



# PROSIDING

## Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Membangun Budaya Inovasi dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan”

### Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu

Putri Aprilia Rohmatin<sup>1</sup>, Ali Mujahidin<sup>2</sup>, Rika Pristian Fitri Astuti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: putrirohmatin421@gmail.com

#### Abstract

*This study aims to evaluate the improvement of student engagement in Craft subjects by implementing the TGT (Teams-Games-Tournament) cooperative learning model in Class VII H of SMP Negeri 1 Kalitidu. Based on the findings, it was discovered that the implementation of the TGT model significantly increased student participation rates. In Cycle I, student engagement reached 50%, indicating sufficient participation. Following enhancements in instructional media, group formation, and reward systems in Cycle II, student engagement improved to 75%, categorized as good. Cycle III showed further improvement, reaching a student engagement rate of 90%, categorized as excellent, supported by diverse multimedia use, improved group structures, and interactive educational games. Overall, the TGT cooperative learning model effectively enhanced student engagement from 50% in Cycle I to 75% in Cycle II, and achieving 90% in Cycle III. The implications of this research suggest that the TGT model can be an effective strategy to enhance student participation in learning. By considering variations in instructional media, strategic group formation, and diverse reward systems, educators can create a more dynamic and engaging learning environment. These findings provide a strong basis to recommend the adoption of the TGT model across various educational levels and subjects to improve student engagement and learning outcomes.*

**Keywords:** Cooperative learning model, Teams-Games-Tournament, Student engagement, Craft subjects.

#### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan tingkat partisipasi siswa secara signifikan. Pada awal Siklus I, keaktifan siswa mencapai 50%, menunjukkan tingkat partisipasi yang cukup. Setelah dilakukan peningkatan pada media pembelajaran, pembentukan kelompok, dan sistem penghargaan pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 75%, masuk kategori baik. Siklus III menunjukkan peningkatan yang lebih lanjut dengan mencapai keaktifan siswa sebesar 90%, yang dapat dikategorikan sebagai sangat baik, didukung oleh penggunaan multimedia yang lebih beragam, struktur kelompok yang lebih baik, dan penggunaan permainan edukatif interaktif. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dari 50% pada Siklus I, menjadi 75% pada Siklus II, dan mencapai 90% pada Siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model TGT dapat digunakan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam 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. Hasil penelitian ini juga memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penerapan model TGT di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara umum.*

**Kata Kunci:** Model pembelajaran kooperatif, Teams-Games-Tournament, Keaktifan belajar siswa, Prakarya.

## PENDAHULUAN

Proses kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses antara peserta didik dan sumber belajarnya. Menurut Hamdani (2011) Pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Menurut Syahputra (2018) pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan moral, intelektual, dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, seperti berpikir, kreativitas maupun kemampuan mengkonstruksi pengetahuan. Menurut Aunurrahman (2014), tujuan pembelajaran adalah mengubah siswa yang tidak terdidik, yaitu siswa yang tidak mempunyai pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang berpengetahuan. Pembelajaran juga bertujuan mengubah sikap, perilaku, dan kebiasaan siswa yang tadinya tidak mencitrakan dirinya orang yang baik, menjadi siswa yang memiliki 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 Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 7 tahun 2007, proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta menyediakan ruang yang cukup untuk 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 dua arah antara guru dan siswa. Menurut Komara (2016) pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang berlangsung antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Mulyasa (2014), pembelajaran berhasil bila setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat aktif secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan semangat dan kepercayaan diri yang tinggi dalam belajar dan dianggap. Menurut Kunandar (2013) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti secara aktif setiap proses belajar mengajar.

Pembelajaran juga merupakan kegiatan belajar mengajar yang mempengaruhi seluruh aspek. Lebih dari sekedar pembelajaran yang berpusat pada guru, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menuntut siswa untuk lebih aktif mencari dan menemukan konsep sendiri berdasarkan pengalaman hidupnya sendiri. Menurut Istarani (2017), factor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan dan aktivitas proses belajar mengajar antara lain factor internal (factor dari dalam diri siswa), factor eksternal (factor dari luar siswa) seperti factor guru. Seperti dalam kehidupan siswa disekolah guru memegang peranan penting, sehingga salah satu factor yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah guru. Seorang guru perlu memikirkan cara terbaik agar siswa tetap terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimalnya.

Menurut Nabila & Nora (2022), bentuk keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dapat diketahui dari tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Kartika Desyana (2015), keaktifan belajar ditandai oleh ketelibatan secara optimal, baik intelektual, emosi, dan fisik. Menurut Sri Wahyuni (2014) keaktifan belajar siswa merupakan unsur mendasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2019) keaktifan belajar siswa adalah siswa melakukan kegiatan sebagai rangkaian aktivitas fisik dan mental, dimana berbuat dan berfikir tidak dapat dipisahkan. Menurut Hisyam Zaini (2008) pembelajaran aktif adalah cara mempertahankan informasi baru dan menyimpannya di otak. Menurut Martinis Yamin (2007), keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakatnya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Silberman (2009), keaktifan belajar yaitu pembelajaran dimana siswa berusaha melakukan sesuatu, mencari jawaban atas pertanyaan, memerlukan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk menyelesaikan tugas. Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dimana siswa dapat diajak untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan apapun untuk mendorong mengembangkan siswa. Menurut Pratiwi (2016) 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 menimbulkan interaksi yang intensif antara guru dengan siswa atau dengan siswa itu sendiri. Sehingga tercipta suasana pembelajaran yang hidup dan menyenangkan sehingga seluruh siswa dapat memanfaatkan kemampuannya secara maksimal. Aktivitas siswa juga mengarah pada pembentukan pengetahuan dan ketrampilan yang berujung pada peningkatan hasil belajar.

Siswa diharapkan belajar secara aktif agar apa yang telah dipelajarinya tidak cepat terlupakan. Untuk membantu siswa menjadi aktif dan mencapai hasil belajar yang maksimal, maka kita perlu memperhatikan aktivitas belajarnya. Untuk mencapai pembelajaran yang baik, kemampuan seorang guru dalam memilih metode pembelajaran, model, dan media pembelajaran yang tepat dan beragam juga mempengaruhi hasil belajar yang maksimal. Menurut Nana Sudjana (2010) menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran memerlukan beberapa factor yang saling berkaitan : pendidik, siswa, bahan ajar, alat dan sumber belajar, pengajaran dan penilaian. Keaktifan belajar siswa memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Setiap siswa perlu melakukan kegiatan belajar lanjutan karena kegiatan belajarnya menentukan keberhasilan belajarnya.

Berdasarkan pengalaman 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 dipungkiri jika pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan metode satu arah dimana guru menerangkan siswa hanya mendengarkan.

Menurut Ahmadi (2004) metode mengajar yang kurang menarik dapat membuat siswa menjadi pasif, dan menghilangkan kesempatan anak untuk aktif. Siswa cenderung tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dan mencari aktifitas lain. Menurut Rika Pristian (2023) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana siswa berpartisipasi dalam interaksi dan kerjasama dengan teman sekelasnya. Menurut Rika Pristian (2023) peran siswa dalam model pembelajaran kooperatif sama, yaitu mencapai tujuan pembelajaran. 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 dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan 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 pembelajaran siswa dan meningkatkan prestasi akademiknya, yang dibuktikan dari hasil belajar. Menurut Sandra & Teresia (2022) strategi pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kelompok yang mudah dilaksanakan dan melibatkan aktivitas siswa tanpa perlu adanya perbedaan status. Menurut Slavia (2010) TGT merupakan suatu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain dan menjadikan siswa bersemangat dalam belajar. Berdasarkan uraian singkat diatas, 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”.

Pemilihan model TGT didasarkan pada berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempromosikan interaksi sosial, dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa serta meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengelola kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis, dalam Rohiati Wiriaatmadja (2008) penelitian tindakan studi tentang situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktik social atau pendidikan mereka b) pemahaman mereka mengenai kegiatan praktek

pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan ada yang bersifat kuantitatif, namun uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. 33 orang, terdiri dari 1 peneliti, 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki, dengan karakter, kemampuan, dan kreativitas yang berbeda-beda. PTK ini melibatkan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan catatan lapangan. Observasi dilakukan selama kegiatan PTK untuk mengamati proses dan kegiatan pembelajaran.

Dalam teknik analisis data, model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) digunakan untuk mengamati bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk menyimpulkan dan memecahkan masalah penelitian. Pedoman observasi mencakup berbagai aspek seperti partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa, dengan setiap aspek diukur melalui indikator dan skor nilai. Persentase respon siswa dihitung dan ditafsirkan ke dalam kategori capaian keaktifan menurut Guttman. Validasi data dilakukan menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan data yang dikumpulkan valid. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas model TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa dan berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai bagian dari hasil penelitian, data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan selama tiga siklus PTK disajikan secara sistematis. Setiap siklus dijelaskan secara rinci meliputi, Siklus I, yang memuat penjelasan mengenai rencana tindakan, pelaksanaan, hasil observasi, dan refleksi. Hasil observasi dari siklus pertama menunjukkan tingkat keaktifan siswa serta hambatan yang ditemui selama pelaksanaan model TGT. Siklus II, yang berisi deskripsi tentang perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, pelaksanaan tindakan kedua, hasil observasi, dan refleksi. Data dari siklus kedua menunjukkan perbaikan atau perubahan dalam tingkat keaktifan siswa dan respon mereka terhadap model pembelajaran. Siklus III, yang mencakup penjelasan lebih lanjut tentang rencana tindakan berdasarkan refleksi dari siklus kedua, pelaksanaan tindakan ketiga, hasil observasi, dan refleksi. Hasil dari siklus ketiga memberikan gambaran akhir tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa.

### Tindakan Siklus I

Pada siklus 1, perencanaan tindakan pertama mencakup beberapa langkah penting. Pertama, menyusun rencana pembelajaran yang terstruktur dan sistematis mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, metode yang akan digunakan, dan evaluasi yang akan dilakukan.

Kedua, menentukan pendekatan yang akan digunakan, dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang dipilih karena diyakini dapat meningkatkan keaktifan

siswa melalui aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama kelompok dan permainan edukatif. Ketiga, menyiapkan bahan ajar dan alat yang relevan dengan topik Prakarya, termasuk bahan prakarya, media pembelajaran, dan perangkat untuk permainan edukatif.

Keempat, menyiapkan kartu soal pembelajaran yang digunakan dalam sesi permainan untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Terakhir, menyiapkan lembar observasi untuk memantau keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, mencatat berbagai aspek seperti keterlibatan dalam diskusi, kerja sama dalam kelompok, dan partisipasi dalam permainan.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Setiap tahap dalam siklus 1 dirancang untuk memastikan siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan sosial serta akademik mereka. Pada tahap penyajian kelas, guru memulai dengan memberikan pengantar mengenai materi prakarya yang akan dipelajari. Selama penyajian materi, peserta didik diharapkan mengikuti pembelajaran dengan baik, menunjukkan perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan. Mereka harus mampu menyimak materi dengan baik, menunjukkan bahwa mereka memahami apa yang diajarkan oleh guru. Selain itu, semangat siswa selama pembelajaran sangat penting, dimana siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap materi prakarya. Keberanian siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah penyajian materi, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Dalam kelompok-kelompok ini, mereka duduk bersama sesuai dengan pembagian yang telah dilakukan oleh guru. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih semangat dan antusias dalam bekerja sama dengan teman-teman sekelompoknya. Indikator keberhasilan lainnya adalah kemampuan peserta didik untuk membantu temannya dalam kelompok, yang menunjukkan adanya kerjasama dan saling dukung dalam menyelesaikan tugas. Tahap permainan merupakan inti dari model TGT, di mana peserta didik bermain permainan yang terkait dengan materi prakarya. Selama permainan, peserta didik membacakan teks bacaan dengan lantang kepada masing-masing kelompok. Mereka harus memperhatikan penjelasan temannya yang sedang membacakan teks tersebut dengan seksama. Antusiasme peserta didik untuk mendengarkan penjelasan temannya menunjukkan bahwa mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga harus berani bertanya kepada temannya mengenai materi yang belum dipahami, menunjukkan adanya interaksi dan diskusi yang efektif dalam kelompok.

Setelah permainan, diadakan pertandingan antar kelompok. Pada tahap ini, peserta didik membacakan kartu soal dengan jelas, yang kemudian dijawab oleh peserta didik lain dalam kelompok. Semangat dan antusiasme peserta didik dalam menjawab kartu soal menunjukkan keterlibatan aktif mereka dalam pertandingan. Keaktifan peserta didik dalam masing-masing kelompok dan dalam menjawab kartu soal menjadi indikator keberhasilan tahap ini, dimana mereka tidak hanya berpartisipasi secara pasif tetapi juga berusaha untuk

memberikan kontribusi maksimal. Tahap terakhir dalam siklus 1 adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan untuk menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi, menunjukkan adanya sikap sportivitas dan penghargaan terhadap pencapaian kelompok lain. Selain itu, semangat siswa untuk mengikuti turnamen selanjutnya menjadi tanda bahwa penghargaan yang diberikan berhasil memotivasi mereka. Siswa juga diharapkan untuk memberikan selamat kepada kelompok yang menang, menunjukkan adanya apresiasi dan dukungan antar kelompok.

Setelah seluruh tahapan dalam siklus 1 dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk menilai keaktifan dan pemahaman siswa. Evaluasi ini bisa dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Pada tahap observasi siklus 1, fokusnya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Observasi dilakukan untuk memantau seberapa efektif penyampaian materi oleh guru dalam membangkitkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep dasar prakarya yang disajikan. Metode ini tidak hanya menitikberatkan pada penjelasan teoritis, tetapi juga pada interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa dalam kelompok kecil.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I

No.	Tahapan TGT	Aspek	Indikator	Skor Nilai
1.	Penyajian Kelas	Partisipasi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.	1
			Peserta didik dapat menyimak materi yang di sampaikan oleh guru.	
		Motivasi	Peserta didik semangat pada saat pembelajaran.	
		Keaktifan	Peserta didik berani bertanya jika ada materi yang belum di pahami maupun dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	
2.	Belajar dalam Kelompok	Partisipasi	Peserta didik duduk bersama kelompoknya masing-masing yang telah di bagikan oleh guru.	1
		Motivasi	Peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias pada saat kerja kelompok.	
		Keaktifan	Peserta didik membantu temannya dalam kelompok.	
3.	Permainan	Partisipasi	Peserta didik membacakan teks bacaan kepada masing-masing kelompok.	1
			Peserta didik memperhatikan penjelasan temannya yang sedang membacakan teks bacaan.	
		Motivasi	Peserta didik antusias	

			mendengarkan penjelasan dari temannya.	
		Keaktifan	Peserta didik bertanya kepada temannya mengenai materi yang belum di pahami.	
4.	Pertandingan	Partisipasi	Peserta didik membacakan kartu soal dengan jelas.	1
			Peserta didik menjawab kartu soal yang sudah di bacakan.	1
		Motivasi	Peserta didik antusias pada saat game dan turnamen.	1
			Peserta didik semangat dalam menjawab kartu soal.	1
		Keaktifan	Peserta didik aktif pada masing-masing kelompok.	1
			Peserta didik aktif pada saat menjawab kartu soal.	1
5.	Penghargaan Kelompok	Partisipasi	Peserta didik menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.	
		Motivasi	Peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti turnamen selanjutnya.	1
		Keaktifan	Peserta didik memberikan selamat kepada kelompok yang menang.	
Total Skor Maksimal				10

$$\text{Persentase respon peserta didik} = \frac{10}{20} \times 100\% = 50\%$$

Berdasarkan Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I, dilakukan penilaian terhadap berbagai tahapan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Analisis hasil observasi ini meliputi aspek partisipasi, motivasi, dan keaktifan peserta didik pada setiap tahapan. Pada tahap penyajian kelas, partisipasi peserta didik diukur dengan indikator kemampuan mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, hanya satu skor yang diberikan, menunjukkan bahwa partisipasi siswa masih belum optimal. Peserta didik kesulitan dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya motivasi dan semangat saat pembelajaran, serta kurangnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam menarik perhatian dan keterlibatan siswa.

Pada tahap belajar dalam kelompok, partisipasi diukur melalui indikator peserta didik duduk bersama kelompoknya masing-masing yang telah dibagikan oleh guru. Partisipasi ini mendapatkan satu skor, menunjukkan bahwa siswa mematuhi pengaturan kelompok. Namun, motivasi dan keaktifan siswa dalam membantu teman-temannya dalam kelompok masih belum mencapai tingkat yang diharapkan. Semangat dan antusiasme siswa saat bekerja dalam kelompok perlu ditingkatkan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dalam tahap permainan, partisipasi peserta didik diukur melalui indikator kemampuan membacakan teks bacaan kepada masing-masing kelompok, yang mendapatkan satu skor.

Peserta didik menunjukkan kurangnya perhatian dalam mendengarkan penjelasan dari temannya dan keaktifan dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Motivasi siswa untuk mendengarkan penjelasan dari temannya juga belum optimal. Ini menandakan bahwa permainan yang dilakukan belum berhasil sepenuhnya menarik perhatian dan keterlibatan siswa.

Hasil di tahap pertandingan lebih baik dibandingkan tahap sebelumnya. Indikator partisipasi seperti kemampuan membacakan kartu soal dengan jelas, menjawab kartu soal, serta keaktifan dalam game dan turnamen mendapatkan beberapa skor, menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa. Pada saat game dan turnamen, motivasi siswa meningkat bisa dilihat dari semangatnya dalam menjawab kartu soal dan keaktifan dalam kelompok. Meskipun ada peningkatan, masih perlu adanya peningkatan lebih lanjut untuk mencapai partisipasi dan keaktifan yang maksimal.

Pada tahap penghargaan kelompok, hanya satu skor yang diberikan untuk motivasi peserta didik dalam mengikuti turnamen selanjutnya. Indikator partisipasi dalam menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan keaktifan dalam memberikan selamat kepada kelompok yang menang belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa penghargaan kelompok belum berhasil sepenuhnya memotivasi siswa untuk lebih aktif dan menghargai pencapaian kelompok lain.

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang menunjukkan total skor 10 dari 20, persentase keaktifan siswa adalah 50%. Untuk menafsirkan capaian keaktifan siswa, menggunakan Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada siklus I berada dalam kategori C (Cukup). Ini berarti bahwa sekitar 40-59% peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Meskipun sudah ada tingkat keterlibatan yang memadai, masih terdapat ruang untuk peningkatan agar lebih banyak siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kategori yang dikemukakan oleh Guttman (dalam Sugiyono, 2016).

Setelah melaksanakan siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa masih berada dalam kategori C (Cukup), dengan persentase keaktifan siswa sebesar 50%. Terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Dalam tahap penyajian kelas, siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengalami kesulitan dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi dan semangat siswa selama pembelajaran juga masih rendah, terlihat dari kurangnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru.

Pada tahap belajar dalam kelompok, meskipun siswa sudah duduk bersama kelompok masing-masing sesuai dengan pembagian, semangat dan antusiasme mereka dalam bekerja kelompok masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa belum aktif membantu teman-temannya dalam kelompok, menunjukkan kurangnya kerja sama yang efektif. Dalam tahap permainan, siswa mulai terlibat dalam membacakan teks bacaan kepada kelompoknya, namun perhatian terhadap penjelasan teman dan keaktifan dalam bertanya masih kurang.

Antusiasme siswa dalam mendengarkan penjelasan dari teman juga belum optimal, menunjukkan bahwa permainan belum sepenuhnya menarik perhatian mereka.

Pada tahap pertandingan, meskipun ada peningkatan partisipasi, beberapa siswa masih kurang jelas dalam membacakan kartu soal dan menjawab soal yang diberikan. Semangat dan antusiasme siswa saat game dan turnamen sudah mulai terlihat, namun keaktifan mereka dalam kelompok dan saat menjawab kartu soal masih perlu ditingkatkan. Terakhir, pada tahap penghargaan kelompok, penghargaan yang diberikan belum berhasil sepenuhnya memotivasi siswa untuk lebih aktif dan menghargai pencapaian kelompok lain. Siswa belum sepenuhnya menunjukkan sikap menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan semangat untuk mengikuti turnamen selanjutnya.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan tersebut, beberapa tindakan perbaikan direncanakan. Pertama, metode penyajian materi perlu ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan multimedia, demonstrasi langsung, dan teknik mengajar yang lebih bervariasi untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Kedua, motivasi dan semangat siswa perlu ditingkatkan dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang lebih menarik dan menantang, serta memberikan apresiasi yang lebih sering untuk upaya dan pencapaian mereka. Ketiga, kerja kelompok perlu diperkuat dengan mengadakan aktivitas yang mendorong kerja sama dan kolaborasi yang lebih intensif, serta memberikan panduan yang jelas tentang peran masing-masing anggota kelompok untuk memastikan partisipasi yang merata.

Selanjutnya, permainan dan pertandingan perlu dioptimalkan dengan merancang permainan yang lebih menarik dan relevan dengan materi pembelajaran, serta memastikan bahwa pertandingan dilakukan dengan cara yang menarik dan menantang, memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Terakhir, penghargaan kelompok perlu diberikan dengan lebih bervariasi dan menarik, melibatkan siswa dalam proses penilaian dan pemberian penghargaan, serta menggunakan sistem penghargaan yang adil dan transparan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam berpartisipasi aktif. Dengan melakukan tindakan perbaikan ini, diharapkan pada siklus berikutnya keaktifan, partisipasi, dan motivasi siswa dapat meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Evaluasi dan refleksi yang berkelanjutan akan terus dilakukan untuk memastikan perbaikan yang berkesinambungan dalam proses pembelajaran.

## **Tindakan Siklus II**

Tujuan dari siklus II adalah untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu melalui perbaikan dan optimalisasi metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament). Berdasarkan refleksi dan evaluasi dari siklus I, beberapa tindakan perbaikan akan diterapkan dalam siklus II. Pada tahap penyajian kelas, materi akan disampaikan dengan menggunakan multimedia seperti video, gambar, dan animasi untuk membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami. Demonstrasi langsung atau percobaan praktis juga akan digunakan untuk mengaitkan teori dengan praktik nyata. Untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan

siswa, akan diajukan pertanyaan terbuka untuk mendorong diskusi dan pemikiran kritis, serta menggunakan teknik mengajar yang bervariasi seperti tanya jawab interaktif, brainstorming, dan diskusi kelompok kecil.

Pada tahap belajar dalam kelompok, kelompok akan dibentuk berdasarkan kemampuan yang merata untuk memastikan setiap kelompok memiliki siswa dengan berbagai tingkat pemahaman, serta menunjuk pemimpin kelompok yang bertanggung jawab untuk memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif. Tugas yang menantang dan menarik akan diberikan, memerlukan kolaborasi dan kerja sama antar anggota kelompok yang melibatkan kreativitas dan inovasi, seperti membuat produk prakarya sederhana yang dapat dipamerkan. Pada tahap permainan, permainan akan dirancang lebih menarik dan relevan dengan materi pembelajaran, menggunakan alat bantu permainan seperti kartu, papan permainan, atau aplikasi digital yang interaktif. Instruksi yang jelas akan diberikan dan semua siswa akan didorong untuk berpartisipasi aktif dengan peran atau tugas spesifik selama permainan.

Pada tahap pertandingan, pertandingan akan diatur dalam format turnamen dengan babak eliminasi atau poin kumulatif untuk meningkatkan semangat kompetisi, menggunakan variasi soal dan tantangan yang menantang untuk memastikan siswa tetap tertarik dan bersemangat. Umpan balik yang konstruktif akan diberikan setelah setiap pertandingan untuk membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki strategi mereka, serta memberikan penghargaan kecil atau pengakuan untuk tim yang menunjukkan kerja sama dan semangat yang baik. Pada tahap penghargaan kelompok, sistem penghargaan yang bervariasi dan menarik akan digunakan, seperti sertifikat, medali, atau hadiah kecil, dengan penghargaan tidak hanya berdasarkan skor tertinggi, tetapi juga untuk kategori lain seperti kerja sama terbaik, kreativitas, dan semangat. Siswa akan didorong untuk memberikan apresiasi kepada kelompok lain yang menang atau menunjukkan prestasi yang baik, dan sesi refleksi akan diadakan di mana siswa dapat berbagi pengalaman dan perasaan mereka tentang kegiatan yang dilakukan. Setelah pelaksanaan siklus II, evaluasi akan dilakukan melalui observasi, tes, dan umpan balik dari siswa untuk menilai peningkatan partisipasi, motivasi, dan keaktifan mereka. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk melakukan refleksi dan perbaikan lebih lanjut, memastikan bahwa setiap tahap dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT diimplementasikan dengan efektif dan efisien, dengan tujuan akhir mencapai keaktifan siswa yang lebih tinggi dan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pada tahap observasi siklus II, dilakukan pemantauan secara intensif terhadap aktivitas dan partisipasi siswa selama pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Observasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas perbaikan yang telah diterapkan dan melihat peningkatan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Data observasi dikumpulkan melalui pengamatan langsung, catatan lapangan, dan penilaian terhadap keterlibatan siswa dalam setiap tahap pembelajaran, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Hasil observasi ini

diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan siswa serta menjadi dasar untuk refleksi dan perbaikan lebih lanjut dalam siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

No.	Tahapan TGT	Aspek	Indikator	Skor Nilai	
1.	Penyajian Kelas	Partisipasi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.	1	
			Peserta didik dapat menyimak materi yang di sampaikan oleh guru.	1	
		Keaktifan	Motivasi	Peserta didik semangat pada saat pembelajaran.	1
			Keaktifan	Peserta didik berani bertanya jika ada materi yang belum di pahami maupun dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	
2.	Belajar dalam Kelompok	Partisipasi	Peserta didik duduk bersama kelompoknya masing-masing yang telah di bagikan oleh guru.	1	
		Motivasi	Peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias pada saat kerja kelompok.	1	
		Keaktifan	Peserta didik membantu temannya dalam kelompok.	1	
3.	Permainan	Partisipasi	Peserta didik membacakan teks bacaan kepada masing-masing kelompok.	1	
			Peserta didik memperhatikan penjelasan temannya yang sedang membacakan teks bacaan.		
		Keaktifan	Motivasi	Peserta didik antusias mendengarkan penjelasan dari temannya.	
			Keaktifan	Peserta didik bertanya kepada temannya mengenai materi yang belum di pahami.	
4.	Pertandingan	Partisipasi	Peserta didik membacakan kartu soal dengan jelas.	1	
			Peserta didik menjawab kartu soal yang sudah di bacakan.	1	
		Keaktifan	Motivasi	Peserta didik antusias pada saat game dan turnamen.	1
			Keaktifan	Peserta didik semangat dalam menjawab kartu soal.	1
		Keaktifan	Keaktifan	Peserta didik aktif pada masing-masing kelompok.	1
			Keaktifan	Peserta didik aktif pada saat menjawab kartu soal.	1
5.	Penghargaan Kelompok	Partisipasi	Peserta didik menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.	1	
		Motivasi	Peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti turnamen	1	

	selanjutnya.
Keaktifan	Peserta didik memberikan selamat kepada kelompok yang menang.
Total Skor Maksimal	15

$$\text{Persentase respon peserta didik} = \frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan hasil observasi siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu setelah menerapkan perbaikan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament). Skor total observasi mencapai 15 dari 20, yang berarti persentase respon peserta didik adalah 75%. Menurut kategori capaian keaktifan siswa berdasarkan Guttman (dalam Sugiyono, 2016), persentase ini termasuk dalam kategori B (baik), yaitu 60-79% peserta didik terlibat aktif.

Pada tahap penyajian kelas, tingkat partisipasi siswa sudah sempurna, hal ini menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi siswa juga terlihat meningkat, dengan siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi selama pembelajaran. Meskipun demikian, keaktifan dalam bertanya masih perlu diperbaiki karena tidak ada skor yang dicatat untuk indikator ini.

Dalam tahap belajar dalam kelompok, terdapat peningkatan yang jelas dalam partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa. Siswa duduk bersama kelompok mereka dengan lebih teratur, menunjukkan semangat dan antusiasme yang lebih besar selama kerja kelompok, serta lebih aktif dalam membantu teman-temannya. Semua indikator pada tahap ini memperoleh skor penuh, menunjukkan keberhasilan strategi perbaikan yang diterapkan.

Pada tahap permainan, partisipasi siswa dalam membacakan teks bacaan kepada kelompok tetap baik, namun perhatian terhadap penjelasan teman dan antusiasme mendengarkan penjelasan masih memerlukan perhatian lebih. Keaktifan dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami juga belum tercatat, menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut dalam mengaktifkan siswa selama permainan.

Pada tahap pertandingan, partisipasi siswa dalam membacakan dan menjawab kartu soal serta semangat selama game dan turnamen menunjukkan peningkatan yang signifikan. Semua indikator dalam tahap ini memperoleh skor penuh, menunjukkan bahwa strategi turnamen berhasil meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa secara keseluruhan.

Tahap penghargaan kelompok juga menunjukkan hasil yang positif, dengan siswa menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan menunjukkan semangat untuk mengikuti turnamen selanjutnya. Namun, keaktifan siswa dalam memberikan selamat kepada kelompok yang menang belum tercatat, menunjukkan bahwa aspek ini perlu lebih diperhatikan dan ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa. Dengan persentase respon sebesar 75%, implementasi perbaikan dalam siklus II telah berhasil

membawa peningkatan yang nyata. Namun, beberapa aspek seperti keaktifan dalam bertanya dan memberikan selamat kepada kelompok yang menang masih memerlukan perhatian dan perbaikan lebih lanjut. Evaluasi dan refleksi yang berkelanjutan akan terus dilakukan untuk memastikan setiap tahap pembelajaran dapat diimplementasikan dengan lebih baik dan efektif di siklus berikutnya.

Setelah melaksanakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa. Skor total observasi mencapai 15 dari 20, dengan persentase respon peserta didik sebesar 75%, yang termasuk dalam kategori B (baik) menurut Guttman (dalam Sugiyono, 2016). Pada tahap penyajian kelas, siswa menunjukkan peningkatan dalam mengikuti pembelajaran dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan multimedia dan metode interaktif terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa. Motivasi siswa juga meningkat, terlihat dari semangat mereka selama pembelajaran. Namun, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru perlu ditingkatkan. Tahap belajar dalam kelompok menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa lebih teratur duduk bersama kelompok mereka dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam kerja kelompok. Mereka aktif membantu teman-teman mereka, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kerja sama dan kolaborasi. Pada tahap permainan, siswa terlibat dengan baik dalam membacakan teks bacaan kepada kelompok mereka dan memperhatikan penjelasan teman. Antusiasme siswa dalam mendengarkan penjelasan juga meningkat, meskipun keaktifan dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami masih memerlukan perhatian. Tahap pertandingan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan siswa aktif dalam membacakan dan menjawab kartu soal. Antusiasme dan semangat mereka selama game dan turnamen meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa format turnamen berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Pada tahap penghargaan kelompok, siswa menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan menunjukkan semangat untuk mengikuti turnamen selanjutnya. Namun, keaktifan dalam memberikan selamat kepada kelompok yang menang masih perlu diperbaiki. Meskipun hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, beberapa aspek masih memerlukan perhatian lebih lanjut: Strategi khusus perlu diterapkan untuk mendorong siswa lebih berani bertanya, seperti memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif bertanya atau menggunakan sesi tanya jawab interaktif. Sistem penghargaan perlu lebih diperkaya dan divariasikan untuk lebih memotivasi siswa dalam menghargai pencapaian kelompok lain dan memberikan selamat kepada kelompok yang menang. Menyediakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran dan meningkatkan interaksi antar siswa.

Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran prakarya. Namun, evaluasi dan refleksi yang berkelanjutan masih diperlukan untuk memastikan semua

aspek pembelajaran dapat ditingkatkan. Pada siklus berikutnya, fokus akan diberikan pada peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya dan memberikan selamat, serta terus mengoptimalkan metode pembelajaran yang telah terbukti efektif. Dengan tindakan perbaikan yang tepat, diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

### Tindakan Siklus III

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus II, beberapa perbaikan dan langkah tambahan akan diterapkan dalam siklus III untuk lebih meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament). Pada tahap penyajian kelas, akan digunakan multimedia yang lebih beragam seperti infografis dan presentasi interaktif serta demonstrasi praktis yang lebih melibatkan siswa, diikuti dengan sesi tanya jawab yang lebih terstruktur di akhir setiap pembelajaran. Dalam belajar kelompok, akan dilakukan rotasi pemimpin kelompok, dan penilaian yang jelas untuk memastikan partisipasi aktif semua anggota.

Pada tahap permainan, akan digunakan aplikasi permainan edukatif interaktif, variasi permainan yang lebih banyak, dan pemberian umpan balik langsung setelah setiap sesi. Pertandingan akan lebih dinamis dengan format liga atau knockout, soal dan tantangan yang lebih bervariasi, serta evaluasi dan refleksi singkat setelah setiap pertandingan. Penghargaan kelompok akan dibuat lebih variatif dengan berbagai jenis penghargaan seperti sertifikat, medali, atau hadiah kecil, dan kategori penghargaan yang beragam untuk kerja sama terbaik, kreativitas, dan semangat, serta apresiasi terhadap semua kelompok untuk meningkatkan rasa saling menghargai dan kerjasama.

Setelah pelaksanaan siklus III, evaluasi melalui observasi untuk menilai peningkatan partisipasi, motivasi, dan keaktifan mereka, yang akan digunakan untuk refleksi lebih lanjut dan perbaikan, dengan tujuan akhir mencapai keaktifan siswa yang lebih tinggi dan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Pada siklus III, observasi dilakukan untuk menilai efektivitas perbaikan yang telah diimplementasikan berdasarkan refleksi siklus II dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Observasi mencakup pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa selama penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Indikator yang diamati meliputi kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran, semangat mereka dalam berpartisipasi, dan keaktifan dalam bertanya serta menjawab pertanyaan. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana perbaikan yang diterapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil observasi di siklus III diharapkan dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, mencerminkan keberhasilan strategi yang telah disusun dan diterapkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus III

No.	Tahapan TGT	Aspek	Indikator	Skor Nilai
-----	-------------	-------	-----------	------------

1.	Penyajian Kelas	Partisipasi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.	1
			Peserta didik dapat menyimak materi yang di sampaikan oleh guru.	1
		Motivasi	Peserta didik semangat pada saat pembelajaran.	1
2.	Belajar dalam Kelompok	Keaktifan	Peserta didik berani bertanya jika ada materi yang belum di pahami maupun dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	1
		Partisipasi	Peserta didik duduk bersama kelompoknya masing-masing yang telah di bagikan oleh guru.	1
		Motivasi	Peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias pada saat kerja kelompok.	1
3.	Permainan	Keaktifan	Peserta didik membantu temannya dalam kelompok.	1
		Partisipasi	Peserta didik membacakan teks bacaan kepada masing-masing kelompok.	1
		Motivasi	Peserta didik memperhatikan penjelasan temannya yang sedang membacakan teks bacaan.	1
4.	Pertandingan	Keaktifan	Peserta didik antusias mendengarkan penjelasan dari temannya.	1
		Partisipasi	Peserta didik bertanya kepada temannya mengenai materi yang belum di pahami.	1
		Motivasi	Peserta didik membacakan kartu soal dengan jelas.	1
5.	Penghargaan Kelompok	Motivasi	Peserta didik menjawab kartu soal yang sudah di bacakan.	1
		Keaktifan	Peserta didik antusias pada saat game dan turnamen.	1
		Partisipasi	Peserta didik semangat dalam menjawab kartu soal.	1
Total Skor Maksimal		Keaktifan	Peserta didik aktif pada masing-masing kelompok.	1
		Motivasi	Peserta didik aktif pada saat menjawab kartu soal.	1
		Partisipasi	Peserta didik menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.	1
		Motivasi	Peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti turnamen selanjutnya.	1
		Keaktifan	Peserta didik memberikan selamat kepada kelompok yang menang.	1
Total Skor Maksimal				18

$$\text{Persentase respon peserta didik} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Pada siklus III, observasi dilakukan untuk menilai efektivitas perbaikan yang telah diimplementasikan berdasarkan refleksi siklus II dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu. Observasi mencakup pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa selama penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Indikator yang diamati meliputi kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran, semangat mereka dalam berpartisipasi, dan keaktifan dalam bertanya serta menjawab pertanyaan.

Data yang dikumpulkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, mencerminkan keberhasilan strategi yang telah diterapkan. Pada tahap penyajian kelas, seluruh indikator menunjukkan peningkatan, dengan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, menyimak materi, menunjukkan semangat tinggi, dan berani bertanya serta menjawab pertanyaan. Dalam belajar kelompok, siswa duduk bersama kelompok mereka dengan baik, menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi, serta aktif membantu teman-teman mereka. Pada tahap permainan, siswa aktif membacakan teks bacaan kepada kelompok mereka dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mendengarkan penjelasan dari teman mereka.

Pada tahap pertandingan, siswa membacakan kartu soal dengan jelas dan aktif menjawabnya, menunjukkan motivasi dan semangat tinggi selama game dan turnamen. Dalam penghargaan kelompok, siswa menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi, menunjukkan semangat untuk berpartisipasi dalam turnamen berikutnya, dan aktif mengucapkan selamat kepada kelompok yang menang. Dengan total skor 18 dari 20 dan persentase respon peserta didik sebesar 90%, hasil ini menunjukkan bahwa partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada siklus III telah mencapai kategori A (sangat baik) menurut Guttman (dalam Sugiyono, 2016), mencerminkan efektivitas perbaikan yang diterapkan dan keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan.

Refleksi pada siklus III menunjukkan bahwa implementasi strategi yang didasarkan pada hasil refleksi siklus II berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu secara signifikan. Pada tahap penyajian kelas, penggunaan multimedia yang lebih beragam dan interaktif telah meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam menyimak materi, semangat selama pembelajaran, dan keberanian untuk bertanya serta menjawab pertanyaan. Dalam belajar kelompok, rotasi pemimpin kelompok berhasil meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Partisipasi aktif semua anggota kelompok terlihat lebih merata, dan siswa lebih proaktif dalam membantu teman-teman mereka.

Pada tahap permainan, penggunaan aplikasi permainan edukatif interaktif dan variasi permainan yang lebih banyak membuat siswa lebih antusias dan terlibat. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka dalam membacakan teks bacaan dan antusiasme dalam mendengarkan penjelasan teman-teman mereka. Tahap pertandingan juga menunjukkan peningkatan signifikan dengan format liga atau knockout yang lebih dinamis. Siswa lebih aktif dalam membacakan dan menjawab kartu soal, menunjukkan motivasi tinggi selama game dan

turnamen. Keaktifan siswa dalam kelompok dan dalam menjawab kartu soal meningkat secara signifikan.

Penghargaan kelompok yang lebih variatif dengan berbagai jenis penghargaan berhasil meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam turnamen selanjutnya. Siswa menghargai kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan aktif memberikan selamat kepada kelompok yang menang, menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan saling menghargai. Secara keseluruhan, siklus III menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, mencapai kategori A (sangat baik) dalam partisipasi, motivasi, dan keaktifan siswa. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan perbaikan yang diterapkan dan memberikan dasar yang kuat untuk strategi pembelajaran di masa mendatang.

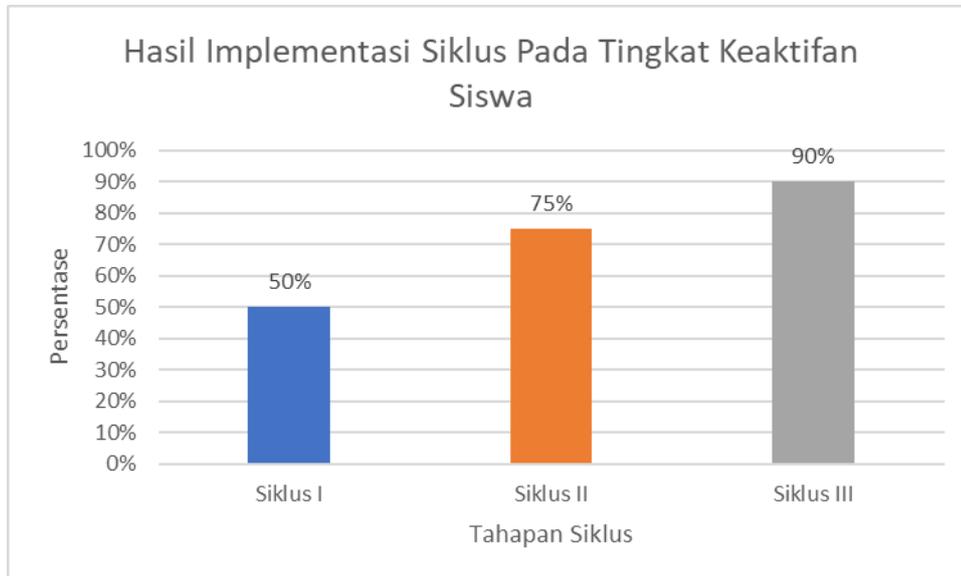
### **Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Prakarya di kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament). Pada siklus I, penyajian materi menggunakan multimedia dasar seperti video dan gambar berhasil meningkatkan pemahaman materi namun belum cukup untuk membuat siswa berpartisipasi aktif. Pembentukan kelompok secara acak menyebabkan ketimpangan dalam partisipasi karena perbedaan kemampuan yang signifikan antar anggota. Permainan yang sederhana mulai membangun semangat kompetitif, namun belum optimal. Penghargaan yang diberikan hanya berdasarkan skor tertinggi dan kurang bervariasi tidak cukup memotivasi seluruh siswa. Partisipasi siswa mencapai 50%, masuk kategori cukup, namun diperlukan variasi dalam penyajian materi, pembentukan kelompok yang lebih strategis, serta permainan dan penghargaan yang lebih menarik.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan menggunakan multimedia yang lebih menarik seperti video, gambar, dan animasi, serta demonstrasi langsung yang efektif dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Kelompok dibentuk berdasarkan kesetaraan kemampuan dengan pemimpin yang ditunjuk untuk memastikan partisipasi aktif. Permainan dirancang lebih menarik dengan alat bantu permainan seperti kartu dan papan permainan, serta format turnamen dengan variasi soal dan tantangan yang lebih menantang. Sistem penghargaan yang bervariasi, termasuk untuk kerja sama terbaik, kreativitas, dan semangat, meningkatkan motivasi dan rasa saling menghargai antar siswa. Partisipasi siswa meningkat menjadi 75%, masuk kategori baik, namun keaktifan dalam bertanya dan memberikan selamat masih memerlukan perhatian.

Pada siklus III, materi disampaikan dengan multimedia yang lebih beragam seperti infografis dan presentasi interaktif, serta sesi tanya jawab yang lebih terstruktur. Rotasi pemimpin kelompok dengan penilaian jelas memastikan partisipasi aktif semua anggota. Penggunaan aplikasi permainan edukatif interaktif dan variasi permainan yang lebih banyak meningkatkan antusiasme siswa, dengan umpan balik langsung setelah setiap sesi. Format

pertandingan lebih dinamis dengan liga atau knockout, dan evaluasi serta refleksi singkat setelah setiap pertandingan membantu siswa memperbaiki performa. Penghargaan yang lebih variatif dan mencakup berbagai kategori meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dan saling menghargai. Partisipasi siswa meningkat signifikan menjadi 90%, masuk kategori sangat baik, mencerminkan keberhasilan strategi yang diterapkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Hasil Penerapan Siklus

Penerapan model TGT dari siklus I hingga siklus III menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan, partisipasi, dan motivasi siswa, memberikan dasar kuat untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di masa mendatang. Grafik menunjukkan hasil implementasi siklus pada tingkat keaktifan siswa dalam penelitian "Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di Kelas VII H SMP Negeri 1 Kalitidu". Pada Siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 50%, menunjukkan bahwa setengah dari siswa telah aktif dalam pembelajaran pada tahap awal implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 75% pada Siklus II, yang menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 25% dibandingkan dengan Siklus I. Pada Siklus III, persentase keaktifan siswa mencapai 90%, menandakan peningkatan lebih lanjut sebesar 15% dari Siklus II dan hampir semua siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Kecenderungan umum tersebut menunjukkan adanya keaktifan siswa secara bertahap dan signifikan dari siklus I ke siklus III, dan terlihat efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Prakarya. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa semakin lama model pembelajaran ini diterapkan, semakin efektif hasilnya dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Novia Siti Syaripatul Ula dan Milah Jamilah (2023) yang berjudul "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT" Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas siswa dan bertujuan untuk memberikan gambaran penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas V SDN 201 Sukaluyu. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dari pra siklus 40,3% menjadi 57,7% pada siklus I dan mencapai 75,10% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu.

Selain itu, penelitian oleh Hartanto dan Nani Mediatati pada tahun 2023 juga mendukung temuan ini. Dalam penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)". Hasil pra siklus menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 43,48% dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa sebesar 52,17%. Pada siklus I, rata-rata persentase keaktifan belajar meningkat menjadi 65,87% dan ketuntasan hasil belajar menjadi 78,26%. Pada siklus II, persentase keaktifan belajar siswa mencapai 75,43% dan ketuntasan hasil belajar matematika siswa menjadi 82,61%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024.

Dengan demikian, kedua penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai jenjang pendidikan, dari SD hingga SMP, serta dalam berbagai mata pelajaran. Hasil-hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penerapan model TGT di kelas-kelas lain guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran

## SIMPULAN

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 mencapai 50%, menunjukkan partisipasi yang cukup. Pada Siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 75%, masuk kategori baik, setelah perbaikan pada media pembelajaran, pembentukan kelompok, dan sistem penghargaan. Pada Siklus III, keaktifan siswa mencapai 90%, masuk kategori sangat baik, dengan penggunaan multimedia 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 dari 50% di Siklus I, menjadi 75% di Siklus II, dan mencapai 90% di Siklus III. Implikasi dari 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. Hasil penelitian ini juga mendukung penggunaan model TGT di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, memberikan dasar kuat untuk merekomendasikan penerapan model ini di kelas-kelas lain guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMP Negeri 1 Kalitidu atas izin dan fasilitas yang diberikan, serta kepada kepala sekolah, guru, staf pengajar, siswa kelas VII H, dan orang tua siswa atas partisipasi, kerjasama, dan dukungan mereka dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di masa yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustino, & Tacoh, Y. T. B. (2023). Hubungan Keaktifan Belajar Dengan Prestasi Belajar TIK Siswa Kelas X. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 260-267.
- Demar Santoso (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas IX C SMP Negeri 1 Buay Madang Timur. *Jurnal Ilmiah dan Humaniora*, 1(2), 69-72.
- Fitriani, R. E. (2020). Application Of Jigsaw Learning Method Using Play Money Learning Media to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Conference Series*, 3(4), 208-214.
- Hasanah, Z. & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1)
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Education*, 9(3), 1308-1315.
- Likamulyanti, A. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(9), 279-288.
- Resta Novita, Sri Kartikowati, & Mifta Rizka (2023). Efektifitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament(TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education*, 4(1)197-202.
- Sari, A., N., Khoirotunnisa, A. U., & Astuti. R. P. F. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Sikap Kreatif Siswa. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Sosial Science*, 3(1), 42-45.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024) .Model Kooperatif Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 10(1), 88-97.
- Sri, W. S., Idawati, & Hidayah Q. 2023(). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900.

- Sudirman. (2021). Strategi Manajemen Kepala Madrasah Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di MTs Negeri 2 Kabupaten Langkat. *Jurnal Of Education and Social Analysis*, 2(2) , 52-62.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Unnes Harmony*, 7(2), 66-75.
- Susanti, E., Faisal, E. E., & Maimun. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal of Social Science and Education*, 4(2), 182-190.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.