

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)  
BERBANTUAN *WEBSITE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**Ni Made Puput Aryani<sup>1</sup>, I Wayan Widana<sup>2</sup>, Putu Winda Marhayani Wijaya<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

<sup>3</sup> SMA Negeri 7 Denpasar

Email: [puputaryani101013@gmail.com](mailto:puputaryani101013@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The students' learning outcomes in mathematics tend to be low. There is a need to find a way to maximise mathematics outcomes, for example with a learning model. This study aims to improve the mathematics learning outcomes of students in class X 7 SMA Negeri 7 Denpasar by applying the TGT (Teams Games Tournament) Cooperative Learning Model with Website Assistance. This type of research is a class action research conducted in two cycles. Each cycle consists of 4 stages: planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. The subjects of this study were students of class X 7 SMA Negeri 7 Denpasar as many as 41 students consisting of 23 female students and 18 male students. The results of this study were an increase in the percentage of classical completeness from 9.75% in the initial ability test to 82.80% at the end of cycle I and after reflection on the learning process of cycle I and making improvements in the learning process of cycle II, there was an increase in learning outcomes to 92.70% at the end of cycle II. Based on these results, it can be concluded that the application of the TGT (Teams Games Tournament) Cooperative Learning model assisted by the Website can improve student learning outcomes in mathematics in class X 7 SMA Negeri 7 Denpasar.*

**Keywords:** Learning Outcomes; Co-operative Model; TGT.

**ABSTRAK**

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih cenderung rendah sehingga diperlukan suatu cara untuk memaksimalkan hasil matematika, contohnya dengan model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Website*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar sebanyak 41 siswa yang terdiri dari 23 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Adapun hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan pada persentase ketuntasan klasikal dari 9,75% pada tes kemampuan awal menjadi 82,80% pada akhir siklus I dan setelah dilakukan refleksi pada proses pembelajaran siklus I dan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 92,70% pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Website* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Model Kooperatif; TGT.

**PENDAHULUAN**

Matematika sangat erat dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari pada manusia, baik dari hal yang sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih (Kholiq & Wuryani, 2023). Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik yang melibatkan

berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Hasil beberapa penelitian menyatakan bahwa permasalahan hasil belajar matematika yang rendah masih menjadi pembahasan yang paling krusial di berbagai jenjang pendidikan (Amri et al., 2021; Mahayasa, 2023; Nugraha & Wandini, 2023; Santika & Noperman, 2024).

Kegiatan selama proses pembelajaran matematika dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar matematika (Baharullah, 2022; Surya, 2018). Hasil belajar matematika yang rendah dapat ditingkatkan dengan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka tidak merasakan bosan selama pembelajaran (Nugraha & Wandini, 2023). Berbagai cara terus dilakukan, salah satunya dilakukan dengan mensinergikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen yang terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran (materi), kegiatan pembelajaran, metode, media, alat dan sumber serta evaluasi.

Fakta yang peneliti temukan di lapangan ketika melakukan observasi di kelas X 7 SMAN 7 Denpasar menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih termasuk dalam katagori sedang cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian matematika pada topik sebelumnya tentang Statistika di kelas tersebut yang menunjukkan bahwa hanya 9,75% peserta didik mendapatkan nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran matematika kelas X, peneliti memperoleh informasi bahwa rendahnya tingkat ketuntasan peserta didik disebabkan oleh kesulitan yang dihadapi dalam mengingat banyaknya konsep yang ada dan peserta didik kebingungan dalam menggunakan konsep yang sesuai untuk diterapkan dalam mengerjakan soal. Di sisi lain, berdasarkan hasil observasi langsung yang peneliti lakukan terlihat hanya beberapa siswa yang cukup aktif selama proses pembelajaran, namun beberapa lainnya kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh hasil bahwa siswa takut untuk mengajukan pertanyaan kepada guru ketika mengalami kendala serta siswa jenuh dengan sistem pembelajaran konvensional yang meminta siswa untuk mendengarkan dan mencatat saja.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika terdapat perubahan positif pada hasil belajar siswa maupun pada diri peserta didik selama proses pembelajaran. Selain peranan guru sebagai pendidik, penentuan metode ajar juga sangat berpengaruh (Hadi, 2017). Pemilihan metode pembelajaran yang kurang efektif berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran yang kooperatif dan berpusat pada peserta didik memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi aktif serta berkolaborasi dalam proses pembelajaran (Putri et

al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan upaya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki ide untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajar guru dalam mempersiapkan bahan untuk mengajar dengan baik (Asmawati & Syamsinar, 2022; Sodiq et al., 2020). Guru membuat soal kuis untuk permainan tanya jawab antar siswa yang mana setiap kelompok berkompetisi mendapatkan skor untuk kelompoknya. Kemudian setelah games selesai, guru mengadakan turnamen untuk menentukan kelompok pemenang dengan skor tertinggi. Dari kelima tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya, pembentukan kelompok secara heterogen, pemberian materi yang akan dipelajari, kelompok belajar dengan diskusi, turnamen dan penghargaan bagi skor tertinggi, kedua tahapan itulah yang paling menarik siswa (Hasanah et al., 2020). Harapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain ini selain menjadi pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar fisika ranah kognitif peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Time Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika telah memberikan beberapa manfaat seperti meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rani, 2022; Suryani et al., 2021). Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika di berbagai materi matematika yang berbeda (Amienati & Lelono, 2023; Asmawati & Syamsinar, 2022; Basran et al., 2024; Hidayat, 2020). Model pembelajaran ini selain menyenangkan dalam kompetisi turnamennya juga dapat meningkatkan kerja sama dalam kegiatan diskusi menyelesaikan tugas kelompok, meningkatkan tanggung jawab setiap kelompok untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pengajar (Edlis et al., 2023). Pemilihan media yang tepat dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penerapan media pembelajaran internet berbasis *WEBSITE* adalah salah satu media pembelajaran berbasis internet yang dapat diakses secara online, sehingga mempermudah dalam mengakses materi pelajaran. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan isi dengan materi yang sedang diajarkan

kepada siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis WEB dapat membantu siswa dalam memperkuat daya ingat dan daya tarik terhadap materi peluang.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 7 Denpasar. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *website*. Penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada metode saja dengan metode TGT, namun aspek lainnya seperti media ajar tidak diperhatikan. Padahal hal ini juga berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengadopsi media *website* dalam metode TGT sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Taggart (1988). Adapun tahap-tahap PTK dengan model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas adalah 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan 5) refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMAN 7 Denpasar yang beralamat di Jl. Kamboja No.9, Dangin Puri Kangin, Kec. Denpasar Utara dan dengan kelas X 7 semester 2 tahun ajaran 2023/2024 sebagai subjek penelitian. Subjek yang diambil adalah seluruh siswa pada kelas tersebut yaitu 41 siswa dengan 23 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Objek yang diteliti terkait penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas X 7.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tindakan kelas ini terdiri atas tes, wawancara dan observasi. Instrumen tes dalam studi ini meliputi tes hasil belajar untuk pre-test dan post-test. Jenis wawancara yang diaplikasikan yaitu wawancara bebas sehingga tidak dibutuhkan panduan tertentu. Wawancara dilaksanakan sebagai metode pengumpulan data sekunder berupa karakteristik siswa dan kendala dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, Lembar observasi digunakan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa selama pembelajaran. Instrumen ini digunakan sebagai salah satu indikator keefektifan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Data yang diperoleh dari prosedur tersebut dianalisis melalui teknik analisis kuantitatif. Setiap siswa dalam proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individu terhadap materi pelajaran yang diberikan jika siswa mampu memperoleh hasil belajar nilai rata-rata kelas minimal 79 (KKM). Ketuntasan belajar klasikal dikatakan telah tercapai apabila target pencapaian minimal 85% dari jumlah siswa dalam kelas bersangkutan yang telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Hal ini dapat dihitung sebagai berikut:

$$p = \frac{I}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  : persentase ketuntasan klasikal,

$I$  : banyak siswa dengan ketuntasan individu (nilai  $\geq 79$ ),

$n$  : total keseluruhan siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan mulai dari kondisi awal siswa, pelaksanaan siklus, hingga proses refleksi sehingga memperoleh keberhasilan di akhir siklus. Penelitian ini menekankan pada analisis hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan kelas menggunakan model TGT berbantuan *website*. Proses analisis di setiap tahapan tindakan kelas ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Pada observasi awal, diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik di kelas X 7 SMAN 7 Denpasar pada mata pelajaran matematika masih termasuk dalam katagori sedang cenderung rendah. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata tes kemampuan awal siswa Kelas X 7 SMAN 7 Denpasar sebelum dilakukan tindakan yaitu 57,68 dari skor ideal 100.

Nilai standar deviasi yaitu 11,53 mengindikasikan hasil tes kemampuan awal siswa lumayan variatif dan cenderung tersebar jauh dari nilai rata-rata. Skor yang diperoleh siswa tersebar dari skor terendah 40 hingga skor tertinggi 80 dengan rentang skor 40. Pada data tersebut diindikasikan bahwa 41 siswa kelas X 7 hanya 4 siswa (9,75%) yang berada pada katagori baik, selanjutnya 5 siswa (12,20%) yang berada pada katagori cukup sedangkan sisanya yaitu 32 siswa (78,05%) berada pada katagori kurang. Dikarenakan nilai kriteria ketuntasan individual  $\geq 79$  dapat dinyatakan 37 siswa belum tuntas. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dilakukan tindakan kelas yang dimulai dari siklus I.

Tahapan siklus I terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan di siklus ini, ada beberapa langkah yang dilakukan seperti (a) menetapkan pokok bahasan tentang “Kejadian acak, Ruang sampel, dan titik sampel; (b) menentukan model

TGT; (c) menyusun RPP dan lembar observasi; (d) menyiapkan media ajar seperti *website* yang memuat berbagai video pembelajaran dan sebagainya; dan (e) menyiapkan instrumen berupa tes essay.

Selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yang mana implementasi tindakan kelas berbantuan *website* pada model pembelajaran TGT mulai dilakukan pada siswa. Hal ini dilaksanakan sesuai sintaks model TGT sehingga pembelajaran lebih terarah. Selama proses pembelajaran, peneliti mengobservasi sejauh mana perkembangan peserta didik. Melalui hasil catatan lapangan, diperoleh bahwa kondisi proses pembelajaran masih kurang kondusif. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusiasme peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai ribut. Pada saat memulai game, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang game yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal.

Sementara itu, dari aspek hasil belajar, tindakan dari implementasi metode TGT berbantuan *website* memperoleh hasil yang kurang maksimal. Hasil analisis deskriptif siklus I dapat diamati pada Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siklus I**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Banyak Siswa	41
Skor Ideal	100
Skor Rata-Rata	88,29
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	75
Rentang Skor	25
Standar Deviasi	7,78

Tabel 1 menyatakan *mean* Siklus I yaitu 88,29 dari skor ideal 100. Nilai standar deviasi yaitu 7,78 mengindikasikan hasil tes akhir Siklus I siswa lumayan variatif dan cenderung tersebar jauh dari nilai rata-rata. Skor yang diperoleh siswa tersebar dari skor terendah 75 hingga skor tertinggi 100 dengan rentang skor 25. Jika dibandingkan dengan kemampuan awal siswa, terdapat peningkatan nilai rentang skor dari 40 menjadi 25. Hal ini menunjukkan beberapa siswa telah mengalami peningkatan skor ataupun penurunan skor.

Apabila dikategorikan, maka hasil tes siklus I akan memperoleh kategori pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2 Katagori Skor Tes Akhir Siklus I**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase%
<b>0 – 67</b>	Kurang	0	0
<b>68 – 78</b>	Cukup	5	12,20
<b>79 – 89</b>	Baik	11	26,83
<b>90 – 100</b>	Sangat Baik	25	60,97
Jumlah		41	100

Tabel 2 menunjukkan tingkat kemampuan siswa yang lebih variatif dari pada sebelumnya. Jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya, terdapat pengurangan persentase banyaknya siswa yang tergolong dalam katagori kurang yaitu dari 78,05% menjadi 0% pada tes akhir Siklus I. Begitu pula sebaliknya, pada tes akhir Siklus I terjadi peningkatan persentase pada katagori cukup, baik, dan sangat baik. Apabila skor rata-rata tes akhir siklus I sebesar 88,29 dikonversi ke dalam empat katagori di atas maka skor rata-rata tes akhir Siklus I kelas X 7 SMAN 7 Denpasar setelah di terapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) termasuk dalam katagori baik.

**Tabel 3 Ketuntasan Tes Akhir Siklus I**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase%
<b><math>0 \leq X &lt; 79</math></b>	Tidak Tuntas	6	17,20
<b><math>79 \leq X \leq 100</math></b>	Tuntas	35	82,80
Jumlah		41	100

Sesuai kriteria ketuntasan belajar individual, siswa dikatakan tuntas jika memperoleh hasil belajar nilai rata-rata minimum 79. Maka, terdapat 6 siswa (17,20%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan individu di Siklus I dan 36 siswa (82,80%) lainnya tuntas. Pada tahap refleksi, peneliti mengidentifikasi kelemahan yang terdapat pada pembelajaran siklus I, yaitu peningkatan hasil belajar belum memenuhi target sebanyak 85% untuk mencapai KKM. Hal ini karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga masih terjadi kegaduhan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu ada perbaikan dalam pembelajaran siklus I ke pembelajaran siklus II.

Perancangan pada siklus II dilaksanakan dengan langkah yang sama dengan siklus sebelumnya. Pelaksanaan di siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan-kerkurangan siklus I tidak keluar dengan model pembelajaran *Teams Game Tornament*. Pada pertemuan

pertama lebih dititik beratkan pada pemahaman dan pada pertemuan kedua lebih difokuskan pada penerapan model pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi, dapat dinyatakan peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik sudah semakin aktif bertanya tentang materi yang belum difahami sudah semakin banyak. Masing-masing kelompok sudah mempersiapkan mental, untuk bersaing. Masing-masing kelompok terlihat antusias dan pada saat turnamen berlangsung peserta didik saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mendapat skor berteriak kegirangan, atas kemenangan mereka. Namun ada dua kelompok yang mendapat skor seri sehingga dilakukan turnamen kembali khusus untuk dua kelompok tersebut. Setelah game selesai, guru memberi kesimpulan serta motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat dalam belajar.

Selanjutnya, hasil analisis deskriptif dari tes akhir Siklus II dijabarkan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Statistik Hasil Tes Akhir Siklus II**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Banyak Siswa	41
Skor Ideal	100
Skor Rata-Rata	89,88
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	70
Rentang Skor	30
Standar Deviasi	7,45

Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tes akhir Siklus II siswa Kelas X 7 SMAN 7 Denpasar setelah diterapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu 89,88 dari skor ideal 100. Nilai standar deviasi yaitu 7,45 mengindikasikan hasil tes akhir Siklus II siswa lumayan variatif dan cenderung tersebar jauh dari nilai rata-rata. Skor yang diperoleh siswa tersebar dari skor terendah 70 hingga skor tertinggi 100 dengan rentang skor 30.

Apabila skor tes akhir Siklus II dikelompokkan dalam empat katagori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor seperti Tabel 5.

**Tabel 5 Kategori Skor Tes Akhir Siklus II**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase%</b>
<b>0 – 67</b>	Kurang	0	0
<b>68 – 78</b>	Cukup	3	7,30
<b>79 – 89</b>	Baik	10	24,40
<b>90 – 100</b>	Sangat Baik	28	68,30
Jumlah		41	100



Hal ini menunjukkan bahwa skor tes akhir Siklus II tersebar pada empat katagori yang ada, namun dominan mengumpul pada kategori Sangat Baik (68,30%) dan Baik (24,40%) serta hanya sedikit pada kategori cukup (7,30%). Jika dibandingkan dengan hasil Siklus I, terdapat pengurangan persentase pada katagori cukup yaitu dari 17,20% menjadi 7,0% pada tes akhir siklus II. Begitu pula sebaliknya, pada tes akhir siklus II terjadi peningkatan persentase pada katagori cukup, baik, dan sangat baik. Apabila skor rata-rata tes akhir Siklus II sebesar 89,88 dikonversi ke dalam empat katagori di atas maka skor rata-rata tes akhir Siklus II siswa kelas X 7 SMAN 7 Denpasar setelah di terapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) termasuk dalam katagori baik.

Data hasil tes akhir Siklus II setelah diterapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dikategorikan sesuai kriteria ketuntasan yang disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6 Ketuntasan Tes Akhir Siklus II**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase%</b>
$0 \leq X < 79$	Tidak Tuntas	3	7,30
$79 \leq X \leq 100$	Tuntas	38	92,70
Jumlah		41	100

Tabel 6 menyatakan terdapat 38 siswa (92,70%) yang memenuhi kriteria ketuntasan individu pada hasil tes akhir Siklus II dan 7 siswa (7,30%) lainnya belum tuntas. Dari deskripsi di atas diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas X 7 SMAN 7 Denpasar setelah diterapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) termasuk dalam katagori baik dan telah memenuhi ketuntasan klasikal yaitu diatas 85%. Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus II ini, peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran peluang dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dengan demikian siklus dalam penelitian ini hanya sampai pada siklus II dikarenakan telah mencapai indikator keberhasilan sebanyak 85%.

Dari data yang diperoleh dari penelitian penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pembahasan “peluang” pada siswa kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar ini didapatkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT mata pelajaran matematika lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga yang mengakibatkan nilai matematika siswa kurang memuaskan.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar mata pelajaran

matematika siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalan optimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus I dilakukan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang terdapat 5 soal esai. Adapun tes hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: Pada siklus I tentang “Kejadian acak, ruang sampel dan titik sampel” siswa yang mendapatkan nilai diatas 79 sebanyak 35 siswa atau sebesar 82,80% sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dibawah 79 sebanyak 6 siswa atau sebesar 17,20%. Ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada siklus I belum mencapai 85%. Dilanjutkan dengan tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II ternyata hasil belajar meningkat.

Pada siklus II ini secara umum proses pembelajaran sudah baik walupun masih terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika sudah mencapai indikator keberhasilan 85% yaitu sebesar 92,70% oleh karena itu dapat diambil keputusan bahwa siklus dapat dihentikan (tidak lanjut ke siklus berikutnya) karena hasil belajar siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus II dilakukan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang terdapat 5 soal esai. Adapun tes hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: Pada siklus II tentang “peluang suatu kejadian dan frekuensi harapan” siswa yang mendapatkan nilai diatas 79 sebanyak 38 siswa atau sebesar 92,70% sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dibawah 79 sebanyak 3 siswa atau sebesar 7,30%. Ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada siklus II sudah mencapai 85%. Dari hasil penelitian yang dilakukan dari prasurvey – siklus II.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, terbukti adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar tahun 2023/2024 yang telah mencapai KKM, sebelum diterapkan model pembelajaran TGT hasil belajar matematika siswa kelas X 7 masih rendah hal ini diperoleh dari data awal dengan jumlah siswa 41 orang yang tuntas 4 orang (9,75%), sedangkan yang tidak tuntas 37 orang (90,25%). Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dengan jumlah siswa 41 orang yang tuntas 35 orang (82,80%), sedangkan yang tidak tuntas 6 orang (17,20%). Selanjutnya pada siklus ke dua dengan siswa 41 orang yang tuntas 38 orang (92,70%) sedangkan yang tidak tuntas 3 orang (7,30%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*

(TGT) telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas X 7 SMA Negeri 7 Denpasar tahun 2023/2024 dengan ketuntasan sebanyak 92,70%.

Hasil belajar yang meningkat dikontribusikan oleh manfaat dari metode *Time Games Tournament* (TGT). Manfaat ini meliputi peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rani, 2022; Suryani et al., 2021). Selain itu, hasil dari penelitian ini sesuai dengan kajian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Amienati & Lelono, 2023; Asmawati & Syamsinar, 2022; Basran et al., 2024; Hidayat, 2020).

Berkaitan dengan temuan tersebut, penelitian ini berimplikasi terhadap langkah-langkah penerapan metode TGT yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis, implikasi yang dikontribusikan terhadap pembelajaran matematika yaitu dengan perbaikan hasil belajar siswa khususnya dalam materi peluang. Dengan implikasi ini, maka penggunaan metode TGT sangat baik untuk diadopsi dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Sehubungan dengan penjelasan di atas, simpulan yang diperoleh dari tindakan kelas ini adalah terjadi peningkatan pada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas X 7 SMAN 7 Denpasar. Peningkatan terjadi pada persentase ketuntasan klasikal pada tes kemampuan awal rendah, setelah dilakukan tes siklus I ketuntasan klasikal dikategorikan cukup namun belum melebihi presentase ketuntasan klasikal pada akhir Siklus I, dan setelah dilakukan pengembangan pada hasil refleksi Siklus I, terjadi peningkatan kembali dalam presentase ketuntasan klasikal menjadi baik dan presentase diatas ketuntasan klasikal pada akhir Siklus II. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya dikontribusikan oleh beberapa faktor, yaitu pembentukan kelompok heterogen pada tutor sebaya antar siswa, pembagian tugas dan tanggung jawab yang merata dalam kelompok serta alokasi waktu yang cukup untuk melakukan drilling soal.

Sesuai dengan simpulan tersebut, disarankan beberapa hal sebagai pertimbangan penelitian selanjutnya. Pertama, dalam mengimplementasikan model TGT, guru perlu memperhatikan alokasi waktu pada setiap fase agar seluruh fase dapat terlaksana dengan efisien dan teratur sesuai dengan modul ajar yang telah di rancang. Kedua, pada Fase Head Together (berpikir bersama) sebaiknya guru memantau kerja siswa dengan lebih intens untuk memastikan seluruh siswa berperan aktif dalam proses diskusi kelompok. Kemudian, peneliti

lainnya disarankan untuk menggunakan hasil riset ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amienati, A. R., & Lelono, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT ( Team Game Tournament ). *Journal of Education Research*, 4(3), 1054–1063.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2021). Analisis Penerapan Model TGT ( Teams , Games And Tournament ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 1(1), 47–56. [https://doi.org/DOI prefik: 10.55927](https://doi.org/DOI%20prefik%3A10.55927)
- Asmawati, & Syamsinar. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Mathematics Educations*, 1(3), 62–70.
- Baharullah. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( Tgt ) Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games. *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya (IJMA)*, 2(2), 14–22.
- Basran, A., Kosilah, & Sari, E. R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosa: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 618–625. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4101> PROSA
- Edlis, U. S., Alwi, N. A., Padang, U. N., & Padang, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 575–584.
- Hadi, F. R. (2017). Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(2), 18–25. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD> Vol. 1 No. 2 Juli 2017%0APENERAPAN
- 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. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Hidayat, E. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sdn Situjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan) Vol.*, 1(1), 27–34.
- Kholiq, M. A., & Wuryani, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Noborejo 02 Salatiga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 730–738.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888](https://doi.org/DOI%3A10.23887/iji.v4i2.60888)

- Nugraha, M. N., & Wandini, R. R. (2023). Penerapan Tipe Model Pembelajaran Kooperatif TGT ( Teams Games Tournament ) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan di SDN 101772 TJ Selamat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29995–30000.
- Putri, A. E., Ayu, N., Murniati, N., Sofiati, R. N., Semarang, U. P., & Semarang, S. D. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5875–5886.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146> Copyright
- Santika, R., & Noperman, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 79–81. <https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/index%0APenerapan>
- Sodiq, A. N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tamansiswa, U. S. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68–75.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Teams Games Tournament ) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ%0APenerapan>