

Upaya Peningkatan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas II melalui Penerapan Model *Team Game Tournament*

Audina Widipakerti, Dwi Agus Setiawan, Aris Sri Sunarti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

widiaudina@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by students who have difficulty in applying mathematical concepts in solving a problem described in a story problem. In addition, there is a lack of interest and motivation of students during the material explanation process. This research is a classroom action research (CAR) with 2 cycles that aims to improve the numeracy literacy skills of second-grade students at SDN Tanjungrejo 4 Malang City. In the first cycle, the results of the students' numeracy literacy ability test were still at a score of 63 with the Team Game Tournament (TGT) learning model assisted by number cards. Then in the second cycle, it increased to 83 with the Team Game Tournament model assisted by number cards combined with outdoor learning (Outdoor Learning). Based on this research, the Team Game Tournament learning model assisted by number cards combined with outdoor activities can improve the numeracy literacy skills of second-grade students.*

Key Words: *Team Game Tournament Model; Numeracy Literacy; Learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi peserta didik yang kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dalam memecahkan suatu permasalahan yang diuraikan dalam soal cerita. Selain itu kurangnya minat serta motivasi peserta didik selama proses penjelasan materi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik kelas II di SDN Tanjungrejo 4 Kota Malang. Pada siklus I hasil tes kemampuan literasi numerasi siswa masih berada di skor 63 dengan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan kartu bilangan. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83 dengan model Team Game Tournament berbantuan kartu bilangan yang dipadukan dengan pembelajaran di luar kelas (Outdoor Learning). Berdasarkan pada penelitian ini model pembelajaran Team Game Tournament berbantuan media kartu bilangan yang dipadukan dengan aktivitas luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas II.

Kata kunci: Model *Team Game Tournament*; Literasi Numerasi; Pembelajaran

Pendahuluan

Pada tahun 2018 PISA mencatat bahwa kemampuan literasi numerasi peserta didik di Indonesia berada pada peringkat 73 dari 79 peserta yang berpartisipasi dalam penilaian bisa tersebut. Dilihat dari hal tersebut terjadi penurunan peringkat untuk Indonesia yang pada awalnya menduduki peringkat 65 dari 70 peserta menjadi 73 dari 79 peserta. Kemampuan literasi numerasi peserta didik di Indonesia digolongkan rendah karena kemampuan penalaran serta kreativitas dari peserta didik yang belum terbiasa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dikaitkan dengan konteks nyata (Yustinaningrum, 2023).

Pemerintah melalui Permendikbud nomor 23 tahun 2015 mencetuskan gerakan literasi nasional yang meliputi literasi numerasi, literasi baca tulis literasi budaya literasi digital

literasi sains dan literasi kewargaan. Berbagai gerakan literasi tersebut diimplementasikan dalam pendidikan sekolah yang disebut dengan gerakan literasi sekolah (GLS). Salah satu aspek literasi yang penting untuk ditingkatkan yaitu literasi numerasi yang merupakan salah satu agenda besar dari pendidik serta peneliti matematika dari Amerika Serikat sejak tahun 1980. Literasi numerasi ini didefinisikan sebagai kemampuan dari individu dalam merumuskan menggunakan serta menafsirkan matematika ke dalam berbagai konteks termasuk pada penalaran serta penggunaan konsep dari matematika untuk dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. (Khoirunnisa & Adirakasiwi, 2023)

Gerakan literasi numerasi yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran, sebisa mungkin dilaksanakan dengan baik. Dalam paradigma lama peserta didik terbiasa menjadi penonton di kelas, hanya sekedar mendengarkan dan mengerjakan soal. Kondisi ini mungkin pengetahuan guru yang masih terbatas, bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana cara membelajarkan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini diusahakan untuk dapat mengakomodasi kemampuan peserta didik utamanya kemampuan literasi numerasi yang memiliki indikator, (1) peserta didik mampu menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan operasi matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (2) Mereka juga dapat menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram, serta (3) menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi, merumuskan kesimpulan, dan mengambil keputusan yang tepat (Rahmwati, 2021).

Gerakan literasi numerasi sendiri dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membuat peserta didik belajar dengan tujuan membantu peserta didik belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, merekayasa kegiatan belajar yang menciptakan pengalaman belajar dan memungkinkan peserta didik melalui, mengalami ataupun melakukannya. Dari semua proses itu, peserta didik akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap, dan keterampilan. Untuk mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, alangkah baiknya guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik dapat melakukan kegiatan mengamati, membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi terhadap suatu permasalahan, dan mempraktikkan keterampilan (Helmiati & Ag, 2012).

Untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik, tentu saja guru perlu menyusun rancangan pembelajaran yang sesuai bagi peserta didiknya, terutama dalam pemilihan model pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar khususnya kelas rendah, salah satunya adalah model kooperatif jenis Team Game Tournament. Model ini melibatkan pembentukan kelompok yang di dalamnya berisi permainan dengan muatan konten akademik dan bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif serta menyenangkan (Annurwanda, 2018)

Model pembelajaran Team Game Learning awalnya diperkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edward pada tahun 1972, dan kemudian disempurnakan oleh DeVries dan Edward Slavin pada tahun 1978 (Banani & Aman, 2022). Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan

dan menarik. Hal ini mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan motivasi. Model pembelajaran yang tepat tentunya akan mendorong peserta didik untuk merasa senang, nyaman, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Model TGT menawarkan solusi yang menjanjikan untuk permasalahan yang teridentifikasi dengan menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan mendukung (Suardipa et al., 2024).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfazriani dkk. menunjukkan jika implementasi dari model pembelajaran Team Game Tournament berpengaruh positif pada peningkatan literasi numerasi dari peserta didik. Utamanya model kooperatif ini diimplementasikan dengan berbantuan media wordwall untuk pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik mengalami peningkatan skor pre test dan post test setelah pembelajaran Team Game Tournament dilaksanakan dengan hasil belajar sebesar 61,8% (Alfazriani, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan jika model Team Game Tournament juga berpengaruh pada penguasaan konsep matematika untuk peserta didik sekolah dasar. Suardipa (2024) melakukan penelitian dengan model Team Game Tournament berbantuan Google Sites dengan tujuan untuk mengatasi metode pembelajaran konvensional yang dinilai peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan model Team Game Tournament perubahan Google Sites ini dinilai efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep matematika pada materi bangun datar (Suardipa et al., 2024). Sejalan dengan penelitian sebelumnya Team Game Tournament juga mampu meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik dalam pelajaran matematika. Hal ini juga berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai literasi numerasi (Annurwanda, 2018).

Literasi numerasi dinilai keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik khususnya peserta didik tingkat sekolah dasar dengan tujuan membekali mereka dalam kemampuan berpikir kritis untuk kehidupan sehari-hari (Khakima et al., 2021). Dari penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dengan model Team Game Tournament menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran yang kolaboratif kompetitif serta interaktif seperti Team Game Tournament memiliki dampak yang nyata dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan berbasis numerik serta mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan materi matematika dengan topik membilang sampai dengan 100. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sangat berperan dalam proses berpikir peserta didik terutama dalam mengembangkan kemampuan dalam menghitung, mengukur, menurunkan serta dalam menggunakan rumus matematika untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Rahmah, 2018).

Sedangkan pengetahuan matematika meliputi kemampuan dalam memecahkan masalah dan bernalar, kemudian pengetahuan tentang konsep dan algoritma (Ardiningtyas et al., 2023)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh obeservasi yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menjumpai permasalahan pembelajaran yang mana terdapat keterbatasan minat serta motivasi peserta didik selama proses penjelasan materi. Selain itu peneliti juga menjumpai peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dalam

memecahkan suatu permasalahan yang diuraikan dalam soal cerita. Peserta didik masih belum memiliki kecakapan dalam menjawab soal uraian dengan stimulus dan kurangnya analisa mendalam, serta kurangnya pengembangan jawaban. Hal ini dapat dikarenakan takut di kritik atau diejek, takut salah dalam menjawab.

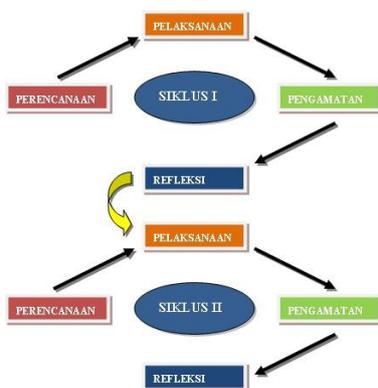
Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kecakapan literasi numerasi pada peserta didik dengan salah satu model pembelajaran, yaitu Team Game Tournament. Tujuan peneliti adalah menciptakan suasana belajar yang menarik namun tetap memperhatikan konten akademik untuk mengasah kemampuan memecahkan masalah numerasi melalui soal-soal numerasi.

Metode

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses awal sejak pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Prawoto et al., 2020).

Jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Reaserch) yakni kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipasi. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan. Sehingga penelitian tindakan kelas tersebut bermaksud dilakukan oleh guru, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas karena ingin memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tourmament (TGT).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan 4 kali pertemuan. Pada tiap pertemuan menggunakan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 70 menit. Peneliti menggunakan alur penelitian yang terdiri dari 4 tahap pada tiap siklusnya yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Agustin et al., 2023). Tahapannya terdiri dari perencanaan tindakan, observasi serta refleksi. Di bawah ini merupakan desain alur tahap penelitian.



Gambar 1 Alur Penelitian PTK

Pada tahap perencanaan peneliti membuat rancangan pembelajaran dengan teliti dan tersusun secara sistematis. Peneliti melakukan identifikasi masalah yang kemudian dilanjutkan dengan merumuskan permasalahan serta menyusun strategi pemecahan dari masalah yang telah ditemukan di lapangan. Hasil dari temuan dalam identifikasi masalah dan strategi dalam pemecahan masalah kemudian dikoordinasikan dengan guru pamong dan DPL untuk pelaksanaan siklus PTK. Hasil koordinasi kemudian dituangkan dalam penetapan tujuan pembelajaran model strategi serta media yang tepat untuk digunakan dalam proses pelaksanaan siklus PTK.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan dua siklus pembelajaran yang mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan atau dua kali pembelajaran. Implementasi dari penelitian ini menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament dengan tetap memperhatikan sintaks model dalam pelaksanaannya. Selain itu peneliti juga menggunakan media kartu angka untuk membantu menunjang proses pembelajaran.

Pada tahap ketiga peneliti melakukan pengamatan selama proses pelaksanaan pembelajaran sedang berlangsung. Peneliti mengamati dan mencatat berbagai hal yang perlu dipertahankan serta harus diperbaiki dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pengamatan ini adalah agar memperoleh refleksi yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran. Selain itu peneliti juga mengumpulkan data dari tes formatif dan soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui ketercapaian dari indikator literasi numerasi.

Tahap akhir dari PTK yaitu melakukan refleksi yaitu mengingat kembali berbagai proses pelaksanaan dari pembelajaran kemudian dianalisis dengan tujuan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dirasa kurang maksimal untuk direncanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Penelitian PTK ini dilakukan di kelas II SDN Tanjungrejo 4 Kota Malang dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 yang berjumlah 24 peserta didik. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan materi membilang sampai dengan 100. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) pedoman observasi pembelajaran; (2) tes tertulis; dan (3) dokumentasi. Pedoman observasi pembelajaran digunakan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tes tertulis bertujuan untuk mengetahui proses berpikir, langkah-langkah pengerjaan, ketelitian peserta didik dalam menyelesaikan soal.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan jurnal guru. Sedangkan data kuantitatif berasal dari tes tertulis keterampilan HOTS peserta didik. Analisis data kuantitatif ini dihitung secara statistik sederhana untuk mengetahui nilai rata-rata presentase kenaikan persiklusnya (Rusmianto et al., 2024). Rumus yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

$$x = \sum \frac{x}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata nilai

Σx = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data

Kemudian untuk mengetahui kriteria perolehan nilai berdasarkan kemampuan literasi peserta didik, peneliti menggunakan tabel sebagai pedoman mengenai kriteria persentase aktivitas belajar peserta didik yang disusun oleh Yoni dkk. sebagai berikut (Yoni et al., 2010).

Tabel 1 Persentase Aktivitas Pembelajaran

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% - 80%	Tinggi
40% - 60%	Sedang
20% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Pada penerapan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Team Game Tournament menunjukkan hasil keterterapan model pada proses pembelajaran yang ditunjukkan dalam rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada pra tindakan, siklus I dan siklus II. Peneliti mendapatkan data keterterapan model ini dengan menggunakan instrumen berupa soal berjumlah 9 butir soal berupa soal uraian.

Setiap soal memuat indikator dari literasi numerasi yang masih berkesinambungan dengan indikator keterterapan model pembelajaran. Indikator tersebut meliputi (1) Peserta didik mampu menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan operasi matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (2) Peserta didik dapat menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram, (3) Peserta didik mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi, merumuskan kesimpulan, dan mengambil keputusan yang tepat (Khoirunnisa & Adirakasiwi, 2023). Perolehan nilai keterterapan model pembelajaran pada peserta didik adalah sebagai berikut.

Analisis	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Jumlah Peserta didik	24	24	24
Rata-rata keseluruhan	54	63	83

Standard Deviasi	20	14	12
Nilai Maksimum	69	89	100
Nilai Minimum	8	25	44

Hasil penelitian tersebut menunjukkan jika peserta didik kelas II yang berjumlah 24 peserta didik sebelum ada perlakuan memiliki persebaran data nilai yang beragam ditunjukkan dengan angka 20 pada standard deviasi, jika dinilai berdasarkan dengan indikator kemampuan literasi sains. Selain itu, terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai maksimum dengan skor 54, namun juga ada peserta didik yang mendapatkan nilai minimum pada skor 8.

Kemudian peneliti melaksanakan siklus pertama dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) menggunakan bantuan media konkrit berupa kartu bilangan untuk memudahkan pada pelaksanaan sintaks class presentation. Setelah itu peneliti mengadakan games dengan kartu soal yang memuat indikator literasi numerasi. Pada hasil siklus 1 diperoleh skor literasi numerasi pada 24 peserta didik kelas II mengalami penurunan persebaran atau standard deviasi, yaitu pada angka 14. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik pada literasi numerasi mengalami pemerataan dan peningkatan kemampuan yang ditandai dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 63.

Penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dengan memperhatikan evaluasi pada siklus pertama. Pada pelaksanaan siklus kedua, peneliti dan peserta didik kelas II melakukan pembelajaran di luar kelas atau Outdoor Learning. Outdoor Learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengatasi kejenuhan proses belajar dalam kelas (Izzati et al., 2023). Pembelajaran yang dilaksanakan di luar ruangan dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar (Rony Zulfriman et al., 2024).

Berdasarkan data pada tabel, diperoleh skor literasi numerasi pada 24 peserta didik kelas II mengalami penurunan persebaran atau standard deviasi, yaitu pada angka 12. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik pada literasi numerasi mengalami pemerataan dan kesenjangan kemampuan yang ada sudah mengalami penurunan. Kemudian peningkatan kemampuan dapat dilihat pada ratarata nilai keseluruhan yang sebesar 83. Kemudian, peneliti menganalisis lebih mendalam pada tiap indikator pada literasi numerasi, dan diperoleh hasil kemampuan literasi numerasi dalam bentuk persentase sebagai berikut.

Tabel 2 Persentase Kemampuan Literasi Numerasi Siklus I dan II

Indikator	Persentase Siklus I	Kriteria Siklus I	Persentase Siklus II	Kriteria Siklus II
Peserta didik mampu menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan operasi matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari	68%	Tinggi	92%	Sangat Tinggi
Peserta didik dapat menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram,	66%	Tinggi	82%	Sangat Tinggi
Peserta didik mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi, merumuskan kesimpulan, dan mengambil keputusan yang tepat	53%	Sedang	74%	Tinggi

Hasil perhitungan tiap indikator literasi numerasi diatas, dapat dilihat pada indikator pertama yaitu peserta didik mampu menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan operasi matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari memperoleh persentase sebesar 68% yang dikategorikan tinggi. Kemudian pada indikator kedua yang mana peserta didik dapat menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, seperti gra fik, tabel, bagan, dan diagram memperoleh persentase 66% yang diakategorikan tinggi, dan pada indikator ketiga yaitu peserta didik mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi, merumuskan kesimpulan, dan mengambil keputusan yang tepat memperoleh persentase 53% yang dikategorikan sedang.

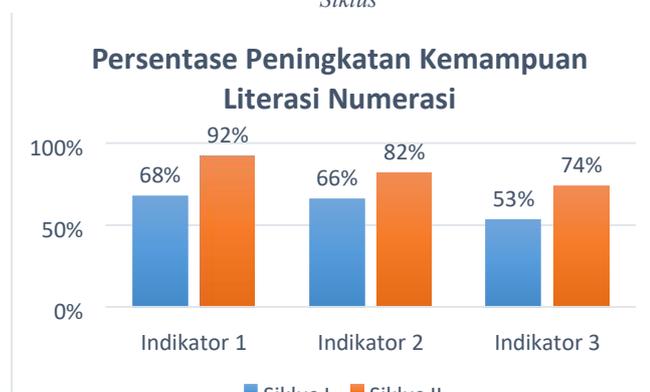
Berdasarkan hasil kegiatan pada siklus 1, meskipun persentase peserta didik yang tuntas dalam kategori tinggi dan sedang. Masih ada beberapa evaluasi yang peneliti lakukan karena terdapat peserta didik yang memiliki antusiasme yang rendah, kepercayaan diri yang kurang, dan peserta didik yang tidak bersungguhsungguh dalam mengikuti permainan dan cenderung asal menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Solusi yang peneliti berikan adalah mengubah lokasi permainan untuk siklus berikutnya dan memberikan motivasi dan semangat serta mengingatkan kembali hakikat untuk belajar.

Kemudian hasil perhitungan pada siklus II setelah dilaksanakan evaluasi dapat dilihat pada indikator pertama yaitu peserta didik mampu menggunakan berbagai jenis angka dan

simbol yang berkaitan dengan operasi matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari memperoleh persentase sebesar 92% yang dikategorikan sangat tinggi. Kemudian pada indikator kedua yang mana peserta didik dapat menganalisis informasi dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram memperoleh persentase 82% yang dikategorikan sangat tinggi, dan pada indikator ketiga yaitu peserta didik mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi, merumuskan kesimpulan, dan mengambil keputusan yang tepat memperoleh persentase 74% yang dikategorikan tinggi.

Kedua siklus yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas II dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) berbantuan kartu bilangan dan dilaksanakan di luar kelas memperoleh hasil sebagai berikut.

Gambar 2 Diagram Perbandingan Kemampuan Literasi Numerasi Antar Siklus



Persentase peningkatan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik kelas II diperoleh berdasarkan instrumen soal berupa uraian berjumlah 9 soal yang mewakili tiga indikator literasi numerasi yang diberikan pada tiap siklusnya. Hasil pengerjaan soal literasi numerasi yang telah dilaksanakan pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat pada indikator literasi numerasi pertama, persentase kemampuan literasi sains pada peserta didik berada pada angka 68% sedangkan pada siklus II mendapatkan 92%. Kemudian pada indikator literasi numerasi kedua mengalami peningkatan yang awalnya 66% menjadi 82%. Sedangkan pada indikator ketiga dari 53% menjadi 74%.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas mengenai upaya peningkatan literasi numerasi peserta didik menggunakan model Team Game Tournament mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan model kooperatif, karena salah satu faktor yang mempengaruhi anak kesulitan dalam memahami bacaan adalah kurangnya minat dari peserta didik itu sendiri dalam belajar bahasa (Napfiah et al., 2023). Salah satu upaya peneliti untuk membangun antusiasme peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran berupa permainan yaitu model Team Game

Tournament (TGT), yang mana model ini cocok digunakan untuk materi yang bersifat tajam yang memiliki satu jawaban benar, sesuai dengan materi yang digunakan peneliti saat ini (Yahya et al., 2023). Selain itu outdoor learning juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Miftahul Andika Saputri et al., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengupayakan peningkatan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik kelas II di SDN Tanjungrejo 4 Kota Malang dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antar siklusnya. Pada pra-siklus rata-rata keseluruhan dari indikator literasi numerasi peserta didik memperoleh nilai 54 dengan standard deviasi 20. Kemudian setelah diberi perlakuan pada siklus I berupa penggunaan metode Team Game Tournament (TGT) dengan berbantuan kartu bilangan, rata-rata keseluruhan mencapai angka 63 dengan standard deviasi yang mengalami penurunan, yaitu di angka 14. Setelah mengevaluasi pembelajaran pada siklus I, dilanjutkan siklus II dengan perbaikan berupa pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas, memperoleh rata-rata keseluruhan yang naik secara signifikan, yaitu di angka 83 dengan standard deviasi 12. Sehingga dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agustin, R., Budiono, & Sucipto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Hak Dan Kewajiban Dirumah Melalui Model Pjbl Pada Kelas III Di Sdn Junrejo 2 Kota Batu Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 4816–4822.
- Alfazriani, R. S. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 2(3), 67–79.
- Annurwanda, P. (2018). The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools. *SHS Web of Conferences*, 42, 00079. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200079>
- Ardiningtyas, M., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas: Studi Kasus di Sekolah SMA Negeri 3 Medan. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i2.294>
- Banani, U. A., & Aman, A. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- Helmiati, H., & Ag, M. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Izzati, H., Sukardi, & Masyhuri. (2023). Implementasi Model Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 271–276.

- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-775->
- Khoirunnisa, S., & Adirakasiwi, A. G. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Smp Pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 925–936. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17393>
- Miftahul Andika Saputri, A., Selvi, N., & Hastati, S. (2023). Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Sd Inpres 6/86 Balle. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i2.54>
- Napfiah, S., Yazidah, N. I., & Pebrianti, C. (2023). Penerapan Strategi Belajar Literasi Numerasi Sebagai Bentuk Peningkatan Mutu Baca Dan Hitung Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 20–25.
- Prawoto, E. C., Nurhadi, T., Kulup, L. I., & Ardhiyanti, M. (2020). PELATIHAN PENULISAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS BAGI GURU SMP-SMA DI KECAMATAN WARU, SIDOARJO. *Kanigara*, 1(2), 359–360. <https://doi.org/10.4324/9780203646243-141>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rahmwati, A. N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 4(1), 59–65. <http://conferences.uinmalang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/1502/725>
- Rony Zulfriman, Kustanti, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). IMPLEMENTASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM MEMBENTUK LINGKUNGAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 70–76.
- Rusmianto, O. A., Triwahyuningtyas, D., Sunarti, A. S., Studi, P., Prajabatan, P. P. G., Ilmu, F., Universitas, P., & Kanjuran, P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Berbantuan Media Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3 No 1(1), 63–77.
- Suardipa, I. P., Sedana, I. M., Ardiyasa, I. N. S., & Ferry, M. (2024). The Effectiveness of Teams Games Tournament Using Google Sites with Local Wisdom in Teaching Flat Shapes to Elementary Students. 7(3), 429–437.
- Yahya, R. N., Sanusi, S., & Suprihatin, H. L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 945–954. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.375>
- Yoni, A., Purwanto, H., & Ambarwati, S. K. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Yustinaningrum, B. (2023). Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Menggunakan Polya Ditinjau Dari Gender. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 129–141. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6174>