

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI SAINS KELAS V SD NEGERI 2
JEMBANGAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Fadhil Oktafian

34302000103

PROGRAM STUDI PENDIDIKANGURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUANDAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS KELAS V SD NEGERI 2 JEMBANGAN

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar




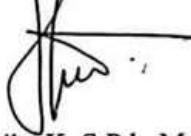
Oleh
Fadhil Oktafian
34302000103

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

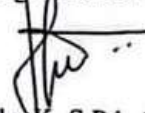
Pembimbing I

Pembimbing II


Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315025


Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN *QUIZZZ* TERHADAP KEMAMPUAN
LITERASI SAINS KELAS V SD NEGERI 2 JEMBANGAN**

Disusun Oleh

Fadhil Oktafian

34302000103

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 22 Februari 2024, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315026

Penguji 1 : Yulinn Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211314022

Penguji 2 : Dr Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

Penguji 3 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211315025

Semarang, 24 Februari 2024

Universitas Islam sultan agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,



Dr. Muhammad Aliandi, S.Pd., M.Pd, M. H.,

NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhil Oktafian

NIM : 34302000103

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Literasi Sains Kelas V SD Negeri 2 Jembangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencebutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 14 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Fadhil Oktafian

34302000103

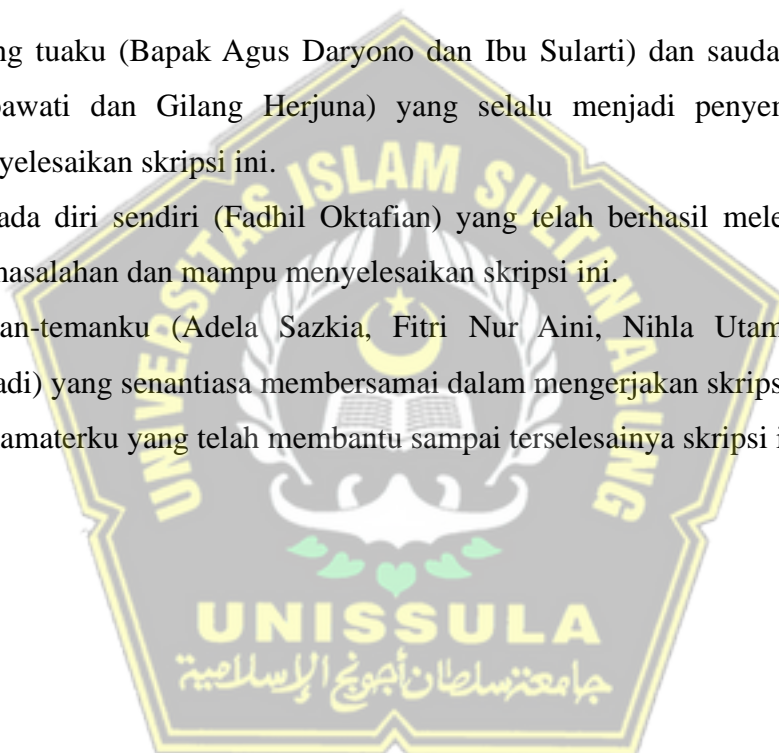
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Keberhasilan adalah perjalanan, bukan destinasi”

PERSEMBAHAN

1. Dosen pembimbing yang senantiasa membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tuaku (Bapak Agus Daryono dan Ibu Sularti) dan saudaraku (Anggun Prabawati dan Gilang Herjuna) yang selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada diri sendiri (Fadhil Oktafian) yang telah berhasil melewati berbagai permasalahan dan mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-temanku (Adela Sazkia, Fitri Nur Aini, Nihla Utami, Nurrohmat Setiadi) yang senantiasa kebersamai dalam mengerjakan skripsi.
5. Almamaterku yang telah membantu sampai terselesainya skripsi ini.



ABSTRAK

Fadhil Oktafian, 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Literasi Sains Kelas V SD Negeri 2 Jembangan, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan literasi sains siswa. Kurangnya variasi dan inovasi guru dalam mengmengajar dan kurangnya penggunaan sumber dan media. Pembelajaran yang terjadi termasuk pada jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan desain pre-experimen dengan mengikuti pola *pre-tes pre-test control grup design*. Tujuan dari penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* diperoleh rata-rata kemampuan literasi sains siswa sebanyak 68,44 dan setelah diberikan perlakuan hasil rata-rata *post-test* meningkat menjadi 78,75. Dari hasil rata-rata yang diperoleh akan diperkuat dengan uji *paired sample t test* untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap variabel terikat kemampuan literasi sains. Berdasarkan uji tersebut diperoleh hasil yang dapat dilihat pada kolom sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Literasi, Sains

ABSTRACT

Fadhil Oktafian, 2024. The Influence of the Cooperative Model of Team Games Tournament Type Assisted by Quizizz on the Science Literacy Ability of Class V of SD Negeri 2 Jembangan, Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.

This research focuses on the influence of learning models on students' scientific literacy abilities. Lack of teacher variation and innovation in teaching and lack of use of sources and media. The learning that occurs is included at elementary school level, especially in natural and social science (IPAS) subjects. This research uses a pre-experimental design by following a pre-test control group design pattern. The aim of the research was to determine the effect of the Team Games Tournament model assisted by Quizizz on scientific literacy abilities. This can be seen from the average obtained from the pre-test and post-test results. In the pre-test, the average scientific literacy ability of students was 68.44 and after being given treatment the average post-test result increased to 78.75. The average results obtained will be strengthened with a paired sample t test to determine the influence of the independent variable, namely the Team Games Tournament learning model, on the dependent variable of scientific literacy ability. Based on this test, the results obtained can be seen in the sig column. (2-tailed) $< \alpha = 0.05$ then H_0 is rejected. From this it can be concluded that sig (2-tailed) $0.000 < \alpha = 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is an influence on the scientific literacy abilities of fifth grade students in the science subject

Keywords: *Team Games Tournament, Literacy, Sains*

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Literasi Sains Kelas V SD Negeri 2 Jembangan”.

Shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya sampai akhir zaman. Semoga kita semua menjadi umat yang mendapat syafaatnya fi yaumul qiamah. Aamiin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. sehingga, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhamad Afandi., S.Pd., M.Pd, M. H., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing II dalam penyusunan skripsi.
4. Yunita Sari, S.Pd. SD, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan kepada saya dalam penyusunan skripsi.
5. Suparlan, S.Pd. SD, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Jembangan yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 2 Jembangan.
6. Turinah, S.Pd. SD, selaku Guru Kelas V SD Negeri 2 Jembangan yang telah bersedia mendampingi dalam penelitian.
7. Kedua orang tua serta kedua kakak tersayang yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a, dan dukungan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.

8. Seluruh rekan seperjuangan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020, khususnya kelas C yang telah menemani peneliti sejak awal perkuliahan sampai penyusunan skripsi.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan serta bantuan selama penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini sangat sederhana dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis menerima seluruh kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat dipahami dan bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.



Semarang, 14 Desember 2023

Penulis

Fadhil Oktafian

34302000103

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10

1.6	Manfaat Penelitian.....	10
BAB II.....		12
KAJIAN PUSTAKA		12
2.1	Kajian Teori	12
2.2	Penelitian yang Relevan	27
2.3	Kerangka Berfikir.....	29
2.4	Hipotesis.....	31
BAB III		32
METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Desain Penelitian.....	32
3.2	Populasi dan Sampel	33
3.3	Teknik Pengumpulan Data	33
3.4	Instrumen Penelitian.....	34
3.5	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV		46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN		46
4.1	Deskripsi Penelitian.....	46
4.2	Hasil Analisis Data Penelitian	49
4.3	Pembahasan	55
BAB V.....		61

PENUTUP.....	61
5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 4. 1 Hasil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal.....	35
Tabel 3. 3 Kriteria Koefisien Validitas.....	37
Tabel 3. 4 Tabel Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	38
Tabel 3. 5 Kriteria Daya Pembeda.....	39
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	40
Tabel 3. 7 Kriteria Gain.....	45
Tabel 4. 1 Hasil Uji <i>Pre-test</i>	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji <i>Post-test</i>	48
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	50
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Awal.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas data Akhir.....	53
Tabel 4. 6 Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam bermasyarakat, berbangsa, serta bertanah air. Maju atau tidaknya bangsa dilihat dari kreatifitas Pendidikan bangsa tersebut dan banyaknya masalah kehidupan dari sumber daya manusia handal serta mampu bersaing (Fironika, 2014). Perubahan zaman berdampak pada perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga proses pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Sekolah sebagai institusi pendidikan, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas dan mengembangkan potensi siswa (Arifudin, 2023). Faktor-faktor seperti guru, siswa, pendekatan, dan model pembelajaran mempengaruhi kualitas pendidikan. Guru memiliki peran sentral dalam memberikan pengetahuan, bimbingan, dorongan, membentuk kepribadian, dan memberikan motivasi kepada siswa.

Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia sekarang sampai pada tahap pengembangan kurikulum merdeka. Kurikulum ini adalah pengembangan serta penerapan kurikulum darurat yang dibuat sebagai dampak pandemi Covid-19. Prinsip kurikulum merdeka yaitu pembelajaran berpusat sepenuhnya pada siswa dengan mencantumkan istilah merdeka belajar. Istilah ini diartikan sebagai metode yang memungkinkan siswa dapat

memilih pelajaran yang menarik bagi mereka. Sekolah bertanggung jawab serta memiliki hak untuk mengembangkan kurikulum sesuai karakteristik dan kebutuhan masing-masing. Kebijakan dalam pemilihan kurikulum memiliki harapan supaya dapat mempercepat proses pentahapan reformasi kurikulum nasional. Meskipun kurikulum 2013 sekarang masih tersedia, tetapi pihak sekolah masih harus mempersiapkan diri dalam menerapkan kurikulum merdeka. Sehingga tiap satuan pendidikan dapat memutuskan waktu pelaksanaan dan menerapkan kurikulum merdeka secara mandiri sesuai kesiapannya. Ide dari merdeka belajar ini yaitu untuk mencapai suasana belajar yang menyenangkan tanpa merasa terbebani dalam mencapai nilai tertentu. Sebelum sekolah melaksanakan kurikulum yang baru, perlu diadakannya analisis dalam mengambil langkah-langkah aktif. Dengan adanya langkah-langkah tersebut diharapkan sekolah dapat memahami kurikulum merdeka dengan baik, mulai dengan persiapan, penerapan, sampai evaluasi pembelajaran (Cholilah et al., 2023).

Kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD) memberikan salah satu dampak yaitu digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut memiliki tujuan supaya siswa lebih holistik memahami lingkungan sekitar. Dengan demikian siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sekitar (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta

interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbud, 2022). Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan gabungan dari berbagai pengetahuan yang tersusun secara logis dan secara sistem dengan memperhitungkan sebab akibat. Pembelajaran IPAS berperan dalam mencapai profil pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Ilmu pengetahuan membantu siswa dalam menumbuhkan rasa ingin tahu kepada fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini akan menjadikan siswa memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman tersebut memiliki manfaat untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Septiana, 2023).

Literasi memiliki arti menurut Alberta yang mengemukakan bahwa literasi bukan sekedar hanya kemampuan dalam menulis serta membaca, tetapi dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang membuat seseorang dapat memiliki kemampuan berfikir kritis, dapat memecahkan permasalahan, dapat berkomunikasi dengan efektif, serta dapat mengembangkan potensi dalam berpartisipasi dengan masyarakat (Eliza, 2022).

Literasi sains dapat menciptakan pemikiran serta kreativitas anak yang ditetapkan karakter orang yang bertanggung jawab dan peduli terhadap dirinya sendiri, masyarakat serta alam. Anak yang memiliki kemampuan literasi sains dapat membuat keputusan awal serta akan memberikan pendapat

dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi sains memiliki peran penting mengenai kesejahteraan serta kemanusiaan dimasa yang akan datang. Literasi sains anak dipengaruhi banyak faktor. Salah satu penyebab rendahnya literasi sains yaitu pilihan sumber belajar. Di Indonesia literasi sains pada pembelajaran sains sebagian besar sebatas bahan ajar atau teks, bukan tentang pembelajaran hidup. Pembelajaran literasi sains berpusat pada guru, metode yang digunakan oleh gurupun dalam lingkup metode ceramah. Seharusnya guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan situasi pada saat ini. Dengan kondisi pembelajaran yang seperti ini akan membuat pembelajaran terasa membosankan dan akhirnya siswa akan susah memahami pelajaran. Pengetahuan serta penerapan literasi sains dengan hanya menggunakan buku ajar akan tidak sepenuhnya membuat siswa tergugah. Metode ajar yang digunakan tidak terlalu efektif jika membuat siswa menjadi pendengar aktif. Pada literasi sains, pembelajaran dapat dilakukan dengan cara kreatif, inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini mampu dicapai guru apabila menggunakan literasi sains dengan pemanfaatan lingkungan sekitar untuk sumber belajar. Dengan pemanfaatan lingkungan sekitar guru mengajak siswa untuk mengamati serta melakukan kegiatan ilmiah. Alasannya karena siswa akan dapat berinteraksi dengan langsung dan memanfaatkan lingkungan dengan maksimal sebagai sumber belajar (Firda, 2022).

Literasi sains sangat berpotensi untuk mulai memupuk serta mengembangkannya kepada anak-anak. Anak-anak tersebut akan mengamati,

mendapatkan, serta belajar dari objek sains yang terdapat di lingkungan sekitar (Eliza, 2022).

Literasi sains menjadi kunci penting agar peserta didik dapat peduli terhadap lingkungan dan berpartisipasi dalam memahami alam sekitar. Literasi sains di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, pemahaman, dan partisipasi dalam lingkungan sekitar serta mampu mengidentifikasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Mahmudah, 2023). Para siswa diharapkan terus mengalami perkembangan positif melalui tindakan-tindakan yang didasarkan pada pemikiran logis, kritis, rasional, cermat, kreatif, dan cerdas. Mengingat bahwa IPAS merupakan dasar dan landasan untuk memahami berbagai bidang ilmu, serta sebagai ilmu pengetahuan yang sistematis, sangat penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap IPAS. Namun, literasi sains siswa kelas V di SD Negeri 2 Jembangan masih dinilai rendah, terlihat dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPAS serta metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif yang diterapkan di sekolah, yang dapat ditemukan di lampiran 1.

Dari hasil tersebut, hanya 5 siswa atau 31,25% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum, sementara 11 siswa atau 68,75% lainnya mendapatkan nilai di bawah kriteria minimum. Salah satu metode yang diusulkan untuk meningkatkan literasi sains siswa dalam IPAS adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Observasi menunjukkan bahwa siswa di SD Negeri 2 Jembangan mengalami beberapa kendala dalam

pembelajaran IPAS. Beberapa masalah yang dihadapi siswa meliputi persepsi bahwa IPAS adalah ilmu yang banyak hafalan dan sulit dipahami, kurangnya keyakinan dalam menyelesaikan latihan soal, kesulitan dalam memahami materi, kurangnya keseriusan guru dalam menjelaskan materi, dan ketidaksetaraan sosial antara siswa yang kurang dan lebih pintar.

Adanya sebuah model pembelajaran sangat membantu ketika menyampaikan materi maupun bahan ajar. Dengan menggunakan model pembelajaran dapat pula mendorong tumbuhnya rasa senang siswa pada Pelajaran (Sari et al., 2023). *Team Games Tournament* merupakan salah satu tipe kooperatif dimana siswa dibagi pada suatu tim belajar yang memiliki empat siswa yang memiliki kemampuan, latar belakang etnik, serta jenis kelamin yang berbeda. Kemudian guru menjelaskan pelajaran, siswa belajar dalam kelas tentang materi yang dipelajari serta siswa dapat dipastikan telah memahami pelajaran. Selanjutnya siswa bermain game akademik dengan tim lainnya untuk mendapatkan poin bagi timnya. Siswa bermain game bersama tiga siswa pada meja turnamen, yang mana tiga siswa pada meja turnamen ini merupakan siswa yang mendapatkan rekor nilai terakhir sama. Permainan ini cukup adil dalam sebuah prosedur dengan menggeser kedudukan. Tim yang mendapat skor tertinggi akan mendapat sertifikat atau penghargaan yang diberikan tim lain (Hamdani et al., 2019).

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023). Kelebihan dari model *Team Games Tournament*, diantaranya: (1) Pada kelas

kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk menggunakan pendapatnya dalam berinteraksi (2) Rasa percaya diri siswa lebih meningkat (3) Perbuatan mengganggu siswa lain berkurang (4) Meningkatkan motivasi belajar siswa (5) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam (6) Mampu meningkatkan kepekaan, kebaikan budi, toleransi terhadap siswa lainnya dan dengan guru (7) Interaksi belajar dalam kelas akibat kerja sama antar siswa menjadikan kelas menjadi hidup dan tidak membuat jenuh siswa. Kekurangan dari model *Team Games Tournament* sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran sering terjadi bahwa tidak semua siswa ikut memberikan pendapatnya (2) Dalam proses pembelajarannya kekurangan waktu (3) Jika guru tidak dapat mengelola kelas, kemungkinannya akan terjadi kegaduhan.

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* diintegrasikan dengan aplikasi *Quizizz*, yang merupakan permainan kuis interaktif berbasis pendidikan. *Team Games Tournament* melibatkan turnamen kuis antar tim dengan kinerja akademik yang setara, sedangkan *Quizizz* membawa elemen permainan ke dalam kelas untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Model ini dikatakan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan hasil pembelajaran (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023).

Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi online yang terdapat fitur kuis, diskusi, *survey*, serta *game*. Aplikasi *Quizizz* berisikan materi pembelajaran yang dibuat dalam pertanyaan interaktif yang memiliki berbagai tema berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan memilih

isi materi yang dibuat oleh guru. Aplikasi *Quizizz* juga dapat ditambahkan materi pelajaran, seperti video pembelajaran gambar, maupun musik yang menarik. *Quizizz* dideskripsikan sebagai *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif dengan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki siswa (Al Mawaddah et al., 2021). *Quizizz* merupakan suatu platform digital ketika menggunakannya merasa menyenangkan sehingga mampu mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengerti apa yang telah dipelajari. Sehingga dapat diartikan, *Quizizz* merupakan aplikasi kuis yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses penggunaan *Quizizz* terdapat kelebihan serta kekurangan tersendiri. Kelebihan *Quizizz* sendiri yaitu : (1) Setiap siswa yang memberikan jawaban benar akan mendapat beberapa poin untuk soal yang dijawab benar, serta peringkat sementara siswa akan terlihat setelah menjawab setiap soal yang telah dijawabnya (2) Selanjutnya setelah siswa selesai mengerjakan soal tersebut, selanjutnya muncul tampilan *Review Question*, tampilan tersebut dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang telah dipilih. Sedangkan kelemahannya yaitu : (1) Siswa dapat membuka tab baru (2) Susah dalam mengawasi siswa ketika membuka tab baru (Yolanda & Meilana, 2021).

Dengan menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*, diharapkan peserta didik dapat menjadi mandiri, termotivasi, kreatif, inovatif, dan percaya diri dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model kooperatif *Team Games*

Tournament berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SD Negeri 2 Jembangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya sebatas pembelajaran saintifik menggunakan metode diskusi dan tanya jawab.
2. Tidak terbiasanya peserta didik melakukan kuis (*game* dan *tournament*).
3. Hasil belajar IPAS tergolong rendah akibat proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang kurang mendukung.
4. Siswa yang masih pasif dalam proses pembelajaran tergolong banyak, kurangnya interaksi satu sama lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Jembangan.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *quizizz*.
3. Sasaran penelitian terbatas pada kemampuan literasi sains.
4. Konsep mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains pada mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan memperluas wawasan serta dijadikan refrensi yang berkaitan dengan penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap literasi sains pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi sains.

- 2) Siswa tidak merasa jenuh, karena mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*
- b. Manfaat bagi guru
- 1) Memotivasi guru untuk meningkatkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dalam proses belajar, sehingga dapat memperbaiki pembelajaran yang ada.
 - 2) Menambah wawasan tentang alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi sains.
- c. Manfaat bagi sekolah
- 1) Memberikan peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.
 - 2) Dapat memberikan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya meningkatkan pembelajaran IPAS.
- d. Manfaat bagi peneliti
- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai model pembelajaran tipe *Team Games Tournament*.
 - 2) Memahami bagaimana kondisi sosial yang cocok dalam sebuah aktivitas belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Menurut Johnson dalam B. Santoso, *Cooperative Learning* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara kelompok kecil, di mana siswa belajar bersama dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar optimal, baik pada tingkat individu maupun kelompok. Nurhadi, di sisi lain, mengartikan *Cooperative Learning* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang sengaja mengembangkan interaksi saling bantu untuk menghindari konflik dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan masalah (Ali, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dijelaskan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mudah diimplementasikan, di mana seluruh siswa terlibat tanpa memandang status, dan unsur permainan menjadi bagian integral dari pembelajaran. *Team Games Tournament* didefinisikan sebagai model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang, dengan perbedaan dalam

kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras (Lutfi Wildani, 2020).

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe kooperatif dimana siswa dibagi pada suatu tim belajar yang memiliki empat siswa yang memiliki kemampuan, latar belakang etnik, serta jenis kelamin yang berbeda. Kemudian guru menjelaskan pelajaran, siswa belajar dalam kelas tentang materi yang dipelajari serta siswa dapat dipastikan telah memahami pelajaran. Selanjutnya siswa bermain game akademik dengan tim lainnya untuk mendapatkan poin bagi timnya. Siswa bermain game bersama tiga siswa pada meja turnamen, yang mana tiga siswa pada meja turnamen ini merupakan siswa yang mendapatkan rekor nilai terakhir sama. Permainan ini cukup adil dalam sebuah prosedur dengan menggeser kedudukan. Tim yang mendapat skor tertinggi akan mendapat sertifikat atau penghargaan yang diberikan tim lain (Hamdani et al., 2019).

Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang sederhana, mengintegrasikan seluruh siswa tanpa memandang status, mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya, serta melibatkan unsur permainan dan penguatan. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam model kooperatif *Team Games Tournament* memungkinkan siswa belajar dengan suasana yang santai, sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kerja sama,

persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* melibatkan penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pengakuan kelompok (Z. Hasanah & Himami, 2021).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dijelaskan oleh (U. Hasanah et al., 2020) sebagai pendekatan kooperatif yang melibatkan semua siswa tanpa memandang status, mengikutsertakan siswa sebagai tutor sebaya, dan menyertakan unsur permainan serta penguatan. *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kompetisi kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan jawaban yang tepat.

Dari beberapa pandangan dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu pembelajaran yang dapat diterapkan untuk seluruh siswa supaya terlibat tanpa pandangan latar belakang siswa tersebut dan terdapat unsur permainan yang termasuk dari pembelajaran. Pada model ini setiap kelompok dibagi 4 - 5 siswa dengan perbedaan jenis kelamin, kemampuan, dan latar belakang siswa tersebut sehingga dapat bekerja sama antara siswa yang pintar dan dapat mengajari siswa yang kurang paham akan materi.

b. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Terdapat banyak langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* menurut beberapa ahli. Adapun beberapa langkah menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dikemukakan oleh (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa tim belajar yang beranggotakan empat siswa dari beberapa campuran menurut jenis kelamin, tingkatan prestasi, serta suku.
- 2) Guru menyiapkan pelajaran dan siswa kemudian melakukan kerja sama dalam tim supaya dapat memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran
- 3) Seluruh siswa mengerjakan kuis dan siswa tidak dapat saling membantu.

Langkah-langkah yang selanjutnya yaitu dikemukakan oleh (Z. Hasanah & Himami, 2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas (*class presentations*): Ketika awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan persentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*): Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (persentasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 samapi 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.
- 3) Permainan (*Games*): *Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.
- 4) Pertandingan atau lomba (*tournament*): Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik.
- 5) Penghargaan kelompok: Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Adapun langkah selanjutnya yaitu dikemukakan oleh (Hamdani et al., 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyajikan materi yang akan diberikan sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Guru menyiapkan kartu soal untuk permainan dan lembar kerja yang akan diberikan kepada siswa.
- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan tiap anggota kelompok 4-5 siswa.
- 4) Guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan tugas yang terdapat pada buku panduan.
- 5) Guru memberitahukan kepada setiap kelompok untuk saling bekerja sama antar anggota, dan saling membantu apabila terdapat anggota kelompok yang kurang paham.
- 6) Guru meminta siswa untuk melakukan permainan sesuai perintah yang sudah diberikan.
- 7) Guru memberikan hadiah sebagai motivasi kepada siswa untuk lebih aktif lagi dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa langkah yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, peneliti memilih untuk menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Hamdani et al., 2019). Peneliti memilih tersebut dikarenakan lebih mudah untuk dipahami dan lebih efektif jika diberikan kepada siswa.

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Terdapat banyak kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* menurut beberapa ahli. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan oleh (Lutfi Wildani, 2020) yaitu:

1) Kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu:

- a) Pencerahan waktu untuk tugas gerak lebih dioptimalkan
- b) Mementingkan penerimaan terhadap perbedaan perseorangan
- c) Dapat menguasai materi lebih mendalam dengan waktu yang singkat
- d) Keaktifan siswa lebih digunakan dalam kegiatan belajar
- e) Mendidik siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain
- f) Memiliki semangat belajar yang lebih tinggi
- g) Lebih baik dalam hasil belajar
- h) Meningkatkan kersasama, kebaikan budi, serta persaingan sehat antar siswa.

2) Kekurangan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu:

- a) Siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis susah untuk dikelompokkan
- b) Terdapat siswa yang memiliki kemampuan tinggi belum terbiasa dan susah menjelaskan kepada siswa lainnya.

Kelebihan dan kekurangan yang selanjutnya dikemukakan oleh (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan dari model *Team Games Tournament* sebagai berikut:

- a) Pada kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk menggunakan pendapatnya dalam berinteraksi
- b) Rasa percaya diri siswa lebih meningkat
- c) Perbuatan mengganggu siswa lain berkurang
- d) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- e) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam
- f) Mampu meningkatkan kepekaan, kebaikan budi, toleransi terhadap siswa lainnya dan dengan guru
- g) Interaksi belajar dalam kelas akibat kerja sama antar siswa menjadikan kelas menjadi hidup dan tidak membuat jenuh siswa

2) Kekurangan dari model *Team Games Tournament* sebagai berikut:

- a) Dalam pembelajaran sering terjadi bahwa tidak semua siswa ikut memberikan pendapatnya
- b) Dalam proses pembelajarannya kekurangan waktu

- c) Jika guru tidak dapat mengelola kelas, kemungkinannya akan terjadi kegaduhan

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan oleh (Kuwati et al., 2012) adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Team games tournament* sebagai berikut :

- a) Proses dan hasil siswa meningkat
- b) Siswa merasa terkesan dengan pembelajaran sebab menyenangkan
- c) Semangat serta motivasi siswa meningkat
- d) Kualitas guru dalam mengajar meningkat

- 2) Kekurangan dalam pembelajaran *Teams games tournament* adalah sebagai berikut:

- a) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran memerlukan waktu yang lama
- b) Materi pembelajaran harus memilih yang sesuai
- c) Siswa belum terbiasa dalam pembelajaran

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, peneliti memilih untuk menggunakan kekurangan dan kelebihan yang dikemukakan oleh (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023). Peneliti memilih tersebut dikarenakan lebih mudah untuk dipahami dan lebih efektif jika diberikan kepada siswa.

2. Quizizz

Quizizz adalah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang menyediakan fitur kuis, survey, game, dan diskusi. Aplikasi ini mengandung materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai tema, jenjang, dan mata pelajaran. Keunikan dari *Quizizz* adalah kemampuannya untuk memungkinkan pendidik membuat konten kuis sendiri, termasuk tambahan materi menarik seperti video, gambar, dan musik. Secara konsep, *Quizizz* dijelaskan sebagai sebuah *web tool* yang memungkinkan pembuatan permainan kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui berbagai perangkat elektronik. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan konduktivitas, ketertarikan, dan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Al Mawaddah et al., 2021).

Langkah-langkah dalam menggunakan *Quizizz* yang dikemukakan oleh (Devila et al., 2023) adalah sebagai berikut:

- a. Membuka menu *browser*.
- b. Ketik *www.quizizz.com* lalu terlihat tampilan awal *Quizizz* pada layar, kemudia klik sig-in.
- c. Jika sudah masuk, klik “*create new account*” pada bagian atas di bagian menu sebelah kiri.
- d. Setelahnya, akan terlihat tulisan “*let’s create a quiz*” kemudian tuliskan nama, bahasa, selanjutnya tekan “*next*” hingga terdapat tulisan “*create a new question*”.

- e. Kemudian, tuliskan pertanyaan dalam kolom “*write your question here*” setelahnya, tuliskan pilihan jawaban pada kolom “*answer option*” dan ceklis jawaban benar, kemudian atur durasi untuk pengerjaan 1 soal lalu tekan “*save*”.
- f. Setelah selesai menuliskan kuis, tekan “*finish quiz*” kemudian bisa atur kuis.
- g. Setelahnya akan terdapat 2 pilihan yaitu “*homework*” dan “*play here*”.
- h. Kemudian, akan terlihat kode yang nantinya bisa digunakan siswa untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Dalam proses penggunaannya *Quizizz* mempunyai kekurangan serta kelebihan tersendiri. Kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan *Quizizz* yang dikemukakan menurut (Yolanda & Meilana, 2021) adalah sebagai berikut:

- a) Tiap peserta didik yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar, dan siswa peringkat sementara siswa dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab.
- b) Setelah siswa selesai mengerjakan soal, setelahnya terdapat bentuk tampilan *Review Question*, tampilan ini dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih.

Sedangkan kelemahannya dalam menggunakan *Quizizz* adalah sebagai berikut :

- a) Peserta didik dapat membuka pada tab baru.
- b) Akan susah dalam mengawasi peserta didik ketika membuka tab baru.

3. Literasi Sains

a. Pengertian Literasi Sains

Literasi sains memiliki potensi besar untuk dikembangkan pada anak-anak usia dini karena sains merupakan bagian integral dari kehidupan mereka. Anak-anak pada usia ini cenderung mengamati, menemukan, dan belajar dari objek-objek sains di sekitar lingkungan mereka. Literasi sains pada anak usia dini dapat melatih kepekaan terhadap lingkungan, memungkinkan mereka untuk mengamati dan memecahkan masalah di sekitarnya. Literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dalam berbagai konteks, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan potensi serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. Literasi juga sangat penting untuk perkembangan sosial anak melalui interaksi kolaboratif dalam kegiatan sehari-hari (Eliza, 2022).

Sains memberikan keterampilan kepada anak untuk memproses informasi baru melalui pengalaman nyata, seperti mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, mengukur, dan

berkomunikasi. Pembelajaran sains pada anak usia dini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak cara memahami dunia dan lingkungan sekitar melalui proses penyelidikan ilmiah.

Aisyah L.N. (2014) melengkapi pandangan tersebut dengan menyatakan bahwa pembelajaran sains secara umum memiliki tiga aspek utama. Pertama, sains sebagai pengetahuan, yang mencakup produk sains seperti informasi, konsep, fakta, dan hukum. Kedua, sains sebagai seperangkat metode atau proses, di mana pengetahuan dihasilkan melalui metode atau proses, dan anak-anak belajar melakukan sains melalui eksplorasi, seperti mengamati, mengklasifikasikan objek, dan mengukur.

Dari pandangan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa literasi sains yaitu pengetahuan serta kecakapan ilmiah supaya dapat mengidentifikasi pertanyaan, mendapatkan pengetahuan baru, mendapatkan pengetahuan baru, mampu menjelaskan ilmiah, mendapatkan kesimpulan, paham ciri-ciri sains, paham akan sains yang terlibat dan peduli terhadap isu-isu terkait sains.

b. Manfaat Literasi sains

Menurut National Research Council, manfaat literasi sains yaitu :

- 1) Memberikan kepuasan dan kesenangan pribadi yang muncul setelah memahami dan mempelajari sains;

- 2) Setiap orang membutuhkan informasi dan berpikir ilmiah untuk pengambilan keputusan;
- 3) Setiap orang perlu melibatkan kemampuan mereka dalam wacana publik dan debat mengenai isu-isu penting yang melibatkan sains dan teknologi; dan
- 4) Literasi sains penting dalam dunia kerja, sehingga mengharuskan orang-orang untuk belajar sains, bernalar, berpikir secara kreatif, membuat keputusan, dan memecahkan masalah (Juwita & Rosidin, 2022).

c. Indikator dalam Literasi Sains

Terdapat banyak indikator dalam literasi sains yang dikemukakan dalam beberapa ahli. Berikut merupakan indikator menurut (Firda, 2022) yaitu:

- a) Indikator dalam literasi sains yang dirumuskan sebagai kemampuan dasar,
- b) Berisi literasi sains pada aspek buku teks
- c) Silabus dan RPP perlengkapannya dikemas dengan literasi sains pembelajaran.

Adapun indikator literasi sains yang dikemukakan oleh (Utami et al., 2022) sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah
- b) Menjelaskan fenomena secara ilmiah
- c) Menggunakan bukti-bukti ilmiah

Selanjutnya yaitu indikator literasi sains yang dikemukakan (Ridwan & Ramdhan, 2021) oleh yaitu:

- a) Mengidentifikasi pendapat ilmiah valid
- b) Efektif dalam melakukan penelusuran literatur
- c) Paham tentang elemen-elemen desain penelitian serta dampak pada temuan ataupun kesimpulan
- d) Membuat grafik dengan tepat dari data
- e) Pemecahan masalah dengan keterampilan kuantitatif (statistik dasar, memahami dan menginterpretasikan statistik dasar, melakukan referensi, prediksi, dan penarikan kesimpulan berdasarkan data kuantitatif)

Berdasarkan beberapa pandangan dari beberapa ahli diatas, peneliti memilih untuk menggunakan indicator literasi sains menurut (Utami et al., 2022). Peneliti memilih tersebut dikarenakan lebih mudah untuk dipahami dan lebih efektif jika diberikan kepada siswa.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Literasi Sains

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi sains siswa termasuk pemilihan buku ajar yang tidak tepat, munculnya kesalahan konsep, pembelajaran yang kurang kontekstual, keterampilan membaca yang rendah, serta pengaruh lingkungan dan suasana belajar. Faktor lain mencakup pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, kesulitan dalam mengaitkan materi dengan topik sains, dan

ketidakmampuan mengaplikasikan pengetahuan sains dalam kehidupan sehari-hari (Rohmaya, 2022).

e. Prinsip dasar literasi sains

Menurut (Firda, 2022) prinsip dasar literasi sains adalah sebagai berikut:

- 1) Konten tersebut relevan dan sesuai dengan penggabungan kearifan lokal dan waktu.
- 2) Memenuhi kebutuhan sosial, kebudayaan, dan status Nasional.
- 3) Sesuai dengan standar mutu pembelajaran yang ada berkesesuaian dengan pembelajaran abad ke-21.
- 4) Terintegrasi penuh dengan literasi lainnya.
- 5) Kerja sama dan partisipasi.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan model *Team Games Tournament*, diuraikan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Yudianto dkk. (2014) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pengaturan sistem refrigerasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Rata-rata N-Gain pada siklus I sebesar 0,48, pada siklus II sebesar 0,60, dan pada siklus III sebesar 0,65. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat setiap siklusnya. Aktivitas belajar siswa berada pada kriteria tinggi pada siklus I, tinggi

pada siklus II, dan sangat tinggi pada siklus III. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa ini terjadi karena adanya perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

Temuan mengenai *Teams Games and Tournament* juga dilakukan oleh Amri dkk. (2021), dimana penerapan model *Teams Games and Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan penerapan model *Teams Games and Tournament* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran kolaboratif, dan aktivitas guru, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga diperkuat oleh Damayanty dkk. (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu media video interaktif pada materi IPAS terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPAS diukur sebagai tingkat pencapaian siswa terhadap materi IPAS di sekolah dasar sebagai suatu perubahan tingkah laku, dalam bentuk keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

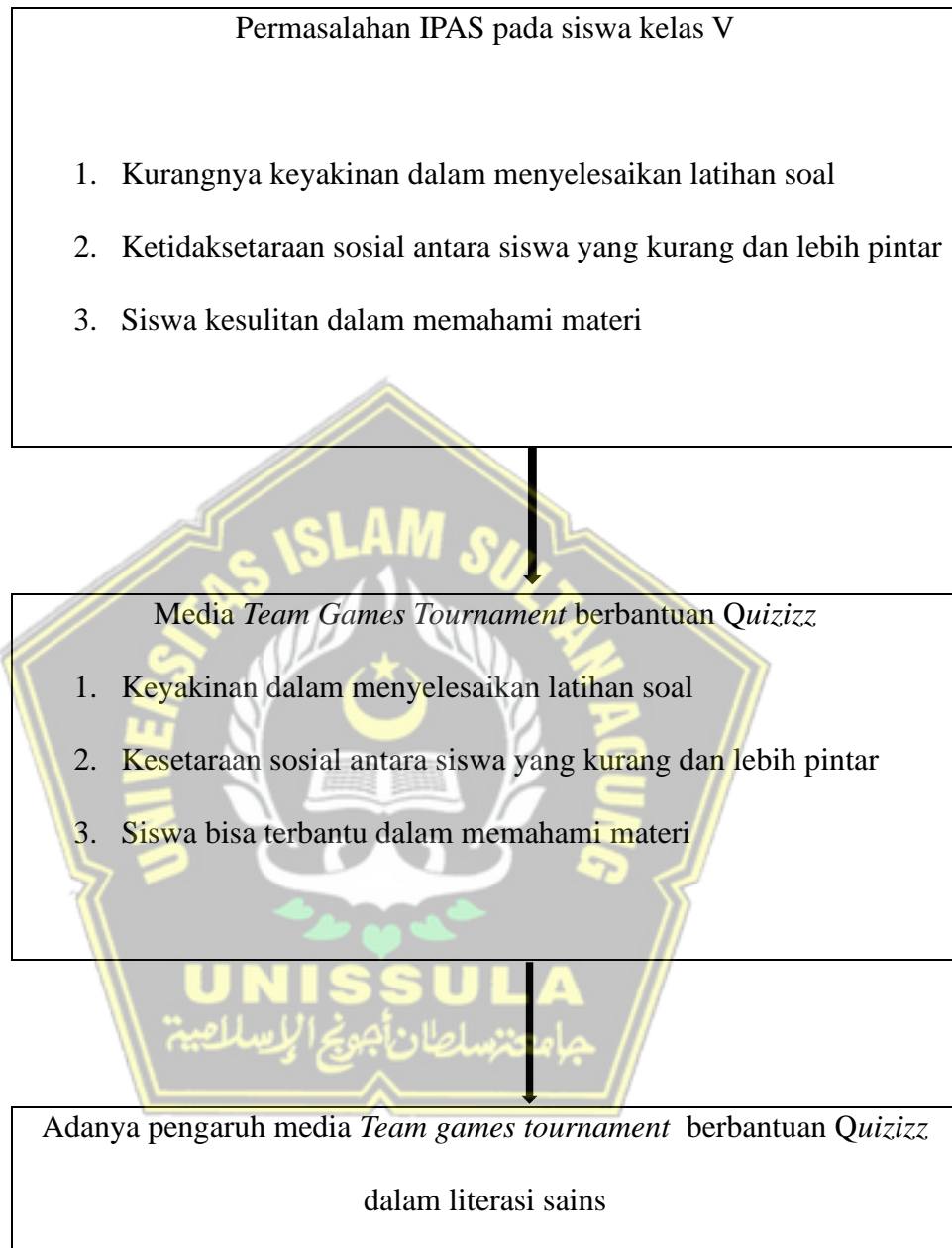
Dari beberapa peneliti terdahulu maka dapat saya simpulkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terdapat pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar. Sehingga peneliti menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk memecahkan

permasalahan terhadap kemampuan literasi sains di kelas V SD Negeri 2 Jembangan.

2.3 Kerangka Berfikir

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPS) melibatkan banyak istilah kunci dalam konsep materinya, menjadikan pembelajaran di bidang ini seringkali dianggap sebagai menghafalan yang sulit dipahami oleh sebagian siswa. Banyak konsep IPAS memerlukan pengamatan, seperti pada organ tubuh. Dengan menerapkan konsep *Teams Games Tournament*, hasil pembelajaran siswa dapat ditingkatkan.

Untuk mengatasi kendala ini, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* sebagai solusi. Model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan generik siswa. *Team Games Tournament* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, memungkinkan mereka untuk berbagi ide dan gagasan terkait topik yang sedang dibahas. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberikan kontribusi yang signifikan kepada anggota kelompok, serta meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja tim, dan komunikasi antar siswa. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mengelola pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, sehingga hasil belajar siswa dalam konsep sistem sirkulasi manusia dapat ditingkatkan secara maksimal.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritis dan hasil penelitian yang relevan, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut : Terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains kelas V SD Negeri 2 Jembangan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pre-experimen. Studi dengan hanya satu kelas tes, tanpa pembandingan atau kelas kontrol. Desain penelitian ini mengikuti *pola pre-test post-test control group design*, dimana objek penelitian akan mengikuti tes sebelum dan setelah menerima perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada *pre-test* mengimplementasikan pembelajaran menggunakan model saintifik, sementara untuk *post-test* melibatkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas V	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Posttest*

X = Pemberian proses belajar mengajar kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat didefinisikan sebagai domain umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan studi dan kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan (Imron, 2019). Dalam konteks penelitian ini, populasi merujuk kepada semua siswa dan siswi yang berada di kelas V di SD Negeri 2 Jembangan yang berjumlah 16 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian atau representasi dari populasi yang menjadi fokus penelitian (Amin dkk., 2023). Teknik sampling yang diterapkan adalah probability sampling, yang memastikan setiap unsur (individu dalam populasi) memiliki peluang yang setara untuk menjadi bagian dari sampel. Untuk menentukan sampel, peneliti menerapkan metode sampel jenuh, karena semua anggota populasi dijadikan sampel. Berdasarkan teknik pemilihan sampel ini, peneliti memilih kelas V SD Negeri 2 Jembangan yang berjumlah 16 siswa. Secara keseluruhan satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Selama penelitian, tes diadministrasikan dua kali, yaitu sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) dan setelah pemberian perlakuan (*post-test*). Soal-soal tes yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* identik, dengan tujuan agar tidak ada pengaruh dari perbedaan kualitas instrumen terhadap perubahan hasil belajar siswa. Tes yang akan diberikan dalam penelitian ini merupakan tes objektif, yakni berupa essay. Pemilihan format ini didasarkan pada kemampuan tes objektif untuk mencakup materi secara luas, mengukur hasil belajar yang kompleks, dan melibatkan aspek-ingatan, pengetahuan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Fungsi utama tes ini adalah untuk mengukur sejauh mana siswa mencapai hasil belajar. Instrumen tes berbentuk essay total 10 soal, dan dilaksanakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*). Sebelum digunakan, instrumen tes diuji coba terlebih dahulu kepada siswa pada tingkat yang lebih tinggi untuk mengevaluasi tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes kemampuan literasi sains sebagai instrument penelitian. Kemampuan yang diharapkan dalam tes adalah dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa terhadap

materi yang didapatkan pada pembelajaran IPAS. Instrumen yang diberikan berbentuk essay dengan total 10 soal pada *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah kisi-kisi soal yang akan digunakan pada tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal

Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Literasi Sains	Ranah	No Soal
Siswa dapat memprediksi akibat manusia tidak bernapas.	<ul style="list-style-type: none"> • Organ-organ pernapasan • Mekanisme pernapasan 	Siswa dapat mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah	C4	1, 8, 10
Siswa dapat mendeskripsikan mekanisme pernapasan manusia.	<ul style="list-style-type: none"> • Gangguan pada sistem pernapasan 	Siswa mampu menjelaskan fenomena secara ilmiah	C6	2, 3, 6, 7, 11, 12
Siswa dapat merefleksikan pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan.		Siswa dapat menggunakan bukti-bukti ilmiah	C5	4, 5, 9

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses krusial yang dilakukan setelah pengumpulan data dan merupakan aspek yang sangat menentukan dalam suatu penelitian karena hasil analisis data mampu menyimpulkan temuan dari penelitian tersebut. Analisis data melibatkan beberapa tahapan, dimulai dengan uji normalitas dan uji homogenitas pada tahap awal. Uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data memiliki distribusi normal dan homogen atau tidak. Jika data menunjukkan kedua karakteristik tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t untuk menguji hipotesis. Namun, jika salah satu dari kedua uji tersebut menunjukkan bahwa data tidak normal atau tidak homogen, maka proses selanjutnya melibatkan uji hipotesis non-parametrik. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam penggunaan teknik analisis data, yang akan diuraikan dibawah ini.

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah parameter yang mengukur tingkat kecocokan atau keakuratan suatu instrumen. Instrumen dianggap valid jika dapat mengukur dengan tepat apa yang dimaksudkan. Validitas tinggi menandakan instrumen yang baik, sementara validitas rendah menunjukkan instrumen yang kurang baik. Validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas isi

(internal), dan proses ini bertujuan untuk menetapkan butir tes yang valid melalui uji coba.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2) - (\sum x)^2} \cdot (n \sum y^2) - (\sum y)^2}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x dengan y

X : Jumlah penskoran butir soal

Y : Jumlah seluruh pensekoran butir soal

n : Jumlah responden

Tabel 3. 3 Kriteria Koefisien Validitas

Rentang	Kriteria Koefisien Validitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada tingkat keandalan suatu instrumen, yaitu seberapa dapat dipercaya dan diandalkan instrumen tersebut. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

R_{11} : Reliabilitas instrumen

$\sum Si^2$: Jumlah varians item

St^2 : Jumlah varians total

n : Jumlah butir soal

(Sundayana R, 2020:69)

Koefisien reliabilitas yang telah diperoleh, selanjutnya dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford.

Tabel 3. 4 Tabel Kriteria Koefisien Reliabilitas

Rentang	Kriteria Koefisien Korelasi
0.00 – 0.20	Sangat rendah
0.20 – 0.40	Rendah
0.40 – 0.70	Cukup
0.70 – 0.90	Tinggi
0.90 – 1.00	Sangat tinggi

(Sundayana R, 2020:70)

c. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu pertanyaan dalam tes dapat membedakan antara kelompok siswa yang memiliki kinerja tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki kinerja rendah berdasarkan kriteria tertentu.

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

JS_A : Jumlah siswa kelompok atas

JB_A : Jumlah siswa kelompok atas jawaban benar

JB_B : Jumlah siswa kelompok bawah jawaban benar

Tabel 3. 5 Kriteria Daya Pembeda

Rentang	Kriteria
0.00 – 0.20	Jelek
0.20 – 0.40	Cukup
0.40 – 0.70	Baik
0.70 – 1.00	Baik sekali

d. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang efektif adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Evaluasi tingkat kesulitan soal tes hanya diterapkan pada pertanyaan pilihan ganda. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal atas

IB = Jumlah skor ideal bawah

Dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes

Rentang	Kriteria
0.00 – 0.25	Sukar
0.26 – 0.75	Sedang
0.75 – 1.00	Mudah

(Sundayana R, 2020:77)

2. Teknik Analisis Data Awal

Tujuan dari teknik analisis data awal yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis data awal berdasarkan nilai yang diperoleh dari *pre-test* kemampuan literasi sains. Terdapat beberapa Langkah-langkah dalam penggunaan teknik analisis data awal, yang akan diuraikan dibawah ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan langkah prasyarat untuk mengevaluasi kecocokan data yang akan dianalisis menggunakan statistik, baik parametrik maupun non-parametrik. Fungsinya adalah untuk menilai apakah sampel yang diteliti memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang

digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dijalankan dengan aplikasi SPSS versi 22. Kriteria yang diterapkan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi yang normal. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji normalitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Buatlah lembar kerja pada SPSS
- 2) Lalu pilih *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
- 3) Kemudian masukkan variable yang akan diuji normalitasnya yaitu dengan variable data ke kontak *Dependent List*, kemudian apilih *Plots*.
- 4) Tandailah kotak *Normality plots with test*, kemudian pilih *continue*, dan *Ok*.
- 5) Dari pengujian data, maka dapat diperoleh hasil nilai $L_{maks} =$
- 6) Lalu kriteria kenormalan adalah sebagai berikut:
Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal;serta
Jika nilai $Sig > \alpha$, maka data berdistribusi normal.

3. Teknik Analisis Data Akhir

Tujuan dari teknik analisis data akhir yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan beberapa teknik pengujian. Adapun teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan langkah prasyarat untuk mengevaluasi kecocokan data yang akan dianalisis menggunakan statistik, baik parametrik maupun non-parametrik. Fungsinya adalah untuk menilai apakah sampel yang diteliti memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dijalankan dengan aplikasi SPSS versi 22. Kriteria yang diterapkan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi yang normal. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji normalitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Buatlah lembar kerja pada SPSS
- 2) Lalu pilih *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
- 3) Kemudian masukkan variable yang akan diuji normalitasnya yaitu dengan variable data ke kontak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*.
- 4) Tandailah kotak *Normality plots with test*, kemudian pilih *continue*, dan *Ok*.
- 5) Dari pengujian data, maka dapat diperoleh hasil nilai $L_{maks} =$
- 6) Lalu kriteria kenormalan adalah sebagai berikut:

Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal;serta

Jika nilai $Sig > \alpha$, maka data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilaksanakan setelah semua uji normalitas terpenuhi. Dalam penelitian ini, uji yang digunakan adalah Uji *paired sample t test*. Uji *paired sample t test* diterapkan untuk menguji hipotesis dalam suatu penelitian terhadap perlakuan. Penggunaan Uji *paired sample t test* digunakan untuk menguji sebuah hipotesis antara variable bebas dengan variabel terikat. Uji *paired sample t test* digunakan untuk membuktikan sebuah hipotesis pada bab sebelumnya.

Berdasarkan kajian pustaka diatas serta fenomena yang terjadi dilapangan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SD Negei 2 Jembangan.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *paired sample t test* yang menggunakan satu sampel saja dan Uji *paired sample t test* ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan perlakuan yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap literasi sains siswa materi IPAS, dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{S_{\bar{x}}}$$

Dimana :

$$s_{\bar{x}} = \frac{s}{\sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata sampel

μ = Rata-rata populasi

n = Jumlah sampel

s = Standar deviasi

$s_{\bar{x}}$ = Standar error

Untuk menentukan thitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_{di}\sqrt{n}}{s_{di}} \text{ atau } \frac{\bar{x}_{di}}{s_{di}/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

n = Banyaknya pasangan data

\bar{x}_{di} = rata-rata perbedaan pasangan data

s_{di} = simpangan baku dari perbedaan pasangan lain

a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

dan H_a diterima

b. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima

dan H_a ditolak

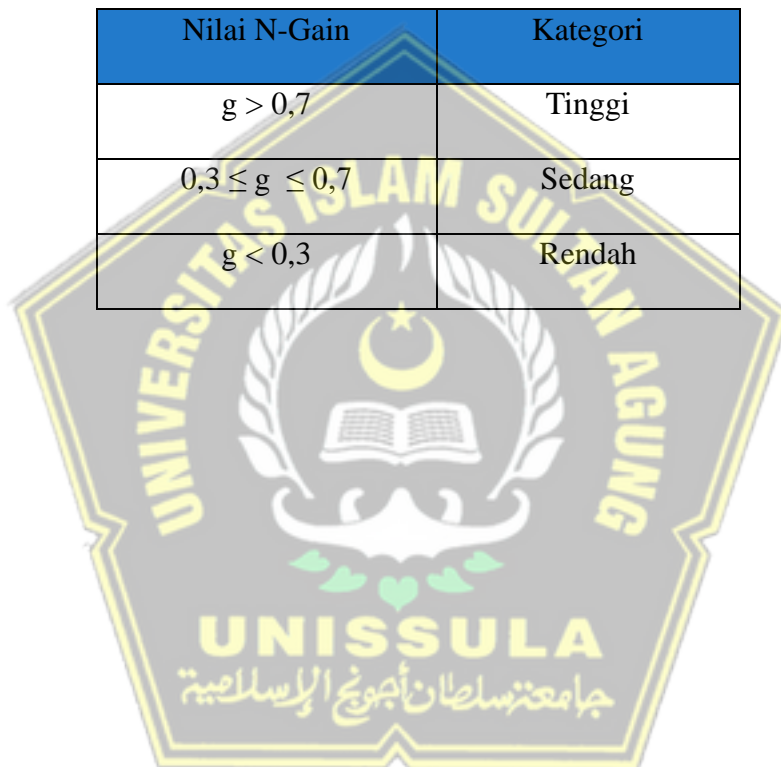
Nilai tabel ditentukan dengan dk (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi. Harga dk diketahui melalui persamaan $dk = n-1$

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi sains siswa, uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji gain score dengan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3. 7 Kriteria Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Jembangan pada semester Genap Tahun ajaran 2023/2024 dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains di kelas V. Penelitian ini yang dimulai dengan mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui masalah apa yang telah terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas yang disebarakan pada peserta didik untuk mendapatkan validitas dan realibilitas dari soal uji coba.

Penelitian ini menggunakan desain pre-experimen. Studi dengan hanya satu kelas tes, tanpa pembandingan atau kelas kontrol. Desain penelitian ini mengikuti pola *pre-test post-test control group design*, dimana objek penelitian akan mengikuti tes sebelum dan setelah menerima perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada *pre-test* mengimplementasikan pembelajaran menggunakan model saintifik, sementara untuk *post-test* melibatkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Pada pengolahan data dari awal hingga akhir penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri 2 Jembangan. Data yang sudah diperoleh

kemudian diolah dengan aplikasi SPSS. Data yang diperoleh dari awal hingga akhir didapatkan dengan cara memberikan *pre-test* kepada siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dan pemberian *post-test* kepada siswa setelah diberikan perlakuan. Soal yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* merupakan soal untuk mengukur kemampuan literasi sains. Berikut merupakan penjabaran dan penjelasan data awal sampai akhir:

1. Data Awal

Data awal diperoleh dan diolah dari hasil *pre-test* dalam menyelesaikan soal dengan indikator kemampuan literasi sains sebelum diberikan *treatment*. Pada data awal digunakan untuk mengetahui uji normalitas dan uji *paired sample t test*. Berikut adalah deskripsi yang diperoleh data awal:

Tabel 4. 1 Hasil Uji *Pre-test*

Tindakan	Rata-rata	KKM	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
<i>Pre-test</i>	68,44	70	50	80	10	6	62,5%

Berdasarkan table 4.1 diperoleh hasil *pre-tes* dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa, melalui pengerjaan soal essay untuk mengetahui kemampuan literasi sains diketahui rata-rata *pre-test* siswa adalah 68,44 dengan presentase ketuntasan 62,5% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 10 siswa.

2. Data akhir

Data akhir diperoleh dan diolah dari hasil *post-test* dalam menyelesaikan soal dengan indikator kemampuan literasi sains setelah diberikan *treatment*. Pada data akhir digunakan untuk mengetahui uji normalitas dan uji *paired sample t test*. Berikut adalah deskripsi yang diperoleh data akhir:

Tabel 4. 2 Hasil Uji *Post-test*

Tindakan	Rata-rata	KKM	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
<i>Post-test</i>	78,75	70	70	94	16	0	100%

Berdasarkan table 4.2 diperoleh hasil *post-test* dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa, melalui pengerjaan soal essay untuk mengetahui kemampuan literasi sains diketahui perolehan rata-rata

post-test siswa adalah 78,75 dengan presentase ketuntasan 100% yang artinya 16 siswa mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

Hasil analisis data dilakukan setelah pengumpulan data dan merupakan aspek yang sangat menentukan dalam suatu penelitian karena hasil analisis data mampu menyimpulkan temuan dari penelitian tersebut. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam penggunaan teknik analisis data, yang akan diuraikan dibawah ini :

1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

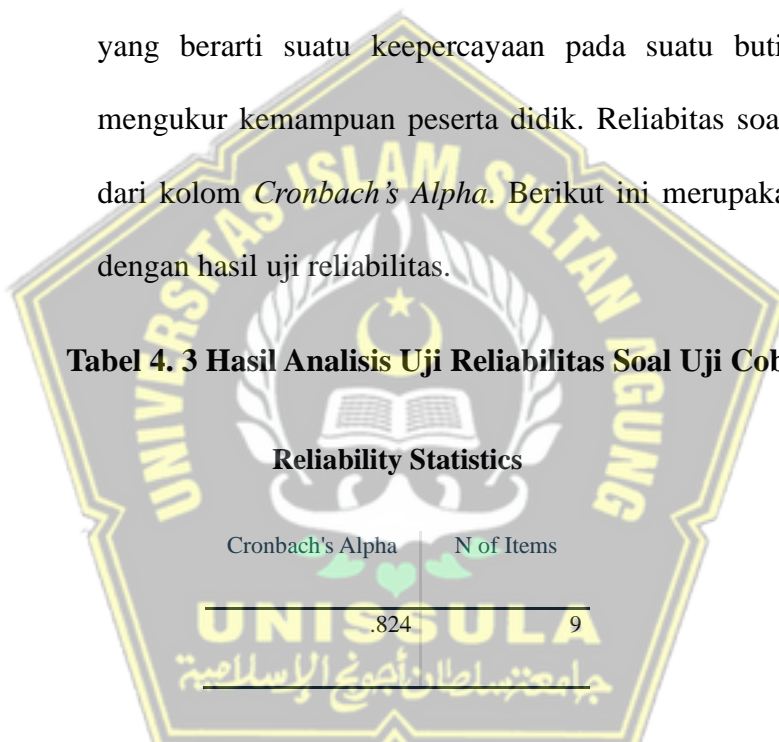
Instrumen dianggap valid jika dapat mengukur dengan tepat apa yang dimaksudkan. Validitas tinggi menandakan instrumen yang baik, sementara validitas rendah menunjukkan instrumen yang kurang baik. Validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas isi (internal), dan proses ini bertujuan untuk menetapkan butir tes yang valid melalui uji coba. Berdasarkan dari data yang diperoleh, memperlihatkan bahwa 12 butir soal yang telah diuji cobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Jembangan. Terhitung soal yang valid terdapat 9 soal yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, dan 11, sedangkan 3 soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor 7, 8, dan 12. Soal yang valid nantinya akan digunakan sebagai bahan *pre-test* dan *post-test*, sedangkan soal yang tidak valid tidak digunakan sebagai bahan *pre-test* dan *post-test*. Soal yang digunakan untuk

pre-test sebanyak 5 soal yaitu nomor 3, 5, 9, 10 dan 11. Sedangkan soal yang digunakan untuk *post-test* sebanyak 5 soal yaitu nomor 1, 2, 4, 5, dan 6. Data perhitungan validasi uji soal tes menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada lampiran halaman 80 - 84.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas selalu berkaitan dengan konsisten dan stabilitas yang berarti suatu kepercayaan pada suatu butir soal dalam mengukur kemampuan peserta didik. Reliabilitas soal dapat dilihat dari kolom *Cronbach's Alpha*. Berikut ini merupakan data terkait dengan hasil uji reliabilitas.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	9

Bertumpu data table di atas, dapat dikatakan soal yang diuji cobakan reliable tergolong tinggi. Hal ini ditunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,824 masuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Rangkaian data selengkapnya terdapat pada lampiran halaman 85.

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda memiliki fungsi untuk menentukan perbedaan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi

dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Semakin tinggi koefisien daya pembeda butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang menguasai kompetensi. Berdasarkan hasil analisis daya pembeda, maka dapat disimpulkan bahwa dari 12 soal yang disediakan terdapat 8 berkriteria baik, 3 berkriteria cukup, dan 1 soal berkriteria jelek. Hasil pengujian daya pembeda soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman 86.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tentang butir soal termasuk dalam kategori mudah, sedang, dan sukar dalam mengerjakannya. Berdasarkan hasil analisis uji coba taraf kesukaran maka dapat disimpulkan bahwa dari 12 soal yang disediakan terdapat 1 soal dengan kriteria sukar yaitu nomor 7. Sedangkan 11 soal lainnya memiliki kriteria sedang yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. Hasil uji tingkat kesukaran selengkapnya dapat dilihat dilampiran pada halaman 87.

Setelah data uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran selesai dilakukan, maka selanjutnya data dapat di rekapitulasi. Hasil rekapitulasi hasil uji coba instrument dapat dilihat dilampiran pada halaman 88.

3. Analisis Data Awal

Tujuan dari teknik analisis data awal yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis data awal berdasarkan nilai yang diperoleh dari *pre-test* kemampuan literasi sains dengan menggunakan uji normalitas.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Awal

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.198	16	.095	.945	16	.418

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 4.5 diketahui bahwa hasil perhitungan uji normalitas pada hasil *pre-test* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah level signifikansi *pre-test* sebesar 0,418. Jadi hasil perhitungan uji normalitas pada hasil *pre-test* > nilai α = level signifikansi = 5% = 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil *pre-test* berdistribusi normal.

4. Analisis Data Akhir

Tujuan dari teknik analisis data akhir yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-*

test dengan menggunakan beberapa teknik pengujian. Adapun teknik teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki fungsi untuk menilai apakah sampel yang diteliti memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dijalankan dengan aplikasi SPSS versi 22. Kriteria yang diterapkan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi yang normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas data Akhir

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.170	16	.200*	.940	16	.348

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil perhitungan uji normalitas pada hasil *post-test* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah level signifikansi *post-test* sebesar 0,348. Jadi hasil perhitungan uji normalitas pada hasil *post-test* $>$ nilai $\alpha =$

Berdasarkan table 4.7, karena nilai $\text{sig} = 0.000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Dari hasil uji *paired sample t test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SD Negeri 2 Jember.

4.3 Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains kelas V SD Negeri 2 Jember. Variabel penelitian ini yaitu *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* sebagai variabel *independent* (variabel bebas) dan kemampuan literasi sains merupakan variabel *dependent* (variabel terikat) pada mata pelajaran IPAS kelas V. Indikator literasi sains yang saya gunakan yaitu mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah, menjelaskan fenomena secara ilmiah, dan menggunakan bukti-bukti ilmiah. Kemampuan literasi sains siswa masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai pada IPAS masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kegiatan belajar mengajar juga masih menggunakan model konvensional, belum ada inovasi untuk mengkreasikan pembelajaran yang lebih moderen. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model kooperatif tipe *Team*

Games Tournament berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains kelas V di sekolah dasar.

Vygotsky mengungkapkan pemahaman konseptual juga dapat ditafsirkan dalam teori pembelajaran konstruktivis sosio kultural. Menurut Vygotsky, “belajar membangun berbagai proses internal yang mampu beroperasi hanya saat anak berinteraksi dengan orang di lingkungannya dan dengan cara kerjasama dengan rekan-rekannya”. Pandangan konstruktivis sosial budaya Vygotsky telah didefinisikan oleh Tharp dan Gallimore sebagai 'reinvention terbimbing' di mana rekan atau guru yang lebih mampu dianggap sebagai pemandu dalam pembelajaran seseorang. Kegiatan pembelajaran seperti ini tercermin dalam model *cooperative learning* dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran kooperatif terdapat beragam metode diantaranya yaitu model *Team Games Tournament* (Rahmat et al., 2018).

Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya. Berdasarkan pendapatnya di atas, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerpakan konsep-konsep yang di

ketahuinya kemudian mempraktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya. Maka teori konstruktivisme sangat sesuai dengan media *Quizizz*. (Salsabila et al., 2020).

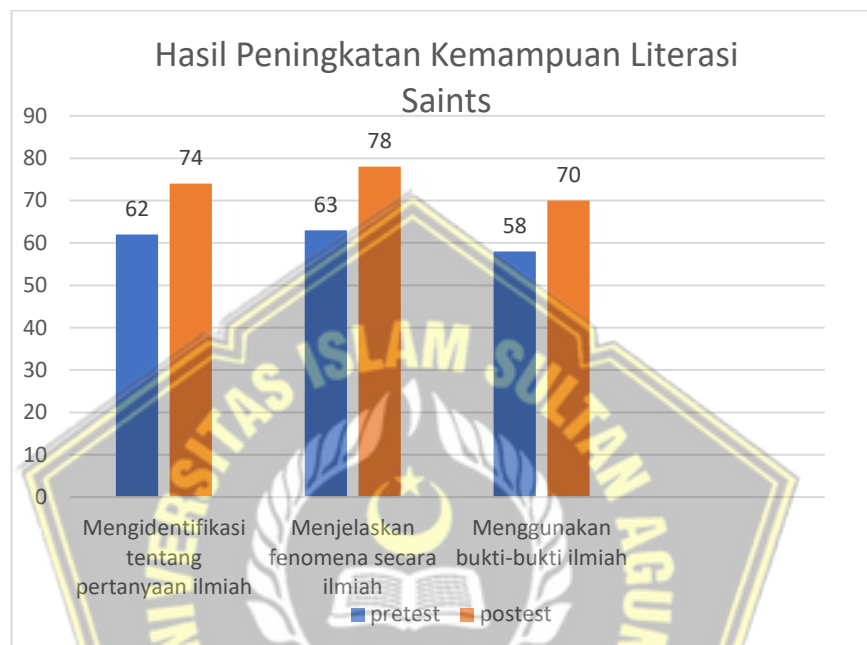
Dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dimana kelas kontrol juga menjadi kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti menguji kemampuan literasi sains siswa dengan memberikan *pre-tes* sebagai alat untuk mengetahui kemampuan literasi yang dimiliki siswa. Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti melakukan eksperimen pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*. Selanjutnya pada pertemuan ke tiga, peneliti menguji kemampuan literasi sains siswa dengan memberikan soal *post-test*. Pada penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa ketika diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*, peserta didik terlihat lebih antusias dan kreatif.

Dengan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dipaparkan yaitu *pre-test* sebanyak 68,44, berdasarkan data hasil *pre-test* bahwa tingkat kemampuan literasi sains materi sistem pernapasan manusia masih rendah. Setelah diberi perlakuan berupa model *Team Games Tournament* dan diberikan soal *post-test* diperoleh hasil rata-rata 78,75. Berdasarkan hasil rata-rata *post-test* bisa dikategorikan bahwa model *Team*

Games Tournament dan kemampuan literasi sains siswa sangat tinggi.

Berikut grafik hasil peningkatan kemampuan literasi sains:

Gambar 4. 1 Hasil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains



Berdasarkan gambar 4.1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase kemampuan literasi sains pada hasil *post-test* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan literasi sains pada hasil *pre-test*. Terdapat tiga indikator literasi sains yang digunakan yaitu mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah, menjelaskan fenomena secara ilmiah serta menggunakan bukti-bukti ilmiah. Pada indikator dalam mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* yaitu 62, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 74 maka hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 12%. Selanjutnya pada indikator dalam menjelaskan fenomena secara ilmiah

nilai rata-rata *pre-test* yaitu 63, adapun nilai rata-rata *post-test* yaitu 78 maka hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan sebesar 15%. Sementara itu pada indikator dalam menggunakan bukti-bukti ilmiah nilai rata-rata *pre-test* yang didapat yaitu 58, sedangkan untuk nilai rata-rata *post-test* yaitu 70 maka hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 12%. Berdasarkan hasil diatas maka peningkatan yang tertinggi yaitu terdapat pada indikator dalam menjelaskan fenomena secara ilmiah dengan kenaikan sebesar 15%. Sedangkan pada indikator mengidentifikasi tentang pertanyaan ilmiah dan indikator menggunakan bukti-bukti ilmiah mengalami kenaikan sebesar 12%. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan literasi sains dinilai rendah. Hal tersebut dapat dilihat melalui grafik 4.1 yang menunjukkan bahwa nilai *pre-test* lebih rendah dari nilai *post-test*, siswa masih kesulitan dalam memahami soal dan langkah-langkah penyelesaian soal. Hal tersebut tentu saja menjadi penyebab rendahnya kemampuan literasi sains. Oleh karena itu, penerapan model *Team Games Tournament* menjadi salah satu alternatif solusi yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi sains.

Penelitian ini sejalan dengan teori Yudianto dkk. (2014) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran pengaturan sistem refrigerasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Rata-rata N-Gain pada siklus I sebesar 0,48, pada siklus II sebesar 0,60, dan pada siklus III sebesar 0,65.

Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat setiap siklusnya. Aktivitas belajar siswa berada pada kriteria tinggi pada siklus I, tinggi pada siklus II, dan sangat tinggi pada siklus III. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa ini terjadi karena adanya perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

Temuan mengenai *Team Games Tournament* juga dilakukan oleh Amri dkk. (2021), dimana penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran kolaboratif, dan aktivitas guru, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga diperkuat oleh Damayanty dkk. (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media video interaktif pada materi IPAS terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPAS diukur sebagai tingkat pencapaian siswa terhadap materi IPAS di sekolah dasar sebagai suatu perubahan tingkah laku, dalam bentuk keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

BAB V

PENUTUP

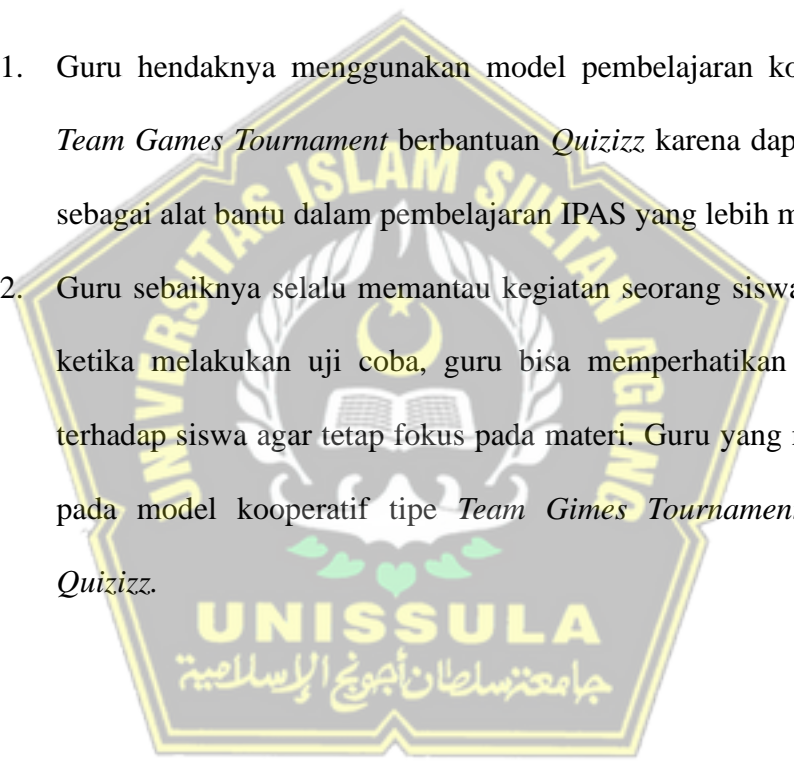
5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditulis peneliti pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains kelas V SD Negeri 2 Jembangan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* diperoleh rata-rata kemampuan literasi sains siswa sebanyak 68,44 dan setelah diberikan perlakuan hasil rata-rata *post-test* meningkat menjadi 78,75. Dari hasil rata-rata yang diperoleh akan diperkuat dengan uji *paired sample t test* untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap variabel terikat kemampuan literasi sains. Berdasarkan uji tersebut diperoleh hasil yang dapat dilihat pada kolom sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi sains kelas V SD Negeri 2 Jembangan, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* karena dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS yang lebih menarik.
2. Guru sebaiknya selalu memantau kegiatan seorang siswa, diharapkan ketika melakukan uji coba, guru bisa memperhatikan secara lebih terhadap siswa agar tetap fokus pada materi. Guru yang mengarahkan pada model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Team Games Tournament Approach as a Way to Engage Student in Learning Journal SAGE OPen, 1-15.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Arifudin, O. (2023). Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di indonesia. 4(1), 13–22.
- Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Devila, R., Akib, I., & Adnan, E. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Dan Canva Di Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep media , itu dikarenakan media memiliki peran yang penting dalam suatu sebagai penarik perhatian , meningkatkan rasa ke. 01, 108–122.
- Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun Untuk Belajar Dari Rumah. 6(4), 3648–3658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1350>

- Firda, A. (2022). *Tingkat Kemampuan Literasi Sains Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(5), 3868–3876. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1928>
- Fironika, R. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Datar Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 87. <https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.87-95>
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Inggit Dyaning Wijayanti, A. E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd. *Inggit Dyaning Wijayanti, Anita Ekantini*, 08(September), 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Juwita, E., & Rosidin, U. (2022). *Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Lampung Barat Pada Materi Bioteknologi Berbasis Etnosains*. 10(2), 232–242. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12105>
- Kuwati, M., Saptuti, T., & Suyanto, I. (2012). Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1), 1–6.
- Lutfi Wildani, N. G. (2020). Model Kooperatif Teams Games Tournaments: Apakah dapat meningkatkan keterampilan belajar dribbling sepakbola? Teams Games Tournaments Cooperative Model: Can it improve soccer dribbling learning skills? *Psikologi Pendidikan*, 1(1), 25–32.

- Mahmudah, D. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V Sd. 08.*
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal manajerial*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Ridwan, M., & Ramdhan, F. (2021). Profil Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik Kelas Viii Smp Pada Konsep Pencemaran Lingkungan. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 34. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i1.5993>
- Rohmaya, N. (2022). Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Socioscientific Issues (SSI). *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 107–117. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.553>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, Y., Prasetya, A. D., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2023). Jurnal Pendidikan Sultan Agung JP-SA Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(005).
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Utami, S. H. A., Marwoto, P., & Sumarni, W. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Aspek Konten, Proses, dan Konteks Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 380–390. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i2.23802>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>