

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa

M. Usman Hadi^{1*}, Laila Hayati², Dwi Novitasari², Sripatmi²

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

*usmanhadi0001@gmail.com

Diterima: 26-05-2025; Direvisi: 16-06-2025; Dipublikasi: 18-06-2025

Abstract

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) assisted by Quizizz on the mathematical literacy ability of Grade XI students at MAN 1 Mataram in the academic year 2024/2025. This research is a quasi-experimental study using a posttest-only control group design. The population consisted of three Grade XI science classes at MAN 1 Mataram, with a total of 118 students. The sample included two classes: XI IPA 1 as the control class with 39 students who received direct instruction, and XI IPA 2 as the experimental class with 40 students who were taught using the TGT model assisted by Quizizz. The sampling technique used was cluster random sampling. Data were collected through a mathematical literacy test and analyzed using normality and homogeneity tests. Subsequently, a non-parametric test, namely the Chi-Square test, was employed, along with the calculation of the effect size. Based on the data analysis, the average score of the experimental class (78) was higher than that of the control class (49). The Chi-Square test result showed a significance value of $0.009 < 0.05$, indicating a significant difference in the average mathematical literacy scores between the control and experimental classes. The effect size was calculated as $d = 1.115$, which falls into the "very high" category. Therefore, it can be concluded that the TGT cooperative learning model assisted by Quizizz has a significant effect on the mathematical literacy ability of Grade XI students at MAN 1 Mataram.

Keywords: TGT; Quizizz; mathematical literacy ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *posttest only control group design*. Populasi penelitian terdiri dari 3 kelas XI IPA MAN 1 Mataram dengan total 118 siswa, dan sampel yang diambil adalah dua kelas, yaitu XI IPA 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 39 siswa yang menggunakan pembelajaran langsung, serta XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 40 siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan literasi matematis dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, ditentukan jenis uji non parametrik, yaitu uji *chi square* serta perhitungan *effect size*. Berdasarkan analisis data, rata-rata nilai kemampuan literasi matematis kelas eksperimen 78 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 49. Hasil uji *Chi Square* menunjukkan nilai $\text{sig } 0.009 < \text{sig } 0.05$ artinya ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan literasi matematis antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Besar pengaruh menggunakan rumus *effect size* sebesar $d = 1.115$ yang artinya pengaruh yang diberikan memiliki kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram.

Kata Kunci: TGT; Quizizz; kemampuan literasi matematis

1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 dikenal sebagai era informasi, ditandai dengan perkembangan teknologi dan arus informasi yang sangat cepat serta bersifat global. Kondisi ini menuntut sistem pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman, salah satunya dengan menekankan pentingnya penguasaan literasi dasar, termasuk literasi matematis (Rambe et al., 2023). Literasi matematis merupakan kemampuan individu dalam merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks kehidupan (Lusiana et al., 2024). Untuk mengoptimalkan literasi di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menggagas Gerakan Literasi Nasional (GLN) sejak 2016 sebagai bagian dari implementasi Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti (Kemendikbud, 2017).

Sejalan dengan itu, pada tahun 2021, pemerintah mengganti ujian nasional dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), yang mengukur dua kompetensi utama, yaitu literasi membaca dan literasi matematika (Zahrudin et al., 2021). Upaya ini selaras dengan standar internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA), yang menilai kemampuan literasi siswa di bidang membaca, matematika, dan sains. Sayangnya, berdasarkan hasil survei PISA 2022, Indonesia memperoleh skor matematika sebesar 366, yang menempatkan siswa pada Level 1, level terendah dalam kategori kemampuan literasi matematis (OECD, 2023). Kondisi serupa juga ditemukan di berbagai satuan pendidikan di Indonesia, termasuk Madrasah Aliyah Negeri (MAN) seperti penelitian yang dilakukan oleh Jamaesa et al. (2022) dan Aminuriana & Ahyan (2022), bahwa kemampuan literasi matematis siswa MAN lebih banyak yang memperoleh nilai literasi matematis rendah.

Hasil tes pendahuluan awal yang dilakukan peneliti pada kelas XI MAN 1 Mataram menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang mengukur literasi matematis. Hanya 7 dari 35 siswa yang mampu menjawab dengan benar, sementara sisanya memberikan jawaban kurang tepat. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di MAN 1 Mataram, diketahui bahwa kemampuan matematis siswa masih rendah. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya minat baca, suasana kelas yang kurang kondusif, serta kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran atau berbicara dengan teman sebaya. Meskipun fasilitas seperti Wi-Fi telah tersedia, banyak siswa justru menggunakannya untuk hal di luar pembelajaran. Kondisi ini diduga berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran langsung yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa (Aryani et al., 2024). Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena model TGT sesuai dengan karakter siswa salah satunya seperti sering berdiskusi dengan teman sebaya. Model ini menggabungkan unsur kerja sama tim dan permainan dalam proses pembelajaran, yang

dinilai lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Fauzi & Masrupah, 2024). Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT dalam penelitian ini yaitu, (1) penyajian materi, (2) pembentukan kelompok, (3) *Tournament dan Game*, dan (4) penghargaan kelompok. Untuk mendukung efektivitas model ini, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21, seperti Quizizz yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Karena penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam belajar (Nurhasanah et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media digital seperti Wordwall dan Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kemampuan literasi matematis siswa (Moniy et al., 2024; Rizani & Nurlizawati, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Quizizz terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram. Sebagai mana dikatakan oleh Novitasari et al. (2024), bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berbasis teknologi, yang belum banyak diteliti secara mendalam pada konteks pendidikan madrasah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Mataram. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *posttest only control group design*, di mana kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Adapun untuk langkah-langkah TGT berbantuan quizizz dapat dilihat pada Tabel 2. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua kelas XI IPA yang terdiri dari 3 kelas dengan sampel yaitu XI IPA 2 sebagai kelompok eksperimen dan XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol. Pengambilan sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) modul ajar, (2) lembar observasi, dan (3) tes literasi matematis berupa soal uraian. Selanjutnya instrumen divalidasi oleh dua ahli dari dosen pendidikan matematika dan guru MAN 1 Mataram, yang hasilnya menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan tanpa revisi. Adapun tes tertulis berupa soal uraian yang disusun sesuai dengan indikator literasi matematis yang disimpulkan dari beberapa pendapat seperti Bansilal & Debba (2012), Ojose (2011) dan OECD (2023) untuk mengukur kemampuan literasi matematis siswa. Adapun indikator literasi matematis siswa yang digunakan dalam penelitian ini, disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Literasi Matematis

Indikator	Deskripsi
<i>Formulate</i>	Mengidentifikasi dan merumuskan situasi dunia nyata ke dalam model matematika.
<i>Employ</i>	Menggunakan konsep, fakta, prosedur, dan alat matematika dalam menyelesaikan masalah
<i>Interpret</i>	Menarik kesimpulan yang relevan berdasarkan interpretasi data atau model matematis.

Tabel 2. Langkah-langkah TGT berbantuan Quizizz

No	Tahapan	Kegiatan	Deskripsi
1	Kegiatan pendahuluan		1. Guru mengucapkan salam 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa 3. Guru mengecek kesiapan belajar peserta didik 4. Guru memotivasi peserta didik 5. Guru memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya yaitu fungsi logaritma 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menjelaskan model pembelajaran TGT secara umum
2	Kegiatan Inti	Penyajian Materi	1. Guru memberikan penjelasan materi melalui ceramah, atau presentasi berbantuan quizizz 2. Guru menggunakan quizizz serta memberikan contoh terkait topik yang dipelajari 3. Selama sesi ini, siswa dapat bertanya untuk memperjelas konsep yang belum mereka pahami
		Pembentukan Kelas	1. Guru membagi siswa ke dalam kelas yang terdiri dari 4-6 orang berdasarkan kemampuan yang bervariasi. 2. Setiap tim diberi nama atau nomor, dan tim ini akan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dan berkompetisi 3. Guru memastikan bahwa setiap tim memiliki akses ke perangkat yang mendukung penggunaan Quizizz (misalnya, smartphone, tablet, atau laptop).
		Tournament dan Game	1. Guru memberikan soal-soal latihan menggunakan Quizizz.

No	Tahapan	Kegiatan	Deskripsi
3	Kegiatan Penutup	Penghargaan Kelas	2. Setelah penyampaian materi, tim bekerja bersama untuk mendiskusikan dan memecahkan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru menggunakan quizizz.
			3. Guru memastikan setiap anggota tim berperan aktif dalam menyelesaikan soal.
			Guru memberikan penghargaan berdasarkan hasil turnamen dan game pada kelas dengan poin paling tinggi
3	Kegiatan Penutup	Penghargaan Kelas	1. Guru dan peserta didik menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari dan merefleksikan situasi kegiatan pembelajaran
			2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu materi fungsi logaritma.
			3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

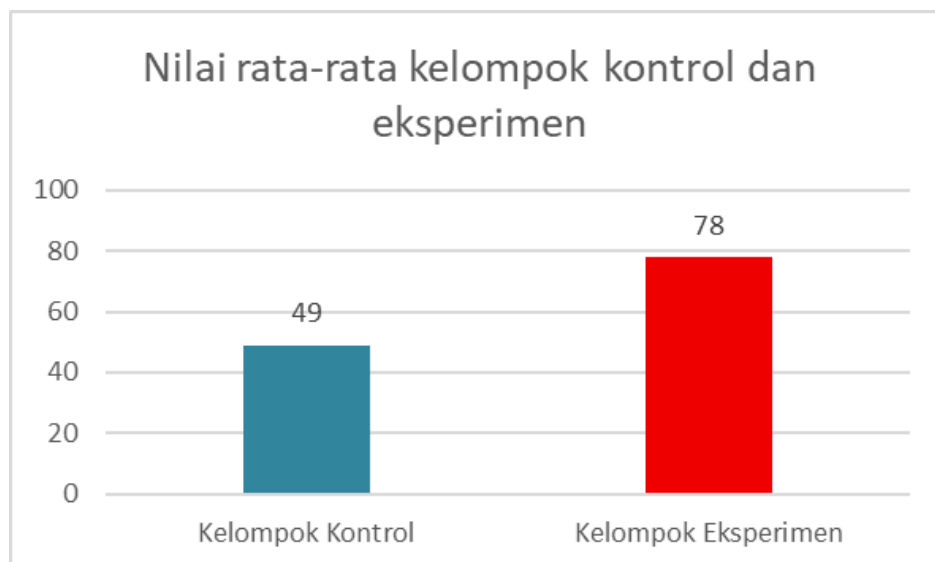
Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Tahapan analisis meliputi: (1) Uji prasyarat yang meliputi Uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Dan Uji homogenitas untuk melihat kesamaan varians antar kelompok. Setelah itu, uji non parametrik yang meliputi uji t atau uji *chi square*. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah pemilihan sampel, di mana dua kelas dari XI IPA MAN 1 Mataram dipilih secara acak menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini digunakan untuk menentukan satu kelas sebagai kelompok eksperimen yaitu kelas XI IPA 1 dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yaitu kelas XI IPA 2. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung dengan penggunaan media Quizizz. Model ini diterapkan selama beberapa kali pertemuan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok kemudian diberikan tes literasi matematis (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan sejauh mana peningkatan kemampuan literasi matematis siswa sebagai hasil dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan mulai 21 April hingga 15 Mei 2025 selama 6 kali pertemuan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di MAN 1 Mataram. Dua kelompok terlibat, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Diberikan tes literasi matematis untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok. Data hasil tes literasi matematis kedua kelompok dianalisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, setelah itu uji *chi square*, dan *effect size*.

3.1 Hasil

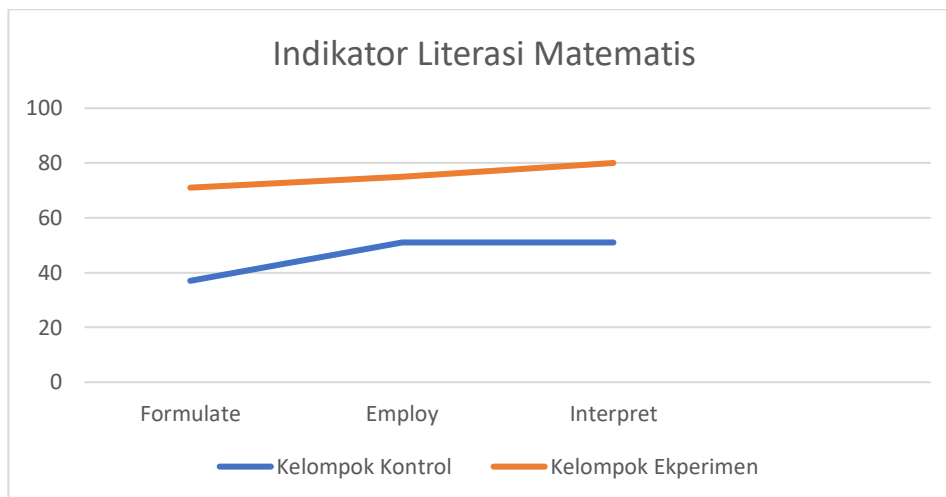
Hasil tes literasi matematis kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil Tes Literasi Matematis Siswa

Pada Gambar 1 terlihat adanya perbedaan yang cukup mencolok antara rata-rata nilai kemampuan literasi matematis siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata nilai kelompok kontrol adalah 49, sementara rata-rata nilai kelompok eksperimen mencapai 78. Selisih rata-rata sebesar 29 poin ini menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi matematis siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara umum, hasil pada Gambar 1 memberikan bukti awal yang kuat bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen memberikan dampak positif terhadap perbedaan literasi matematis siswa. Sedangkan, untuk memahami lebih mendalam bagaimana perbedaan ini terjadi pada masing-masing

aspek literasi matematis, perlu dilihat hasil nilai pada setiap indikator literasi matematis. Data tersebut akan disajikan lebih lanjut dalam Gambar 2.



Gambar 2. Nilai Setiap Indikator kelompok eksperimen dan kontrol

Pada Gambar 2 menggambarkan perbedaan masing-masing indikator kemampuan literasi matematis antara dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, berdasarkan tiga indikator utama, yaitu *formulate*, *employ*, dan *interpret*. indikator yang memiliki perbedaan tertinggi adalah *formulate*, indikator *employ* memiliki perbedaan terkecil. Kemudian, indikator *interpret* paling tinggi.

Setelah mendapatkan data tes literasi matematis, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (Nurfahrani et al., 2023). Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Liliefors

Kolmogorov-Smirnov ^a				
Kelompok	Df	Sig	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kontrol (XI IPA 1)	39	0,000	Sig 0,000 < Sig 0,05	H_1 Diterima
Eksperimen (XI IPA 2)	40	0,000		H_1 Diterima

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai signifikansi $0,000 < \text{taraf signifikansi } 0,05$ untuk kedua kelompok. Maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas dapat ditunjukkan bahwa nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi tidak normal, maka jenis uji hipotesis yang digunakan adalah uji *chi-square*.

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Herley dengan bantuan SPSS. Jika $p\text{-value}$ pada *based on mean* ($\text{sig} \leq 0,05$) maka varians kedua kelompok tidak homogen, sebaliknya jika $p\text{-value}$ pada *based on mean* ($\text{sig} > 0,05$) maka varians kedua kelompok homogen (Kurniawan et al., 2022). Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data posttest dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Df1	Df2	Sig	Keputusan Uji	Kesimpulan
Based on Mean	1	77	0,692	$\text{sig } 0,692 > 0,05$	H_0 Varians kedua kelompok homogen

Berdasarkan Tabel 3 ditunjukkan bahwa data *posttest* memiliki nilai $\text{sig } 0,692 > 0,05$ maka varians kedua kelompok homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji persyaratan, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji chi-square (Turmudzi, 2020). Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Chi-Square

	Df	Sig	Keputusan Uji	Kesimpulan
Person Chi-Square	5	0,009	$\text{sig } 0,009 < 0,05$	H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 4. diperoleh nilai $\text{sig } 0,009 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pada nilai rata-rata kemampuan literasi matematis antara siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah itu, dilakuakn uji *effect size*.

Menurut Assmarqandi *et al.* (2021), uji *effect size* bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan Quiziz terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram tahun ajaran 2024/2025. Adapun hasil perhitungan *effect size* akan di bandingkan dengan kriteria *effect size* menurut Cohen (1988) adalah pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kriteria *effect size*

Effect Size	Kategori
$0 \leq d < 0,2$	Sangat Rendah
$0,2 \leq d < 0,5$	Rendah
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,8 \leq d < 1$	Tinggi
$d \geq 1$	Sangat Tinggi

Berikut hasil perhitungan uji *effect size* untuk nilai posttest.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Effect Size

Kelompok	d	Effect size
Eksperimen	1, 115	Sangat Tinggi

Tabel 7 menunjukkan nilai $d = 1,115$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang digunakan, $d > 1$, maka besar pengaruh yang diperoleh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan quizizz terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram adalah sangat tinggi.

3.2 Pembahasan

Kemampuan literasi matematis antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan nilai rata-rata matematis yaitu kelompok eksperimen sebesar 78 dan kelompok kontrol sebesar 49. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa terdapat selisih skor rata-rata sebesar 29 poin, yang secara signifikan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *Quizizz* mampu memberikan pengaruh pada kemampuan literasi matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan *effect size*, diperoleh nilai $d = 1,115$. Yang menurut kriteria Cohen (1988) dikategorikan sebagai pengaruh sangat tinggi. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap perbedaan kemampuan literasi matematis siswa kelas XI di MAN 1 Mataram antara kedua kelompok. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa penerapan model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan memanfaatkan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan literasi matematis siswa yaitu. (1) aktivitas siswa belajar dalam kelompok, sehingga mereka bisa saling menjelaskan materi pelajaran sehingga terjadi pembelajaran dua arah atau membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan bahasa yang lebih mudah dipahami teman sebaya. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman individu, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama antarsiswa. Dengan berdiskusi dan berbagi pemahaman, siswa dapat mengembangkan pola pikir kritis dan lebih percaya diri dalam menyampaikan ide atau solusi atas suatu permasalahan, (2) belajar sambil bermain dan berkompetisi. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Melalui unsur permainan dan kompetisi yang sehat, seperti penggunaan media interaktif digital, siswa terdorong untuk berpikir cepat, fokus, dan

berusaha memberikan yang terbaik. Hal ini dapat meningkatkan semangat atau motivasi belajar, memperkuat daya ingat terhadap materi, serta melatih sportivitas dan kemampuan mengelola emosi dalam menghadapi kemenangan maupun kekalahan (Himmah et al., 2022), (3) penggunaan teknologi dalam pembelajaran, penggunaan teknologi juga membantu guru dalam menilai hasil belajar secara cepat dan objektif, serta memberikan umpan balik yang *real-time* kepada siswa. Berbeda halnya dengan model pembelajaran langsung. Dalam pembelajaran langsung, guru lebih mendominasi proses pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selama kegiatan pembelajaran, guru aktif menjelaskan materi, sedangkan beberapa siswa terlihat pasif karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Seperti penelitian yang dikatakan oleh Fauzi & Masrupah (2024), bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Rizani & Nurlizawati (2024), mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar. Dari beberapa penelitian di atas dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan quizizz memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram tahun ajaran 2024/2025.

4. SIMPULAN

Berdasarkan data-data yang di paparkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang sudah di jabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa, (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan literasi matematis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan ini muncul karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan Quizizz mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bermain, dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Hal tersebut meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, model TGT berbantuan Quizizz berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematis siswa kelas XI MAN 1 Mataram tahun ajaran 2024/2025. (2) Besar pengaruh yang diberikan berada pada kategori sangat tinggi yang dihitung menggunakan uji effect size yaitu $d = 1,115$.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan semangat selama proses penyusunan artikel ini. Pertama-tama, penulis mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing serta memberikan arahan selama proses penelitian dan penulisan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada dosen penguji yang telah memberikan masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan karya

ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan moral yang tiada henti. Terima kasih pula kepada rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat, kerja sama, serta saling berbagi ilmu dan pengalaman selama masa studi. Akhir kata, penulis menyadari bahwa jurnal ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca.

6. REKOMENDASI

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh model TGT berbantuan Quizizz terhadap aspek lain dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dalam mata pelajaran lain untuk menguji konsistensi pengaruh model ini.

7. REFERENSI

- Aminuriana, B. S., & Ahyar, S. (2022). Menilai Numerasi Calon Peserta Didik Madrasah Aliyah Menggunakan Pemodelan Rasch. *Jurnal Pendidikan Matematika Sigma Didaktika*, 4(1), 73–83.
- Aryani, R. D., Baidowi, Junaidi, & Kurniati, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan PPT Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 723–731.
- Assmarqandi, P., Hayati, L., & Hapipi, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Matematis Siswa pada Materi Program Linier. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 163–175. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.43>
- Bansilal, S., & Debba, R. (2012). Exploring the role of contextual attributes in a mathematical literacy assessment task. *African Journal of Research in MST*, 16(1), 302–312.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates are printed.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20.
- Himmah, A., Amrullah, Sriatmi, & Prayitno, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Daring Unram Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.152>
- Jamaesa, R. A., Prayitno, S., Wahidaturrahmi, & Hapipi. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di MTsN 1 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 485–492. <https://doi.org/https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. In *Kementerian Pendidikan dan*

- Kebudayaan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnain, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*. Get Press.
- Lusiana, P., Turmuzi, M., & Nurmawanti, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Literasi Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 171–178.
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157.
- Novitasari, D., Soeprianto, H., Kurniati, N., & Tyaningsih, R. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Pusat Sumber Belajar Matematika Berbasis IT bagi Guru SD dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika. *Prosiding PEPADU*, 6(September), 272–277.
- Nurfahrani, N., Hayati, L., Lu'luilmaknun, U., & Kurniati, N. (2023). Pengaruh Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMPN 23 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2403–2407. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1831>
- Nurhasanah, Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrulah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260–266.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results: the state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- OECD. (2023). PISA 2022 Assessment and Analytical Framework. In *OECD Publishing*. OECD Publishing.
- Ojose, B. (2011). Mathematics Literacy: Are We Able To Put The Mathematics We Learn Into Everyday Use? *Journal Of Mathematics Education*, 23(1), 89–100.
- Rambe, L. H., Malau, L., Manurung, M. E. R., Lubis, N. A., & Denti, W. K. (2023). Literasi Matematika sebagai Kompetensi Utama di Abad 21 dan Implikasinya pada Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i1.109>
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Jurnal Of Education and Pedagogy*, 3.
- Turmuzi, M. (2020). Teknik Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. In M. H. Maruapey (Ed.), *Journal GEEJ* (Vol. 7). Penerbit KBM Indonesia.
- Zahrudin, M., Ismai, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). Policy Analysis of Implementation of Minimum Competency Assessment As an Effort To Improve Reading. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(3), 83–91.