Bilangan dan Operasi Hitung
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik telah mengenal bilangan cacah sampai ratusan serta mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman • Bertakwa dan berakhlak mulia • Bernalar kritis • Kerja sama • Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 matematika untuk SD Kelas III. <ul style="list-style-type: none"> - Buku paket siswa matematika kelas III - papan tulis dan spidol • Alat dan Bahan: <ul style="list-style-type: none"> - Alat tulis dan buku tulis. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik Regular 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Model Pembelajaran : pembelajaran Times Games Tournament 	

<ul style="list-style-type: none"> • Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, games
KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Peserta didik mampu memahami dan menggunakan bilangan cacah, melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam menyelesaikan masalah kontekstual sederhana serta mengomunikasikan proses dan hasilnya secara lisan maupun tertulis.</p>
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<p>Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep bilangan dan simbol matematika dasar. • Menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan benar. • Menerapkan perkalian dan pembagian dalam masalah kontekstual sederhana. • Menganalisis dan memilih strategi pemecahan masalah yang tepat. • Mengomunikasikan langkah dan hasil penyelesaian masalah matematika.
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui bilangan cacah dan simbol matematika. • Melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. • Menerapkan perkalian sebagai penjumlahan berulang. • Menerapkan pembagian sebagai pembagian sama banyak. • Menyelesaikan masalah kontekstual sederhana. • Mengomunikasikan solusi pemecahan masalah.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • <input type="checkbox"/> Bilangan dan operasi hitung digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, membagi secara adil, dan menentukan total. • Operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian saling berkaitan dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan strategi yang tepat. • Menyelesaikan masalah matematika tidak hanya berfokus pada jawaban akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan cara mengomunikasikan solusi dengan benar.
E. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian menghitung jumlah mainan atau permen yang kalian miliki di rumah?
- Bagaimana caranya membagi kue agar setiap teman mendapatkan bagian yang sama?
- Jika jumlah barang bertambah atau berkurang, operasi hitung apa yang dapat digunakan?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru dan peserta didik berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi. 5. Guru dan siswa menyanyikan lagu wajib. 6. Guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk semangat. 7. Guru mengajak peserta didik mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya. 8. Guru menyampaikan lingkup materi dan tujuan pembelajaran. 9. siswa menjawab pertanyaan pemantik/awal dari guru. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih topik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan kepada peserta didik melalui berbagai media seperti gambar, power point, video pembelajaran, serta media berburu ubur-ubur. Media berburu ubur-ubur digunakan sebagai alat 	50 menit

	<p>bantu visual dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (<i>class presentation</i>)</p> <ol style="list-style-type: none">2. Guru menyiapkan kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap kaki soal diberi nomor yang disesuaikan dengan jumlah soal. Kaki ubur-ubur soal ini nantinya akan digunakan dalam permainan berburu ubur-ubur dan juga bahan diskusi kelompok.3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setiap siswa secara bergiliran mengambil/menggantung nomor dari kaki ubur-ubur dan menjawab soal sesuai yang diperoleh. Anggota kelompok saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membantu memahami jawaban yang benar. (<i>teams</i>)4. Setelah diskusi kelompok awal, guru membentuk kelompok pertandingan (kelompok turnamen) yang bersifat homogen, yaitu siswa dengan tingkat	
--	---	--

	<p>kemampuan yang sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Setiap kelompok turnamen menghadapi meja pertandingan berburu ubur-ubur. Turnamen dilakukan dengan menjawab soal-soal yang sama atau mirip dengan soal yang telah didiskusikan sebelumnya. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor tertentu. (<i>games</i>)</p> <p>5. Peserta didik kembali ke kelompok awal dan melaporkan perolehan nilai yang diperoleh dalam turnamen. Guru mengakumulasi nilai dari seluruh anggota kelompok. Kelompok dengan perolehan nilai tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (<i>tournament</i>)</p> <p>6. Guru membimbing peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan.</p> <p>7. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah presentasi. (<i>team recognition</i>)</p> <p>8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi</p>	
Penutup	1. Guru memberikan penguatan dan membimbing peserta didik membuat	10 menit

	<p>kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>3. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas.</p>																								
G. Refleksi																									
<p>Refleksi Peserta Didik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kamu pelajari dari kegiatan ini? - Apakah kamu sudah tau cara menyelesaikan operasi bilangan dan cara menyelesaikan operasi hitung? - Refleksi Pendidik Mencatat hasil pengamatan keterlibatan siswa, tantangan selama pembelajaran, dan tindak lanjut perbaikan untuk pertemuan berikutnya. 																									
H. ASESMEN																									
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap <p>Penilaian sikap dilakukan dengan teknik pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, aspek sikap yang diamati adalah sikap religious, komunikatif, dan tanggung jawab.</p> <p>Berikut adalah format observasi penilaian sikap:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">NO</th> <th rowspan="2">NAMA SISWA</th> <th colspan="3">ASPEK PENILAIAN</th> </tr> <tr> <th>Religius</th> <th>Komunikatif</th> <th>Tanggung Jawab</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN			Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	1.					2.					3.				
NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN																							
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab																					
1.																									
2.																									
3.																									
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan 																									

Penilaian pengetahuan dilakukan dalam bentuk penugasan dengan menjawab LKPD yang telah dilampirkan.

- **Penilaian keterampilan**

Penilaian keterampilan dilakukan dengan melihat kemampuan peserta didik dalam melakukan penyelesaian proyek, presentasi, tanya jawab, dan berargumentasi.

I. PENGGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan :**

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lainnya, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajarinya..

- **Remedial :**

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

B. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 matematika untuk SD Kelas III, LKPD.

Curup,

2026

Guru Kelas

HERLINA, S. Pd

Nip.196807172005012007

Mahasiswa

SINTIA TRI PIKA NETI

Nim.22591191



Lampiran 2 Modul Pembelajaran kelas kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Nama Penulis	: SINTIA TRI PIKA NETI
Instansi	: SD NEGERI 72 REJANG LEBONG
Tahun	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: B/3
Semester	: 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Matematika
Topik	: Bilangan dan Operasi Hitung
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik telah mengenal nama-nama bilangan serta mampu melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman • Bertakwa dan berakhlak mulia • Bermalar kritis • Kerja sama • Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<p>Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 matematika untuk SD Kelas III.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buku paket siswa matematika kelas III - papan tulis dan spidol • Alat dan Bahan: <ul style="list-style-type: none"> - Alat tulis dan buku tulis. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik Regular 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Model Pembelajaran : pembelajaran konvensional • Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, tugas 	
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	

<p>Peserta didik mampu memahami dan menggunakan bilangan cacah, melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam menyelesaikan masalah kontekstual sederhana serta mengomunikasikan proses dan hasilnya secara lisan maupun tertulis.</p>		
<p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p>		
<p>Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep bilangan dan simbol matematika dasar. • Menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan benar. • Menerapkan perkalian dan pembagian dalam masalah kontekstual sederhana. • Menganalisis dan memilih strategi pemecahan masalah yang tepat. • Mengomunikasikan langkah dan hasil penyelesaian masalah matematika. 		
<p>C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bilangan cacah dan simbol matematika. • Melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. • Menerapkan perkalian sebagai penjumlahan berulang. • Menerapkan pembagian sebagai pembagian sama banyak. • Menyelesaikan masalah kontekstual sederhana. • Mengomunikasikan solusi pemecahan masalah. 		
<p>D. PEMAHAMAN BERMAKNA</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <input type="checkbox"/> Bilangan dan operasi hitung digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, membagi secara adil, dan menentukan total. • Operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian saling berkaitan dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan strategi yang tepat. • Menyelesaikan masalah matematika tidak hanya berfokus pada jawaban akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan cara mengomunikasikan solusi dengan benar. 		
<p>E. PERTANYAAN PEMANTIK</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kalian menghitung jumlah mainan atau permen yang kalian miliki di rumah? • Bagaimana caranya membagi kue agar setiap teman mendapatkan bagian yang sama? • Jika jumlah barang bertambah atau berkurang, operasi hitung apa yang dapat digunakan? 		
<p>F. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>		

Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru dan peserta didik berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi. 5. Guru dan siswa menyanyikan lagu wajib. 6. Guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk semangat. 7. Guru mengajak peserta didik mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya. 8. Guru menyampaikan lingkup materi dan tujuan pembelajaran. 9. siswa menjawab pertanyaan pemantik/awal dari guru. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih topik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan kepada peserta didik melalui berbagai media seperti gambar, 2. Setelah menyampaikan materi kemudian, guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang di sampaikan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. 3. Guru memberikan kesempatan anak-anak untuk bertanya. 4. Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan anak-anak kepada guru. 5. Guru mengajak siswa untuk menyelesaikan LKPD. 	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membahas soal LKPD secara metode demonstrasi. 7. Guru bertanya kembali kepada peserta didik apakah telah memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. 8. Guru memastikan siswa sudah paham pada materi hari ini. 9. Guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang harus dikerjakan secara individu. 10. Guru memeriksa hasil kerja siswa. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan membimbing peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. 2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini. 3. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas. 	10 menit
G. Refleksi		
Refleksi Peserta Didik		
<ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kamu pelajari dari kegiatan ini? - Apakah kamu sudah tau cara menyelesaikan operasi bilangan dan cara menyelesaikan operasi hitung? - Refleksi Pendidik Mencatat hasil pengamatan keterlibatan siswa, tantangan selama pembelajaran, dan tindak lanjut perbaikan untuk pertemuan berikutnya. 		
H. ASESMEN		
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap Penilaian sikap dilakukan dengan teknik pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, aspek sikap yang diamati adalah sikap religious, komunikatif, dan tanggung jawab. 		

Berikut adalah format observasi penilaian sikap:

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN		
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab
1.				
2.				
3				

- **Penilaian pengetahuan**

Penilaian pengetahuan dilakukan dalam bentuk penugasan dengan menjawab LKPD yang telah dilampirkan.

- **Penilaian keterampilan**

Penilaian keterampilan dilakukan dengan melihat kemampuan peserta didik dalam melakukan penyelesaian proyek, presentasi, tanya jawab, dan berargumentasi.

I. PENGGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan :**

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lainnya, pendidik memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajarinya..

- **Remedial :**

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

B. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik

Indonesia, 2022 matematika untuk SD Kelas III, LKPD.

Curup, 2026

Guru Kelas



RUSMANILAWATI, S. Pd
Nip. 108708122011012013

Mahasiswa



SINTIA TRI PIKA NETI
Nim.22591191

Kepala Sekolah SDN 72RL



EDWIN HARIANSYAH, S.Pd, Gr
Nip. 199807272024211010

Lampiran 3 Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irni Latifa Irsal, M.Pd

Nip : 199305222019032027

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Sintia Tri Pika Neti

Nim : 22591191

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong)**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan ~~masukan~~ .

Tidak layak digunakan

Curup,..... 2026

Validator


Irni Latifa Irsal, M.Pd
NIP. 199305222019032027

Analisislah apakah 12 kardus yang disediakan panitia sudah cukup untuk menampung seluruh botol dan tentukan berapa kardus yang sebenarnya dibutuhkan!

4. Ibu Ayu memanen buah dari kebunnya.

Hari pertama ia memanen 125 jeruk.

Hari kedua ia memanen 98 jeruk.

Semua jeruk akan dimasukkan ke dalam kantong plastik. Setiap kantong dapat menampung 25 jeruk, namun sebelum dimasukkan ke dalam kantong 23 jeruk diberikan kepada tetangga.

Analisislah langkah-langkah perhitungan yang diperlukan untuk menentukan jumlah kantong plastik yang dapat diisi penuh!

5. Ani membuat 1 loyang kue bolu. Kue bolu dibagikan sebanyak $2x$ sejumlah anggota keluarga yang ada dirumah. Dirumah terdapat ayah, ibu, kakak, dan adik.

Setelah dibagi,

Kakak berkata: "Karena ada 4 orang, maka setiap orang mendapat $\frac{1}{8}$ bagian kue".

Adik berkata: "Tidak benar. Setiap orang mendapat $\frac{2}{8}$ bagian kue."

Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini dan tentukan apakah setiap pernyataan berikut benar atau salah.

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Bolu dibagi sebanyak $\frac{8}{8}$ sama besar		
2	Adik mendapatkan kue bolu sebanyak $\frac{2}{8}$		
3	Ayah mendapatkan bagian kue yang paling sedikit yaitu $\frac{1}{8}$ kue bolu		

6. Di taman sekolah terdapat barisan pot bunga.

Pada baris pertama terdapat 6 pot bunga. Setiap baris berikutnya bertambah 3 pot bunga dari baris sebelumnya. Baris kedua terdapat 9 pot bunga, baris ketiga 12 pot bunga, dan baris keempat 15 pot bunga.

Jika pola tersebut dilanjutkan, berapa jumlah pot bunga pada baris kelima?

Tunjukkan cara perhitunganmu!

7. Guru kelas III mengadakan kegiatan membaca buku selama satu minggu.

Berikut data jumlah buku yang dibaca siswa.

Hari	Jumlah buku dibaca
Senin	18 buku

Selasa	25 buku
Rabu	20 buku
Kamis	27 buku
Jumat	30 buku

Hitunglah rata-rata seluruh buku yang dibaca siswa setiap hari!

8. Pada kegiatan olahraga, guru mencatat jumlah botol minum yang dibawa siswa kelas III. Terdapat 12 siswa membawa 1 botol, 5 siswa membawa 2 botol, dan 3 siswa tidak membawa botol.

Perhatikan pernyataan berikut!

- Jumlah seluruh botol minum yang dibawa siswa adalah 22 botol.
- Jika dituliskan dengan operasi hitung: $(12 \times 1) + (5 \times 2)$.
- Siswa yang tidak membawa botol tetap dihitung sebagai 0 botol.

Tentukan mana yang benar dan salah pada pernyataan tersebut!

9. pada kegiatan jumat bersih, siswa kelas III membersihkan taman sekolah. Setelah selesai, ibu guru memberikan 54 buah jeruk untuk dimakan Bersama. Jeruk tersebut akan dibagikan kepada 9 siswa secara sama banyak. Sebelum dibagikan, ternyata ada 18 jeruk tambahan yang diberikan oleh penjaga sekolah.

Jeruk tambahan tersebut juga akan dibagikan kepada siswa yang sama secara merata. Berdasarkan kondisi tersebut tentukan berapa jumlah seluruh jeruk yang diterima setiap siswa dan gambarkan jumlah jeruk tersebut!

Lampiran 5 Data Mentah Validitas Soal

Nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	Total	Nilai siswa
siswa 1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	22	61
siswa 2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	32	88
siswa 3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	29	80
siswa 4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	23	63
siswa 5	2	3	3	3	3	4	4	3	2	27	75
siswa 6	3	3	4	3	3	3	4	2	3	28	77
siswa 7	3	3	3	2	3	3	4	4	3	28	77
siswa 8	2	2	4	2	3	3	4	3	3	26	72
siswa 9	2	3	3	2	3	3	4	3	2	25	69
siswa 10	2	3	4	2	2	3	4	3	3	26	72
siswa 11	2	3	3	2	3	3	4	3	3	26	72
siswa 12	2	3	4	3	2	3	4	3	2	26	72
siswa 13	2	2	3	3	3	4	4	4	3	28	77
siswa 14	2	3	4	2	3	3	4	3	3	27	75
siswa 15	2	2	3	2	2	3	4	3	3	24	66
siswa 16	3	3	4	3	2	4	4	3	2	28	77
siswa 17	2	2	3	3	2	3	4	3	2	24	66
siswa 18	2	3	4	3	3	3	4	3	3	28	77
siswa 19	3	3	3	3	3	4	4	3	3	29	80
siswa 20	2	3	4	3	3	4	4	3	3	29	80
r hitung	0,705784	0,485043	0,495455	0,595376	0,63838	0,587593	0,55325	0,321228	0,282271		
r Tabel	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		
keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid		

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas

		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	Jumlah
B1	Pearson Correlation	1	.353	.262	.378	.330	.362	.192	.261	.082	.706**
	Sig. (2-tailed)		.127	.264	.101	.156	.117	.417	.267	.730	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B2	Pearson Correlation	.353	1	.346	.174	.311	.126	.061	-.132	.061	.485*
	Sig. (2-tailed)	.127		.135	.463	.182	.597	.800	.578	.800	.030
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B3	Pearson Correlation	.262	.346	1	.302	.180	.000	.314	-.229	.105	.495*
	Sig. (2-tailed)	.264	.135		.196	.449	1.000	.177	.331	.660	.026
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B4	Pearson Correlation	.378	.174	.302	1	.235	.592**	.348	-.023	-.242	.595**
	Sig. (2-tailed)	.101	.463	.196		.319	.006	.133	.923	.303	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B5	Pearson Correlation	.330	.311	.180	.235	1	.157	.395	.124	.169	.638**
	Sig. (2-tailed)	.156	.182	.449	.319		.509	.084	.604	.475	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B6	Pearson Correlation	.362	.126	.000	.592**	.157	1	.206	.350	.023	.588**
	Sig. (2-tailed)	.117	.597	1.000	.006	.509		.384	.130	.924	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B7	Pearson Correlation	.192	.061	.314	.348	.395	.206	1	.072	-.011	.553*
	Sig. (2-tailed)	.417	.800	.177	.133	.084	.384		.762	.963	.011

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B8	Pearson Correlation	.261	-.132	-.229	-.023	.124	.350	.072	1	.168	.321
	Sig. (2-tailed)	.267	.578	.331	.923	.604	.130	.762		.478	.167
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B9	Pearson Correlation	.082	.061	.105	-.242	.169	.023	-.011	.168	1	.282
	Sig. (2-tailed)	.730	.800	.660	.303	.475	.924	.963	.478		.228
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Jumlah	Pearson Correlation	.706**	.485*	.495*	.595**	.638**	.588**	.553*	.321	.282	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.030	.026	.006	.002	.006	.011	.167	.228	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.720	7

Lampiran 8 Hasil Tingkat Kesukaran

		Statistics						
		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		2.35	2.75	3.50	2.55	2.70	3.30	3.85
Maximum		4	3	4	3	4	4	4

Lampiran 9 Hasil Uji Daya Beda**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	18.65	3.397	.508	.667
soal_2	18.25	3.987	.371	.702
soal_3	17.50	3.842	.366	.704
soal_4	18.45	3.524	.552	.658
soal_5	18.30	3.589	.428	.690
soal_6	17.70	3.905	.385	.699
soal_7	17.15	3.818	.410	.693

Lampiran 10 Soal Tes Pretes dan Posttest

LEMBAR TES KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI

Nama Sekolah : SDN 72 Rejang lebong Nama :
 Mata Pelajaran : Matematika Kelas :
 Materi : Bilangan dan Operasi Hitung No.Absen :
 Waktu : 2JP (70 menit)
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Soal:

- a) Bacalah doa sebelum mengerjakan soal.
- b) Tuliskan identitas dengan lengkap di tempat yang telah disediakan!
- c) Baca dan pahami dengan baik soal sebelum menulis jawaban!
- d) Tulis jawaban di lembar jawaban yang telah disediakan!

1. Ibu membeli beberapa kebutuhan di pasar. Ia membeli :
 - o 2 kg beras seharga Rp.12.500/kg
 - o 3 botol minyak goreng seharga Rp.15.000/botol
 - o 5 bungkus mie instan seharga Rp.3.000/bungkus

Ibu membayar dengan uang Rp.100.000

Jelaskan berapa total belanja Ibu serta berapa uang kembalian yang diterima Ibu?

2. Perhatikan data jumlah bola yang dimiliki siswa kelas III.

Nama	Jumlah Bola
Andi	8
Budi	10
Siti	6
Rani	?

Jumlah seluruh bola adalah 30 bola. Tentukan berapa jumlah bola rani!

3. Dalam lomba kebersihan, kelas III mengumpulkan botol bekas.

- a. kelompok A mengumpulkan 86 botol
- b. kelompok B mengumpulkan 94 botol
- c. kelompok C mengumpulkan 75 botol

Semua botol dimasukkan ke dalam kardus. Setiap kardus dapat memuat 20 botol, sedangkan panitia hanya menyediakan 12 kardus.

Analisislah apakah 12 kardus yang disediakan panitia sudah cukup untuk menampung seluruh botol dan tentukan berapa kardus yang sebenarnya dibutuhkan!

4. Ibu Ayu memanen buah dari kebunnya.

Hari pertama ia memanen 125 jeruk.

Hari kedua ia memanen 98 jeruk.

Semua jeruk akan dimasukkan ke dalam kantong plastik. Setiap kantong dapat menampung 25 jeruk, namun sebelum dimasukkan ke dalam kantong 23 jeruk diberikan kepada tetangga.

Analisislah langkah-langkah perhitungan yang diperlukan untuk menentukan jumlah kantong plastik yang dapat diisi penuh!

5. Ani membuat 1 loyang kue bolu. Kue bolu dibagikan sebanyak $2x$ sejumlah anggota

keluarga yang ada di rumah. Di rumah terdapat ayah, ibu, kakak, dan adik.

Setelah dibagi,

Kakak berkata: "Karena ada 4 orang, maka setiap orang mendapat $\frac{1}{8}$ bagian kue".

Adik berkata: "Tidak benar. Setiap orang mendapat $\frac{2}{8}$ bagian kue."

Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini dan tentukan apakah setiap pernyataan berikut benar atau salah.

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Bolu dibagi sebanyak $\frac{8}{8}$ sama besar		
2	Adik mendapatkan kue bolu sebanyak $\frac{2}{8}$		
3	Ayah mendapatkan bagian kue yang paling sedikit yaitu $\frac{1}{8}$ kue bolu		

6. Di taman sekolah terdapat barisan pot bunga.

Pada baris pertama terdapat 6 pot bunga. Setiap baris berikutnya bertambah 3 pot bunga dari baris sebelumnya. Baris kedua terdapat 9 pot bunga, baris ketiga 12 pot bunga, dan baris keempat 15 pot bunga.

Jika pola tersebut dilanjutkan, berapa jumlah pot bunga pada baris kelima?

Tunjukkan cara perhitungannya!

7. Guru kelas III mengadakan kegiatan membaca buku selama satu minggu. Berikut data jumlah buku yang dibaca siswa.

Hari	Jumlah Buku Dibaca
senin	18 buku
selasa	25 buku
rabu	20 buku
kamis	27 buku
jumat	30 buku

Hitunglah rata-rata seluruh buku yang dibaca siswa setiap hari!

Lampiran 11 Hasil Pretest dan Posttest

No	Siswa Eksperimen	Pretest	Post test
1	Adioba Aliando	42	92
2	Ahmad Fadli	39	71
3	Alifa Khoirunnisa	42	71
4	Almeer Adha Maoza	32	64
5	Andrea Gavriel Alvaro	35	71
6	Aqila Azzahra Ramadhani	42	75
7	Arfan Abdul Hafizh	42	71
8	Arsya Kurniawan	35	82
9	Arsyila Chalista Putri	50	92
10	Aura Diandra Sayfatti	35	75
11	Azka Alfarezi	35	82
12	Azril Pradifta Amzari	42	85
13	Azril Rahandika	39	78
14	Deandra Felicia	39	64
15	Dewiyan Nur Asyifa	39	78
16	Ellmeera Zahratun Aini	35	75
17	Geby Aulia Putri	32	78
18	Silfya Trie Putri	32	67
19	Fatih Alghifari	46	82
20	Aulia Vhiona	42	78

No	Siswa Kontrol	Pretest	Posttest
1	Galih Putra Sanjaya	50	53
2	Gilang Ariliando	46	60
3	Hanna Rayfiza Anabel	42	50
4	Julian Ade Saputra	42	50
5	M.Azzam Nabil Putra Pratama	35	50
6	M.Buhari Alfatir	42	53
7	Miuna Dian Aleesha	35	42
8	Muhammad Rizky Cahyo	50	50
9	Muhammad Rizky Setiawan	50	60
10	Nabila Wana Dewi	57	64
11	Rafa Alghazali	46	46
12	Raka Dwi Prawira	42	53
13	Randi Apriliansyah	42	60
14	Rangga Yuda Pratama	42	50
15	Rasya Muhammad Atta	46	46
16	Rivan Putra Pratama	53	64
17	Rizki Salsabila Putri	35	46
18	Titho Rahardian Saputra	42	53
19	Abdurrahman Siregar	46	60
20	Alvano	32	53

Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretes A Eksperimen	.180	20	.090	.922	20	.109
Posttest A Eksperimen	.127	20	.200*	.953	20	.413
pretes B Kontrol	.193	20	.049	.948	20	.339
posttest B Kontrol	.210	20	.022	.926	20	.132

Lampiran 13 Hasil Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.146	3	76	.336
	Based on Median	1.090	3	76	.359
	Based on Median and with adjusted df	1.090	3	68.306	.359
	Based on trimmed mean	1.103	3	76	.353

Lampiran 14 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest_A *	Between	(Combined)	175.667	7	25.095	1.099	.422
Posttest_A	Groups	Linearity	110.014	1	110.014	4.817	.049
		Deviation from Linearity	65.653	6	10.942	.479	.812
	Within Groups		274.083	12	22.840		
	Total		449.750	19			
Pretest_B *	Between	(Combined)	446.417	7	63.774	2.242	.105
Posttest_B	Groups	Linearity	121.907	1	121.907	4.286	.061
		Deviation from Linearity	324.510	6	54.085	1.901	.162
	Within Groups		341.333	12	28.444		
	Total		787.750	19			

Lampiran 15 Hasil Uji ANCOVA
Hasil Uji Analysis of Covariance (Ancova)
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Posttest

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4149.910 ^a	2	2074.955	67.912	.000
Intercept	432.813	1	432.813	14.166	.001
Pretest	347.410	1	347.410	11.370	.002
Metode_Pembelajaran	2928.804	1	2928.804	95.857	.000
Error	1130.490	37	30.554		
Total	183770.000	40			
Corrected Total	5280.400	39			

a. R Squared = .786 (Adjusted R Squared = .774)

Lampiran 16 Hasil Observasi Guru

Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	S K O R				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
1.	Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka	✓				
2.	Guru memeriksa kehadiran peserta didik	✓				
3.	Guru mengaitkan materi/tema pembelajaran dengan materi/tema sebelumnya		✓			
4.	Guru memberikan motivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		✓			
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			
B. Kegiatan Inti						
6.	Guru memilih topik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan kepada peserta didik melalui berbagai media seperti gambar, power point, video pembelajaran, serta media berburu ubur-ubur. Media berburu ubur-ubur digunakan sebagai alat bantu visual dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (<i>class precentation</i>)	✓				
7.	Guru menyiapkan kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap soal kaki ubur-ubur diberi nomor yang disesuaikan dengan jumlah soal. Kaki ubur-ubur ini nantinya akan digunakan dalam permainan berburu ubur-ubur dan juga sebagai bahan diskusi kelompok.	✓				
8.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setiap siswa secara bergiliran mengambil/ menggantung soal kaki ubur-ubur. Anggota kelompok saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membantu memahami jawaban yang benar. (<i>Teams</i>)	✓				
9.	Setelah diskusi kelompok awal, guru membentuk kelompok pertandingan (kelompok turnamen) yang bersifat homogen, yaitu siswa dengan tingkat kemampuan yang sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Setiap kelompok turnamen menghadapi meja pertandingan berburu ubur-ubur. Turnamen dilakukan dengan menjawab soal-soal yang sama atau mirip dengan soal yang telah	✓				

	didiskusikan sebelumnya. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor tertentu. (<i>Games</i>)				
10.	Peserta didik kembali ke kelompok awal dan melaporkan perolehan nilai yang diperoleh dalam turnamen. Guru mengakumulasi nilai dari seluruh anggota kelompok. Kelompok dengan perolehan nilai tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (<i>Tournament</i>)	✓			
11.	Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah presentasi. (<i>Team Recognition</i>)	✓			
12.	Guru memberikan soal evaluasi		✓		
13.	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik	✓			
C. Penutup					
14.	Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	✓			
15.	Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya	✓			
16.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.		✓		
17.	Guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan berdoa	✓			

Keterangan:
 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

Lampiran 17 Hasil Observasi Teman Sejawat

Lembar Observasi

No	Aspek Yang Diamati	S K O R				
		5	4	3	2	1
A. Kegiatan Awal						
1.	Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka	✓				
2.	Guru memeriksa kehadiran peserta didik	✓				
3.	Guru mengaitkan materi/tema pembelajaran dengan materi/tema sebelumnya	✓				
4.	Guru memberikan motivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	✓				
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				
B. Kegiatan Inti						
6.	Guru memilih topik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan kepada peserta didik melalui berbagai media seperti gambar, power point, video pembelajaran, serta media berburu ubur-ubur. Media berburu ubur-ubur digunakan sebagai alat bantu visual dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (<i>class precentation</i>)	✓				
7.	Guru menyiapkan kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap soal kaki ubur-ubur diberi nomor yang disesuaikan dengan jumlah soal. Kaki ubur-ubur ini nantinya akan digunakan dalam permainan berburu ubur-ubur dan juga sebagai bahan diskusi kelompok.	✓				
8.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setiap siswa secara bergiliran mengambil/ menggunting soal kaki ubur-ubur. Anggota kelompok saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membantu memahami jawaban yang benar. (<i>Teams</i>)	✓				
9.	Setelah diskusi kelompok awal, guru membentuk kelompok pertandingan (kelompok turnamen) yang bersifat homogen, yaitu siswa dengan tingkat kemampuan yang sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Setiap kelompok turnamen menghadapi meja pertandingan berburu ubur-ubur. Turnamen dilakukan dengan menjawab soal-soal yang sama atau mirip dengan soal yang telah	✓				

	didiskusikan sebelumnya. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor tertentu. (<i>Games</i>)					
10.	Peserta didik kembali ke kelompok awal dan melaporkan perolehan nilai yang diperoleh dalam turnamen. Guru mengakumulasi nilai dari seluruh anggota kelompok. Kelompok dengan perolehan nilai tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (<i>Tournament</i>)	✓				
11.	Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah presentasi. (<i>Team Recognition</i>)	✓				
12.	Guru memberikan soal evaluasi	✓				
13.	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik	✓				
C. Penutup						
14.	Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	✓				
15.	Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya	✓				
16.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.		✓			
17.	Guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah dan dilanjutkan berdoa		✓			

Keterangan:
5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang
1 : Sangat Kurang

Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Garil No. 01 Kolak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Kamis ... JAM 0 ... TANGGAL 10 Juli ... TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Sinta Triputra Nuri
 NIM : 221901191
 PRODI : PGMI
 SEMESTER : 6
 JUDUL PROPOSAL : Efektivitas model pembelajaran Kooperatif dengan
berbantuan media berburu ukur-ukur dalam meningkatkan
Kemampuan Numerasi siswa kelas IV SDN 106 Pejang Lebong .

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ②. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

a. Komunitas di sekitar TGT

 b.

 c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI .

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I


(Dr. Gunthar Gunawan, M.Pd.)

CURUP, 2025
 CALON PEMBIMBING II

(Fevi Rahmadani, M.Pd.)

MODERATOR,
 h.i.n

Lampiran 19 SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 543 Tahun 2025
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr. Sintia Tri Pika Neti tanggal 17 September 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
Pertama : 1. **Dr. Guntur Gunawan, M.Kom** **198007032009011007**
 2. **Fevi Rahmadeni, M.Pd** **199402172019032016**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Sintia Tri Pika Neti
N I M : 22591191
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;


Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;


Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 pada tanggal 17 September 2025



Tembusan :
 1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan

Dipindai dengan


Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 298 /In.34/FT/PP.00.9/04/2026 1 April 2026
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sintia Tri Pika Neti
NIM : 22591191
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Berburu
Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi
Waktu Penelitian : 8 April s.d 8 Juli 2026
Tempat Penelitian : SDN 72 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I.

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 21 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/125/IP/DPMTSP/IV/2026

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 298/In.34/FT/PP.00.9/04/2026 tanggal 1 April 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Sintia Tri Pika Neti / Desa Pahlawan, 8 Juli 2004
NIM	: 22591191
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: S1 PGMI /Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi Di SDN 72 Rejang Lebong) "
Lokasi Penelitian	: SDN 72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 8 April 2026 s.d 8 Juli 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 8 April 2026



An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 PIt. Sekretaris,

ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
 N. Behata Tingkat I/ III.d
 NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:
 1. Wakil Dekan I IAIN Curup

Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SEKOLAH DASAR NEGERI 72 REJANG LEBONG

Alamat : Jl. D.I. Panjaitan Gg. A. Manaf Kec Talang Benih Kab. Rejang Lebong

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.V 76 /SDN72/RL/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : EDWIN HARIANSYAH, S.Pd, Gr
 NIP : 199807272024211010
 Jabatan : KEPALA SEKOLAH SDN 72 REJANG LEBONG

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SINTIA TRI PIKA NETI
 NIM : 22591191
 Fakultas : Tarbiyah
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 72 Rejang Lebong dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong).

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

13 Mei 2026
 Kepala Sekolah SDN 72 Rejang
 Lebong

 EDWIN HARIANSYAH, S.Pd, Gr
 NIP. 199807272024211010

Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

Uji Soal Validitas di SDN 88 Rejang Lebong



Pembagian Soal Pretest Kelas Eksperimen (Kelas A)



Pembagian soal Pretest Kelas Kontrol (Kelas B)



Pembagian soal Posttest Kelas Eksperimen (Kelas A)

Pembagian Soal Posttest Kelas Kontrol (Kelas A)



Pembelajaran Menggunakan Metode TGT Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur di Kelas Eksperimen (Kelas A)



Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol (Kelas B)



Foto Bersama Kelas Eksperimen (Kelas A)



Foto Bersama Kelas Kontrol (Kelas B)



Lampiran 24 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Sintia Tri Pika Neti adalah nama lengkap dari penulis skripsi ini. Peneliti lahir dari orang tua yang bernama Bapak Syahirdi dan Ibu Rita Haryani yang lahir sebagai anak ke-3 dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Curup 08 Juli 2004. Penulis pertama kali memasuki pendidikan SD 75 Curup Utara (lulus pada tahun 2016). Setelah tamat SD Penulis melanjutkan pendidikan ke SMP 4 Rejang Lebong (lulus pada tahun 2019), dan melanjutkan pendidikan ke SMA 3 Rejang Lebong (lulus pada tahun 2022). Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Sarjana Srata Satuan (S.I) di Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN Curup). Di perguruan tinggi penulis mengambil jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan menyelesaikan studi tahun 2026 dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Dengan Variabel Kontrol Kemampuan Awal Literasi Numerasi di SDN 72 Rejang Lebong).