

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
DI KELAS VII H SMP NEGERI 1 KALITIDU**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH
PUTRI APRILIA ROHMATIN
NIM 20210012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024**



Putri Aprilia Rohmatin
20210012
Pendidikan Ekonomi

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT DI KELAS VII H SMP NEGERI 1 KALITIDU**

2024

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PRAKARYA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS VII H SMP
NEGERI 1 KALITIDU**

SKRIPSI

OLEH :
PUTRI APRILIA ROHMATIN
NIM : 20210012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu disusun oleh :

Nama : Putri Aprilia Rohmatin
NIM : 20210012
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

Bojonegoro, 19 Februari 2024

Pembimbing I,



Ali Mujahidin, M.M
NIDN. 0417078206

Pembimbing II,



Rika Pristian Fitri A, M.Pd
NIDN. 0715068801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament T di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu di susun oleh :

Nama : Putri Aprilia Rohmatin

NIM : 20210012

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin tanggal 22 Juli 2024.

Bojonegoro, 22 Juli 2024

Ketua,



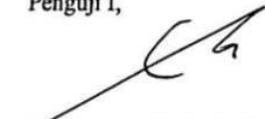
Dr. Pruri Stevani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0723048902

Sekretaris,



Rika Pristian F. A., S.Pd., M.Pd
NIDN. 0715068801

Penguji I,



Avis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0729048802

Penguji II,



Dr. Pruri Stevani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0723048902

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Aprilia Rohmatin
NIM : 20210012
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu.**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 19 Juli 2024



Putri Aprilia Rohmatin
NIM 20210012

ABSTRAK

Rohmatin, Putri Aprilia . (2024). “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ali Mujahidin, M.M, Pembimbing II Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M. Pd.

Kata Kunci : Model pembelajaran kooperatif, TGT (*Teams Games Tournament*), Keaktifan belajar siswa, Prakarya

Pelaksanaan pembelajaran Prakarya di kelas VII H Semester ganjil SMP Negeri 1 Kalitidu banyak ditemui siswa yang kurang aktif hanya diam selama proses pembelajaran Prakarya berlangsung. Pada hal ini pembelajaran masih sangat konvensional guru menerangkan lalu siswa praktik membuat olahan dan mengerjakan soal. Pelaksanaan pembelajaran yang cenderung membosankan dan sangat monoton. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa tidak aktif dan hanya diam mendengarkan tidak ada interaksi antara siswa dan guru sedangkan di atas di terangkan jika pembelajaran dikatakan berhasil dikarenakan adanya interaksi antara siswa dan guru. Namun tidak bisa di pungkiri jika pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan metode satu arah dimana guru menerangkan siswa hanya mendengarkan. Sehubungan dengan kenyataan tersebut maka ditetapkanlah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan ada yang bersifat kuantitatif, namun uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata.

Berdasarkan hasil penelitaian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada Siklus I, keaktifan siswa sebesar 37%, menunjukkan partisipasi yang kurang aktif. Pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 46%, tetapi masuk dalam kategori kurang aktif, setelah perbaikan pada media pembelajaran, pembentukan kelompok, dan sistem penghargaan. Pada Siklus III, keaktifan siswa mencapai 81%, masuk kategori aktif, dengan penggunaan media yang lebih beragam, struktur kelompok yang lebih baik, dan permainan edukatif interaktif. Secara keseluruhan, model TGT efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu, dengan peningkatan bertahap. Implikasi penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan variasi dalam media pembelajaran, pembentukan kelompok yang strategis, dan sistem penghargaan yang bervariasi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

ABSTRAK

Rohmatin, Putri Aprilia. (2024). "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu". Thesis. Economic Education Study Program, Faculty Of Sosial Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor I Ali Mujahidin, S.Pd., M.M, II Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd.

Keyword: *Cooperative learning model, TGT (Teams Games Tournament), Student learning activeness, Crafts.*

Implementation of craft learning in class VII H odd semester of SMP Negeri 1 Kalitidu found many students who were less active and remained silent during the craft learning process. In this case, learning is still very conventional, the teacher explains, then students practice making preparations and working on questions. The implementation of learning tends to be boring and very monotonous. Such learning results in students being inactive and just silently listening, there is no interaction between students and teachers, whereas it was explained above that learning is said to be successful because there is interaction between students and teachers. However, it cannot be denied that today's learning still uses a one-way method where the teacher explains that students only listen. In connection with this reality, the TGT type cooperative learning model was established.

This research aims to evaluate the increase in student learning activity in the Crafts subject using the TGT type cooperative learning model in class VII H of SMP Negeri 1 Kalitidu. The method used in this research is PTK, this research is qualitative research even though the data collected is quantitative in nature, the description is descriptive in the form of words.

Based on the research results, it can be concluded that the application of the TGT (Teams-Games-Tournament) type cooperative learning model significantly increases student learning activity. In Cycle I, student activity was 37%, indicating less active participation. In Cycle II, student activity increased to 46%, but fell into the less active category, after improvements to learning media, group formation and reward systems. In Cycle III, student activity reached 81%, entering the active category, with the use of more diverse media, better group structures, and interactive educational games. Overall, the TGT model is effective in increasing student activity in craft learning in class VII H of SMP Negeri 1 Kalitidu, with gradual increases. The implication of this research is that the application of the TGT type cooperative learning model can be used as an effective strategy to increase student activity in the learning process. By paying attention to variations in learning media, strategic group formation, and varied reward systems, teachers can create a more dynamic and interesting learning environment.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ini tepat pada waktunya dengan segala kekurangannya, dengan ini saya persembahkan skripsi saya untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sidik dan Ibu Amilatun tercinta yang tanpa lelah sudah mendukung semua keputusan dan pilihan dalam hidup saya serta tidak pernah putus mendoakan saya.
2. Seseorang yang menemani saya dari 2017 yang kini menjadi suami yang selalu support apapun kegiatan saya dan menemani hari-hari saya.
3. Anak saya Kaina Jennaira Daania Almahyra penyemangatku, penawar lelahku. Kamu adalah salah satu alasan bunda menyelesaikan ini. Terima kasih telah menjadi baik, sholehah, pintar dan pengertian.
4. Untuk seluruh keluarga besar, rekan kerja, dan sahabatku.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa’atnya.

Selama mengerjakan karya ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Ali Mujahidin, M.M. dan Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing karena sudah dengan sabar, telaten, dan mengayomi membimbing saya hingga karya ini selesai. Menjadikan motivasi dan semangat bagi saya.
2. Bapak Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji I dan Ibu Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberi banyak arahan untuk skripsi saya.
3. Bapak dan Ibu tercinta atas sumber dana pendidikan selama ini, mungkin saya tidak bisa membalasnya tapi semoga Allah SWT memberikan kesehatan, panjang umur, dan semakin jaya kaya raya.
4. Suami tercinta Miftahul Huda yang selalu support saya, sabar membimbing saya dan semua yang telah dikorbankan untuk saya.
5. Anak saya Kaina anak hebat penyemangat bunda dan alasan untuk saya terus berjuang agar keluarga tidak kekuarangan. Keponakan saya Athar, Maisa,

Reza Dan Ratu telah menghibur dengan celoteh-celoteh lucu ketika banyak pikiran.

6. Bapak Slamet,S.Pd.,M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kalitidu yang telah memberikan banyak motivasi dan bimbingannya.
7. Rekan-rekan kerja terutama Mbak Ifa, Bu Eny Yuliati,S.Pd.,M.Pd., Bu Naili Fikriyah M.Pd., Bu Nur Khasanah S.Pd., Bu Khusnul Hotimah S.Pd. dan Bu Siti Sri Asih S.Pd. yang telah memberikan bimbingan, bantuan serta semangat untuk penelitian ini.
8. Peserta didik kelas VII H tahun 2023/2024 SMP Negeri 1 Kalitidu yang telah membantu dalam penelitian ini.
9. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2020 atas bantuan selama ini.

Akhir kata, penulis sebagai hamba yang memiliki banyak kurangnya, sangat menyadari atas adanya kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini dan oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca untuk perbaikan skripsi ini.

Bojonegoro, 19 Juli 2024

Putri Aprilia Rohmatin

MOTTO

Perbaiki keadaan daripada mengeluh tentang situasi yang ada saat ini.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRAK.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi operasional.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kerangka Teoretis.....	12
1. Pembelajaran.....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
3. Tipe Team Games Tournament (TGT).....	27
4. Keaktifan Belajar Siswa.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	35

BAB III	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Prosedur Pengumpulan Data	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Subjek Penelitian.....	43
E. Data dan Sumber Data	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Teknik Validasi Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	83
BAB V KESIMPULAN.....	91
A. Simpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validitas	97
Lampiran 2 Catatan Lapangan Siklus I.....	101
Lampiran 3 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	102
Lampiran 4 Dokumentasi Siklus I.....	105
Lampiran 5 Catatan Lapangan Siklus II.....	108
Lampiran 6 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II.....	109
Lampiran 7 Dokumentasi Siklus II	112
Lampiran 8 Catatan Lapangan Siklus III	114
Lampiran 9 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus III	115
Lampiran 10 Dokumentasi Siklus III.....	118
lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar observasi keaktifan siswa	46
Tabel 3.2 Hasil Validitas Instrumen lembar observasi.....	49
Tabel 3.3 Kelayakan secara deskriptif.....	49
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Siklus I	54
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Siklus II.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Siklus III	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	39
Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Hasil Penerapan Siklus.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan pembelajaran merupakan proses antara peserta didik dan sumber belajarnya. Menurut Hamdani (dalam Siregar, 2019) Pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, mengetahui, dan memahami apa yang dipelajari. Menurut Syahputra (dalam Sulistyosari, dkk. 2019) pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dirancang oleh guru untuk kemampuan moral dan intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan siswa, seperti kemampuan berpikir, kemampuan kreatif mapun kemampuan mengkontruksi pengetahuan .

Menurut Aunurrahman (dalam Likamulyanti, 2020) pembelajaran bertujuan untuk mengubah siswa yang tidak terdidik, siswa yang belum mempunyai pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Pembelajaran juga bertujuan mengubah sikap, perilaku, dan kebiasaan siswa yang tadinya tidak mencerminkan budi pekerti yang baik, menjadi siswa yang mempunyai sikap, perilaku dan kebiasaan yang baik.

Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Permendiknas RI No.7 tahun 2007, proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Basir & Dewantara (2021) kegiatan pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif, partisipatif, dan komunikasi interaktif guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan aktivitas terencana yang disusun guru agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan (Widiyanto & Wahyuni, 2020). Menurut Mulyasa (dalam Desyandri & Maulani, 2020) pembelajaran yang berhasil dan bermutu berarti paling tidak sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Menurut Kunandar (dalam Saputro, dkk., 2021) hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan kognitif, emosional, maupun psikomotorik yang diperoleh atau dikuasai peserta didik setelah terlibat secara aktif setiap proses belajar mengajar.

Pembelajaran juga merupakan kegiatan belajar mengajar yang menyangkut seluruh aspek. Tidak hanya berpusat pada guru namun belajar merupakan kegiatan yang menghendaki peserta didik harus lebih aktif mencari dan menemukan konsepnya sendiri berdasarkan pengalaman hidupnya.

Menurut Istarani (dalam Sitorus & Darwis, 2023) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan dan aktivitas proses belajar mengajar, seperti faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), faktor

eksternal (faktor dari luar siswa) seperti faktor guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah guru, karena guru memegang peranan penting saat siswa berada di sekolah. Seorang guru harus memikirkan secara optimal bagaimana siswa bisa aktif dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran, agar potensi dalam diri siswa berkembang.

Menurut Nabila & Nora (2022) Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Kartika Desyana (dalam Agustino & Tacoh, 2023) Keaktifan belajar ditandai dengan ketelibatan intelektual, emosional, dan fisik yang optimal. Menurut Sri Wahyuni (dalam Pramudya & Puspita, 2021) Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2019) keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Hisyam Zaini (dalam Nasikhah, 2020) belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian disimpan di otak. Menurut Martinis Yamin (dalam Habibi, dkk. 2019) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Keaktifan belajar yaitu kegiatan belajar ketika siswa akan mengupayakan sesuatu, siswa menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas menurut Silberman (dalam

Sukmawari & aini, 2022). Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dimana siswa dapat diajak untuk terlibat dalam setiap kegiatan agar dapat mengembangkan siswa.

Menurut Pratiwi (dalam Antika, dkk. 2024) keaktifan siswa dalam belajar dapat ditunjukkan dengan perilaku- perilaku seperti bertanya, menanggapi pertanyaan guru, berdiskusi, mencoba, maupun kegiatan fisik lainnya. Keaktifan belajar dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan menjadikan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran agar apa yang dipelajari akan selalu diingat dan tidak mudah dilupakan. Untuk membantu siswa menjadi aktif dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka kegiatan dalam pembelajaran harus diperhatikan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang baik, kemampuan guru dalam memilih pendekatan metode, model, maupun media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan berpengaruh pada hasil pembelajaran yang maksimal pula. Menurut Iskandar (2021) bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Keaktifan belajar siswa

memegang peranan penting dalam proses pembelajaran bagi siswa. Keaktifan belajar yang tinggi harus dimiliki setiap siswa karena keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan uraian di atas disebutkan bahwa interaksi merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran siswa. Dalam hal ini guru berupaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa merupakan hal yang sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan pembelajaran Prakarya di kelas VII H Semester ganjil SMP Negeri 1 Kalitidu banyak ditemui siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran Prakarya berlangsung. Pada hal ini pembelajaran masih sangat konvensional guru menerangkan lalu siswa praktik membuat olahan dan mengerjakan soal. Pelaksanaan pembelajaran yang cenderung membosankan dan sangat monoton. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa tidak aktif dan hanya diam mendengarkan tidak ada interaksi antara siswa dan guru sedangkan di atas di terangkan jika pembelajaran dikatakan berhasil dikarenakan adanya interaksi antara siswa dan guru. Namun tidak bisa di pungkiri jika pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan metode satu arah dimana guru menerangkan siswa hanya mendengarkan.

Menurut Ahmadi (dalam Aminah, 2023) metode mengajar yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, sehingga anak

tidak ada aktivitas. Siswa cenderung tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa mencari kesibukan lain.

Penelitian tindakan kelas ini yang penulis laksanakan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Prakarya. Peningkatan yang akan dilaksanakan dengan memperdayakan siswa agar pembelajaran seru, menyenangkan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktif belajar yang penulis laksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Santriwati (2019) strategi TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar. Menurut Sandra & Tereisia (2022) strategi pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status. Menurut Slavia (dalam Thalita, dkk. 2019) TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Adapun alasan memilih model TGT, karena dengan melibatkan siswa dalam pembelajarannya. Siswa akan lebih termotivasi ketika mereka merasa kehadiran mereka mempunyai dampak terhadap pembelajaran mereka. Motivasi ini membuka jalan bagi perubahan di masa depan. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan adanya permainan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Berdasarkan uraian singkat di atas, peneliti

mengambil tindakan, yaitu “ Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka manfaat yang akan diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai Peningkatan Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu.

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang Peningkatan Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP NEGERI 1 KALITIDU, dan menjadi bahan pertimbangan dan pengembangan lebih lanjut dalam peningkatan keaktifan belajar siswa.

E. Definisi operasional

1. Keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Cara untuk mengukur tingkat keaktifan siswa ini dengan adanya siklus di penelitian ini menggunakan siklus III. Dimana semakin banyak siswa yang aktif maka peningkatan keaktifan siswa menggunakan model pembelajaran ini efektif.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permaiaman dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar

lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.