

PENGARUH MODEL TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA

Yani Siti Nurhasanah¹, Endang Pujiastuti², Herisa Hardiyanti Sholeha³

Institut Prima Bangsa Cirebon, Indonesia

Article Information

Article History:

Received June 20, 2025

Revised September 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

Keyword:

Teams Games Tournament,
Wordwall, Kemampuan
Literasi, Kepercayaan Diri,
Cooperative Learning

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 126 siswa kelas IV dari empat sekolah di kecamatan kejaksan kota cirebon dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan literasi dan angket kepercayaan diri. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, serta uji n-gain untuk mengukur tingkat peningkatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji-t sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji n-gain juga menunjukkan peningkatan yang cukup efektif pada kedua aspek tersebut setelah diberikan perlakuan. Secara kualitatif, temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat baca siswa, keaktifan dalam diskusi, keberanian bertukar pendapat, dan kerja sama dalam kelompok. Siswa yang semula pasif menjadi lebih berani berpartisipasi karena adanya dukungan teman dalam tim.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada tidak adanya kelas pembanding, ketergantungan pada ketersediaan teknologi, penggunaan sampling jenuh sehingga sulit digeneralisasi, serta subjektivitas angket seperti instrumen yang diisi siswa sering kali mengisi jawaban berdasarkan apa yang dianggap ideal, bukan pada kondisi yang sebenarnya dialami siswa.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan usaha yang memberikan kesempatan kepada seseorang untuk berkembang secara positif dalam berbagai cara. Pembelajaran didefinisikan sebagai lingkungan yang diciptakan guru untuk siswanya selama proses belajar di kelas (Sektiwulan & Nindiasari, 2024). Tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat (Faizah & Kamal, 2024). Kemampuan literasi yang baik adalah keterampilan penting bagi siswa di era pendidikan saat ini jika siswa ingin berhasil dalam belajar dan menjalani kehidupan sehari-hari. Literasi ialah kemampuan untuk memahami, mengetahui, menginterpretasikan, membuat, mengkomunikasikan, serta menghitung menggunakan bahan cetak serta tulisan pada aneka macam situasi (Agustinus Edi Prasetya & Galih Kusumo, 2024). Berdasarkan studi pendahuluan awal yang dilakukan di SDN Kartini 1, 2, 4, dan 5 kota Cirebon, untuk mengetahui kemampuan literasi siswa peneliti melakukan uji coba tes berupa tes soal pilihan ganda dan uraian. SDN Kartini 1 menghasilkan sebesar 35,6% kemampuan literasi siswa. Selanjutnya SDN Kartini 2 menghasilkan 40% kemampuan literasi siswa. SDN Kartini 4 menghasilkan 69,1% 45%. Terakhir di SDN Kartini 5 menghasilkan 45% kemampuan siswa dalam memahami soal yang diberikan. Dapat disimpulkan nilai rata-rata dari keempat sekolah tersebut sebesar 47,4% terletak pada kategori rendah.

Selain itu, kemampuan literasi dan kepercayaan diri yang rendah pada siswa saat belajar dapat berdampak pada proses pembelajaran mereka. Salah satu solusi efektif adalah dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Selain mengubah konteks pembelajaran, guru harus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan. Pentingnya mengadakan lingkungan membaca yang menyenangkan dan inspiratif. Sekolah dapat mengadakan program literasi yang melibatkan berbagai kegiatan menarik, seperti klub buku, kompetisi membaca, dan sesi berbagi cerita (Ulum, 2019).

Proses pembelajaran dapat maksimal dengan berbagai macam cara seperti menggunakan media, metode dan model pembelajaran (Anggoro, 2016). Turnamen Permainan Tim, adalah salah satunya. TGT adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kesenangan saat mengajar melalui permainan dan pemecahan masalah kelompok (Yahya & Bakri, 2019). Selanjutnya, penelitian oleh Wayan dan Gusti ngurah (2023) menunjukkan dampak signifikan dari model pembelajaran kooperatif membantu pengetahuan matematika siswa di kelas lima. Selain itu, penelitian Ilham (2021) menemukan bahwa kemampuan matematika siswa meningkat, setelah diterapkan model TGT.

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa pengaruh model TGT untuk meningkatkan kemampuan literasi dan rasa percaya diri siswa ternyata belum banyak diteliti apalagi yang memfokuskan dalam mata pelajaran PPkn. Beberapa keterbatasan penelitian sebelumnya, meliputi variabel yang diteliti, penggunaan model pembelajaran, latar belakang dan populasi, tidak adanya penelitian tentang dampak model TGT dengan permainan tradisional terhadap hasil belajar dan sikap sosial, serta tidak adanya teknik untuk meningkatkan literasi siswa. Sementara itu, besar harapan untuk memberikan wawasan yang luas untuk pendidik dalam memodifikasi bentuk pengajaran yang unik dan bermakna untuk peserta didik (Septiani, 2024). Berdasarkan pemaparan tersebut, guru tidak hanya menggunakan metode konvensional terus menerus yang menyebabkan siswa tidak tertarik untuk membaca, terutama dalam pelajaran PPkn. Ada perlunya inovasi, Seperti yang ditunjukkan oleh penerapan model TGT dengan Wordwall (Wibowo, 2024). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model TGT berbasis wordwall terhadap keterampilan literasi dan kepercayaan diri siswa.

2. METHOD

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen, dengan desain *pre-tes-post-tes*. Perlakuan diberikan dua kali, satu kali sebelum menggunakan model TGT atau disebut dengan tes awal dan satu kali setelah digunakan model TGT yaitu tes akhir. Subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan populasi 126 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik *sampling jenuh* dengan seluruh jumlah populasi dijadikan sampel (sugiono, 2022). Dengan demikian, jumlah seluruh sampel adalah 126 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket kepercayaan diri dan tes kemampuan literasi yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga dinyatakan layak dengan nilai *Cronbach's Alfa* $0,80 < \alpha \leq 1,00$. Angka ini menandakan bahwa alat ukur yang digunakan masuk ke dalam kategori sangat tinggi atau memiliki konsistensi yang baik (Khairinal 2016). Angket kepercayaan diri disusun berdasarkan lima aspek yaitu, percaya pada kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, menghargai diri dan usaha, bersemangat ketika mengemukakan pendapat dalam diskusi dan berani menghadapi tantangan (Tamsil, 2017). Sedangkan tes kemampuan literasi disusun berdasarkan tiga aspek, yaitu aktivitas prabaca, aktivitas membaca dan aktivitas pascabaca (Abidin, 2017). Dengan demikian, instrumen tersebut mampu mendeskripsikan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan literasi siswa secara jelas dan terstruktur.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini juga sudah melewati uji kevalidan dan reliabilitas. Menurut Ghazali (2009) menyatakan bahwa tes validitas digunakan untuk menentukan apakah sebuah kuesioner adalah valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk menilai seberapa konsisten hasil pengukuran jika diulang beberapa kali pada gejala yang sama dengan menggunakan instrumen yang sejenis (P.A.Ionnidis, 2018). Teknik analisis data menggunakan uji independent sampel t-test dan uji n-gain. Uji independent sampel t-test digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen. Sedangkan uji n-gain digunakan untuk mengukur tingkat efektif suatu intervensi dan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penentuan nilai n-gain score dapat ditentukan dengan rumus berikut :

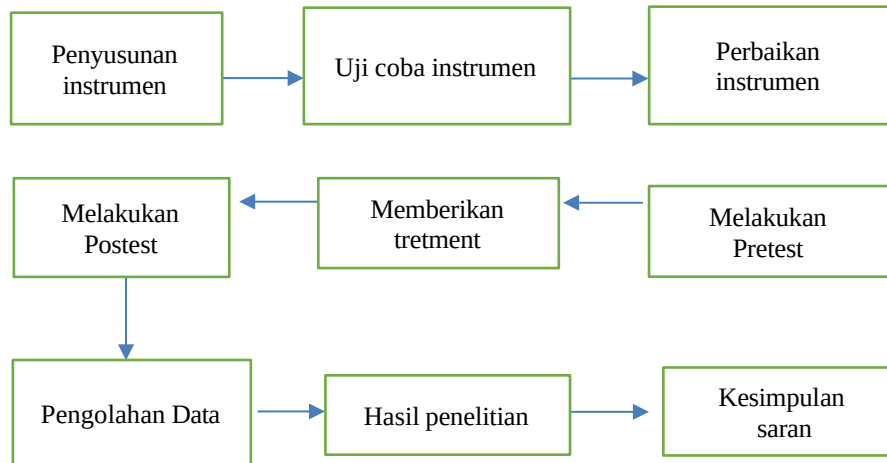
$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk menentukan keefektifan penerapan intervensi, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria n-gain score

Nilai N-Gain	Tafsiran
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak ada kenaikan
$-1,00 < g < 0,00$	Tidak ada penurunan

Adapun langkah-langkah penelitian ini disusun berdasarkan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya. Bagan prosedur penelitian dapat memudahkan peneliti dalam memahami alur pelaksanaan penelitian secara sistematis. Prosedur penelitian disajikan pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian

3. RESULT AND DISCUSSION

Peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum ke tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Berikut merupakan data hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov			
Variabel	Statistic	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kemampuan literasi	0,076	0,071	Normal
<i>Posttest</i> Kemampuan literasi	0,077	0,063	Normal
<i>Pretest</i> Kepercayaan diri	0,069	0,200	Normal
<i>Posttest</i> Kepercayaan diri	0,078	0,057	Normal

Berdasarkan hasil uji kolmogorov-smirnov pada tabel 1 di atas, tingkat signifikansi dari kemampuan literasi dan kepercayaan diri baik *pre-test* maupun *post-test* memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan alpha ($p > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t *independent t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2. Uji Homogenitas Kemampuan Literasi

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Literasi	Based on Mean	.016	1	250	.899
	Based on Median	.065	1	250	.799
	Based on median and with adjusted df	.065	1	249.989	.799
	Based on trimmed mean	.020	1	250	.887

Hasil uji homogenitas kemampuan literasi menunjukkan tingkat signifikansi 0,899, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 di atas. Hal ini menunjukkan bahwa data dianggap homogen karena nilainya lebih tinggi dari 0,05. Dengan kata lain, data kemampuan literasi memiliki variasi atau homogen yang sama.

Tabel 3. Uji Homogenitas Kepercayaan Diri

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kepercayaan diri	Based on Mean	.159	1	250	.690
	Based on Median	.174	1	250	.677
	Based on median and with adjusted df	.174	1	249.832	.677
	Based on trimmed mean	.158	1	250	.692

Hasil pengujian homogenitas kepercayaan diri menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,690. Karena nilai tersebut $> 0,05$, maka data tersebut homogen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas bersifat homogen. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *t independent t-test* untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa.

Tabel 4. Uji t Independent T-Test Kemampuan Literasi

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	42.964	6.469		6.642	.000
X TGT	.490	.088	.447	5.566	.000

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikansi pada variabel kemampuan literasi menunjukan hasil sig $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menandakan bahwa model *Times Games Tournament* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan literasi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Times Games Tournament* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selanjutnya, dilakukan uji t Model Tipe *Times Games Tournament* terhadap kepercayaan diri sebagai berikut :

Tabel 5. Uji t *Independent T-Test* Kepercayaan Diri

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36.747	6.745		5.448	.000
	X TGT	.600	.087	.525	6.876	.000

Berdasarkan tabel 5 tersebut, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh Model Tipe *Times Games Tournament* terhadap kepercayaan diri. Dengan kata lain, model pembelajaran *Times Games Tournament* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Uji N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Uji N-gain Kemampuan Literasi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	126	0.11	1.00	0.7143	0.20852
Ngain_Persen	126	11,11	100.00	71.4268	20.85152
Valid N (listwise)	126				

Tabel 6 menunjukkan hasil analisis N-Gain jumlah sampel yang dianalisis berjumlah 126 siswa. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,11, sedangkan nilai maksimum mencapai 1,00. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi siswa berada pada rentang 11% hingga 100% dari potensi peningkatan yang dicapai. Rata-rata *mean* skor N-Gain diperoleh sebesar 0.7143 dengan standar deviasi sebesar 0.20852. Berdasarkan kategori N-Gain, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan literasi secara cukup efektif.

Selain itu, presentase N-Gain memiliki nilai rata-rata sebesar 71.4268%, dengan nilai minimum 11,11% dan maksimum 100% serta standar deviasi sebesar 20.85152. Presentase tersebut menunjukkan bahwa secara rata-rata siswa mampu mencapai sekitar 71,43% dari peningkatan maksimal yang dapat diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall*.

Tabel 7. Uji N-gain Kepercayaan Diri

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	126	0.22	2.55	0.6774	.25784
Ngain_Persen	126	21,74	255.00	67.7351	25.78355
Valid N (listwise)	126				

Tabel 7 menunjukkan hasil analisis N-Gain jumlah sampel yang dianalisis berjumlah 126 siswa. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,22, sedangkan nilai maksimum mencapai 2,55. Hal ini menunjukkan adanya variasi tingkat peningkatan kepercayaan diri siswa setelah mengikuti pembelajaran. Rata-rata *mean* skor N-Gain diperoleh sebesar 0.6774 dengan standar deviasi sebesar 25.78355. Berdasarkan klasifikasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat diartikan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* memberikan peningkatan kepercayaan diri yang cukup efektif.

Presentase N-Gain menunjukkan nilai minimum sebesar 21,74%, nilai maksimum sebesar 255,00, serta rata-rata sebesar 67.7351% dengan standar deviasi 25.78355. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa secara rata-rata siswa mampu mencapai sekitar 67,73% dari potensi peningkatan kepercayaan diri siswa yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis data, seluruh uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas menggunakan menunjukkan bahwa data kemampuan literasi dan kepercayaan diri berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, seluruh data memenuhi asumsi yang dipersyaratkan untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan Uji t *Independent T-Test*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *pretest* eksperimen maupun *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* pada variabel kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kedua variabel penelitian.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan literasi sebesar 0.7143 (71,43%) dan kepercayaan diri sebesar 0.6774 (67,74%), yang keduanya berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* tidak hanya menghasilkan peningkatan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PPkn di sekolah dasar. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* merupakan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa.

3. DISCUSSION

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, menunjukkan adanya efektivitas model *Teams Games Tournament* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan iterasi dan kepercayaan diri siswa. Temuan ini sejalan dengan temuan Anggraeni & Alpian (2019), kapasitas belajar siswa dapat ditingkatkan ketika model TGT diterapkan (Anggraeni & Alpian, 2019). Penelitian lain juga menekankan bahwa model permainan berkelompok berbasis literasi yang dikembangkan di sekolah dasar menunjukkan peningkatan yang signifikan (Buana, 2018). Penelitian serupa oleh Wahyu Adi Setiawan, (2025) menunjukkan bagaimana TGT berbasis *wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa pada penagajaran pancasila (Setiawan, Andriani, Hidayati, & Supardi, 2016). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* berkontribusi terhadap proses belajar siswa dikelas.

Sejalan dengan temuan Hidayatullah dkk, (2024) maka dapat disimpulkan bahwa Model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan menunjukkan hasil yang lebih baik (Hidayatullah et al., 2023). Penelitian ini juga didukung oleh Albert Bandura's (1997) teori *self-efficacy* menyatakan bahwa keberhasilan, contoh dari orang lain, persuasi sosial, dan kondisi fisiologis membentuk kepercayaan diri seseorang. Kemampuan siswa meningkat ketika mereka berhasil menyelesaikan masalah dalam kelompok, menjawab pertanyaan, dan menerima dukungan dari rekan satu tim (Campanilla, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Noviani dkk, (2024) menunjukkan peningkatan signifikan terbukti nyata pada kepercayaan diri siswa (Tutasqiyah, Noviani, Na, & Wahidin, 2024).

Adapun beberapa keterbatasan dari penelitian sebelumnya, meliputi variabel yang diteliti, penggunaan model pembelajaran, latar belakang dan populasi, tidak adanya penelitian tentang dampak model TGT dengan permainan tradisional terhadap hasil belajar dan sikap sosial, serta tidak adanya teknik untuk meningkatkan literasi siswa, sehingga perlu diteliti lebih lanjut. Sementara itu, besar harapan untuk memberikan wawasan yang luas untuk pendidik dalam memodifikasi bentuk pengajaran yang unik dan bermakna untuk peserta didik (Septiani, 2024).

Keterbatasan penelitian ini terletak pada desain penelitian *one group pretest-posttest* karena tidak adanya kelas pembanding, sehingga sulit memastikan secara absolut apakah peningkatan literasi murni dari model TGT atau dipengaruhi oleh faktor lain. Ketergantungan pada teknologi, sehingga sangat bergantung pada ketersediaan perangkat seperti laptop. Teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel sehingga sulit digeneralisasi pada skala populasi yang lebih luas dan karakteristik wilayah yang berbeda. Tidak hanya itu, subjektivitas angket seperti instrumen yang diisi siswa sering kali mengisi jawaban berdasarkan apa yang dianggap ideal, bukan pada kondisi yang sebenarnya dialami siswa.

Penelitian ini juga memperluas kajian mengenai penerapan model TGT yang sebelumnya lebih banyak digunakan pada mata pelajaran sains dan matematika, sehingga menawarkan perspektif baru bagi guru untuk mengembangkan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, sekolah juga dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mendukung peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan atau workshop mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif dalam kelas.

4. CONCLUSION

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman mereka terhadap materi, membaca, menyimak, dan berdiskusi aktif selama proses pembelajaran Kewarganegaraan. Tidak hanya itu, model *Team Games Tournaments* berbasis wordwalls juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kepercayaan diri siswa. Hal tersebut ditunjukkan setelah penggunaan model, siswa menjadi lebih perhatian, termotivasi, dan antusias selama proses pembelajaran. Adapun kebaharuan dari penelitian ini seluruh penelitian menunjukkan bahwa, meskipun fokus variabel yang diteliti berbeda-beda, kombinasi model TGT dan media Wordwall berdampak positif pada kemampuan akademik, karakter, dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan dua variabel yaitu kemampuan literasi membaca dan kepercayaan diri yang belum banyak dibahas secara bersamaan dalam satu model pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya karya ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, keluarga, institusi tempat penelitian, kampus serta rekan-rekan yang telah memberikan kontribusi. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

REFERENCES

- Agustinus Edi Prasetya, & Galih Kusumo. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V dari Perspektif Guru Kelas V SD. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 265–275. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.802>
- Anggraeni, Sri Wulan, & Alpian, Yayan. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Faizah, Haizatul, & Kamal, Rahmat. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Harahap, Dharma Gyta Sari, Nasution, Fauziah, Nst, Eni Sumanti, & Sormin, Salman Alparis. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Lestari, Anggita dkk. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>
- Mery Noviyanti, Dkk. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7893>
- Ulum, Ahmad Syaikhul. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Kelas Iv Sd 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>

- Yahya, Amran, & Bakri, Nur Wahidah. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah DiBidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Agustinus Edi Prasetya, & Galih Kusumo. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V dari Perspektif Guru Kelas V SD. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 265–275. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.802>
- Anggraeni, Sri Wulan, & Alpian, Yayan. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Christy, Herica, & Dkk. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas Vii Dengan Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Puzzle Pada Materi Kondisi Wilayah Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendiidikan Dasar*, 09, 335–342.
- Desyana, Meila, Listriyani, Ikha, & Ratih, Monica. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Sdn Pedurungan Lor 02. *Journal Bionatural*, 11(2), 57–66.
- Faizah, Haizatul, & Kamal, Rahmat. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Harahap, Dharma Gyta Sari, Nasution, Fauziah, Nst, Eni Sumanti, & Sormin, Salman Alparis. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Lestari, Anggita dkk. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>
- Mery Noviyanti, Dkk. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7893>
- Resty Panginan, Veronica, Awaliyah, Davina, & Ramadani, Mufhliha. (2023). Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 135–141. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.20>
- Ulum, Ahmad Syaikhul. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Kelas Iv Sd 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>
- Yahya, Amran, & Bakri, Nur Wahidah. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah DiBidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>