

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
MENGGAMBAR BENTUK PADA SISWA KELAS VII SMP
MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR.**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
program studi seni rupa fakultas keguruann dan ilmu pendidikan
universitas muhammadiyah makassar*

Oleh

JASMAN

105410 532 12

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Makassar Fax. (0411) 860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **JASMAN**, NIM **10541 0532 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 187/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 08 Oktober 2018 M / 28 Muharram 1440 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 09 Oktober 2018.

Makassar, 29 Muharram 1440 H
09 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman-Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Makmun, S.Pd., M.Pd.** (.....)
2. **Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn.** (.....)
3. **Dr. Sukarman, M.Sn.** (.....)
4. **Drs. Ali Ahmad Muhdy, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **JASMAN**
NIM : 10541 0532 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggambar Bentuk pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sukarman, M.Sn.
NIP. 19660811 199203 1 005

Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.
NBM. 431 879

Mengetahui

Dekan FKIP*
Unismuh Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.
NBM. 431 879



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERNYATAAN

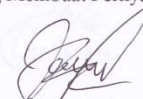
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : jasman
Stambuk : 105 410 532 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament*
(TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam
Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas VII SMP
Muhammadiyah 6 Makassar.”

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim
penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan
oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan
saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 23 agustus 2018
Yang Membuat Pernyataan


JASMAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : JASMAN
Stambuk : 10541053212
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya, akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian ini seperti pada butir 1, 2, 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 23 agustus 2018
Yang Membuat Perjanjian


JASMAN

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“Walaupun kita miskin harta tapi kita tidak boleh miskin pendidikan”
Karena Kita tidak menjadi besar dengan mengecilkan orang lain, sebagaimana
seseorang tak akan menjadi lebih tinggi atau mulia dengan menjatuhkan orang
lain.”*

Keberhasilan merupakan Wujud dari kerja keras yang nyata.

PERSEMBAHAN

“Ku persembahkan karya ini kepada :

- 1. Allah Swt (semoga skripsi ini diterima sebagai sebuah ibadah)*
- 2. Ayahanda Idrus Arsyad dan Ibunda tercinta Fatmah*
- 3. Kakak Zaitun, Dan Adikku Iwan)*
- 4. Sahabat-sahabatku (Muslimin, firga, caddi, agussalim)*
- 5. Khususnya Orang-orang yang menyayangiku*
- 6. Dan untuk Almamaterku tercinta*

Yang senantiasa selalu memberikan dukungan moral terhadap penulis dalam menyelesaikan karya ini.

ABSTRAK

Jasman.,2018.“*Penerapan Model pembelajaran Team Games Tournamen(TGT) Untuuk meningkatkat kemampuan siswa dalam menggambar bentuk pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Jurusan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr.Sukarmaan M.Sn dan Pembimbing II Dr.Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.*

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menegtahui penerapan model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 makassar sebanyak 32 siswa pada tahun pelajaran 2018-2019. Selama empat kali pertemuan. Pengambilan data observasi aktivitas belajar siswa dilakukan pada setiap proses pembelajaran berlangsung dan tes hasil belajar siswa dilakukan pada tiap akhir siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan Menggambar bentuk dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,83% pada siklus II.

KataKunci : *Pembelajaran Keterampilan Menggambar bentuk, Metode Belajar Mandiri Team Games Tournamen(TGT)*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Salam dan salawat yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang istiqomah dan setia di jalan Allah, hingga akhir zaman nanti. *Amin,yarabbalalamin!*

Teristimewa penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Idrus Arsyad dan Ibunda Fatmah yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya yang berlimpah, serta doa yang tiada henti-hentinya demi kesuksesan penulis.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih sebesar-besarnya kepada Pembimbing I Dr.Sukarmaan M.Sn dan Pembimbing II Dr.Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.

yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Ucapan yang sama juga penulis sampaikan kepada bapak Khaeruddin, S.Pd.,M.Pd, Pembantu Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dr. H. Bahrin Amin, M.Hum.,Pembantu Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Andi Baetal Mukaddas Ketua Jurusan Pendidikan Seni

Rupa dan kepada para pendidik yang mengajar pendidikan Seni Rupa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bimbingan dan jasa-jasa beliau selama penulis mengikuti perkuliahan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, bapak dan ibu guru, serta staf SMP Muhammadiyah 6 Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian. Terima kasih juga kepada siswa kelas VII atas kerja sama dan motivasinya dalam belajar selama penelitian ini berlangsung.

Kepada adik, kakak, sepupu-sepupu, para sahabat yang selalu memberikan rasa persaudaraan dan bantuannya dalam segala hal dengan tulus dan ikhlas serta memberikan motivasi dan dukungan moral kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan pula terima kasih kepada seseorang yang telah mengisi hari-hari penulis dan senantiasa memberikan dukungan dan motivasi untuk terus berjuang menghadapi kehidupan.

Saran dan kritik dari semua pihak sangat penulis harapkan sebagai bahan acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan.

Akhirnya semoga Allah *swt* memberikan yang terbaik kepada kita semua.
Amin!

Makassar, Agustus 2018

Jasman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTARTABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Pikir	22
C. Hipotesis Tindakan	23

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Subjek dan Lokasi Penelitian.....	25
C. Variabel Penelitian.....	25
D. Fokus Penelitian.....	25
E. Prosedur Penelitian	26
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
I. Indikator Keberhasilan.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	30
Tabel 3.2.....	31
Tabel 4.1.....	38
Tabel 4.2.....	38
Tabel 4.3.....	44
Tabel 4.4.....	50
Tabel 4.5.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	16
Gambar 2.2.....	17
Gambar 2.3.....	17
Gambar 2.4.....	19
Gambar 2.5.....	20
Gambar 2.6.....	20
Gambar 2.7.....	21
Gambar 2.8.....	21

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Manusia” adalah makhluk yang dapat dipandang dari berbagai sudut pandang. Sejak ratusan tahun sebelum Isa, manusia telah menjadi salah satu objek filsafat, baik objek formal yang mempersoalkan hakikat manusia dan dengan berbagai kodisinya. Uraian tentang manusia dalam kedudukannya sebagai peserta didik, haruslah menempatkan manusia sebagai pribadi yang utuh dalam kaitannya dengan kepentingan pendidikan, akan lebih ditekankan hakikat manusia sebagai lesatuan sifat makhluk individu dan makhluk sosial, sebagai kesatuan jasmani dan rohani, dan sebagai makhluk Tuhan dengan menempatkan hidupnya di dunia sebagai persiapan kehidupannya di akhirat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 (tentang sistem Pendidikan Nasional BAB I, Pasal 1, Hal 5) menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari prestasi belajar, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar. Standar pengukuran yang menunjukkan

kemampuan mahasiswa memahami proses pembelajaran dapat diketahui dari prestasi belajar.

Sebagaimana didefinisikan menurut Djamarah (2008:13), yang menyatakan bahwa :

“Prestasi belajar yang tinggi menunjukkan keberhasilan pembelajaran, dan sebaliknya prestasi belajar yang rendah menunjukkan bahwa tujuan belajar yang dicapai dalam kegiatan pembelajaran belum terlaksana. Proses pembelajaran adalah proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik yang melibatkan jiwa dan raga oleh karenanya sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku”.

Untuk tercapainya prestasi belajar yang tinggi bukanlah suatu hal yang mudah, karena keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal, adalah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana belajar.

Pada dunia pendidikan kemampuan inteligensi memerankan peranan penting, khususnya berpengaruh kuat terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut bermakna bahwa, semakin tinggi kemampuan inteligensi seseorang, maka semakin besar peluangnya untuk berprestasi. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan inteligensi seseorang, maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh prestasi. Meskipun peranan inteligensi berpengaruh besar, namun masih terdapat faktor lainnya yang tetap memberikan kontribusi dalam

mempengaruhi prestasi belajar anak didik, diantaranya adalah faktor yang berasal dari individu seperti adanya minat dalam diri siswa untuk belajar.

Minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, bahwa minat bukan saja dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, tapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu. Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh Nasution (2000:58) bahwa “Pelajaran akan berjalan lancar apabila ada minat. Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak adanya minat”.

Dalam kegiatan belajar, minat berperan sangat penting terhadap peserta didik. Karena, jika seorang peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari hasil belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Efendi dan Praja (2012:135) bahwa “Belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat”.

Sehingga dapat dikatakan siswa yang memiliki minat dalam belajar akan menghasilkan output yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar, dan proses dalam mengikuti kegiatan belajar juga akan terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut tampak jelas dengan ketekunan yang terus menerus ditunjukkan oleh siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam kegiatan belajar, dibandingkan siswa yang minat belajarnya rendah. Hal tersebut tampak jelas dari prestasi akademik yang diperoleh oleh masing-masing siswa, bahwa

siswa dengan minat yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar lebih dominan mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan minat belajar yang rendah.

Berdasarkan data kemampuansiswa SMP Muhammadiyah 6 Makassar 2 tahun terakhir, jumlah siswa yang memiliki kemampuan menggambar khususnya pada materi gambar bentuk tergolong sangat rendah dimana siswa yang memiliki kemampuan gambar bentuk pada tahun 2016 sebanyak 12 dari 41 jumlah siswa dan kemudian pada tahun 2017 mengalami peningkatan yang kurang signifikan dari 12 menjadi 15 siswa yang memiliki kemampuan menggambar khususnya materi gambar bentuk.

Berdasarkan data-data tersebut, yang menyebutkan rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi gambar bentuk, maka perlu kiranya menerapkan sebuah model pembelajara *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam menggambar bentuk, karena dalam pembelajaran TGT, siswa bebas bereksplorasi dengan teman-temannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Model pembelajaran inipun memberikan penghargaan kepada tiap kelompok dengan cara menghitung rata-rata skor kelompok.

Sebagaimana hasil observasi yang telah peneliti lakukan di Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar, didapati bahwa hasil belajar siswa dengan tingkat absensi baik yaitu lebih dominan mendapatkan prestasi belajar lebih tinggi dibandingkan siswa dengan tingkat absensi tidak baik. Didapatkan juga, bahwa nilai akademik paling rendah dari nilai lainnya adalah pada mata pelajaran seni

budaya. Menurunnya nilai akademik pada mata pelajaran seni budaya didominasi oleh kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga menurunkan prestasi akademik yang diperoleh siswa. Tinggi rendahnya minat belajar siswa, tentu berpengaruh kuat terhadap prestasi belajar yang didapatkan.

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang materinya berisikan materi seni rupa, tari, teater, dan musik yang kesemuanya itu merupakan materi praktik, sehingga di sekolah guru sering terjebak menggunakan metode pengajaran yang digunakan lebih mengarah kepada metode ceramah atau bercerita saja. Padahal kedua metode tersebut dapat mendatangkan kebosanan siswa apabila guru yang memberikan materi tersebut tidak dapat menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan siswa. Selain itu, metode tersebut membuat siswa kurang kreatif menggunakan semua aspek kecerdasannya, karena itu jika terjadi kebosanan pada siswa maka akan berpengaruh kepada minat siswa untuk mengikuti proses belajar.

Demikian juga pembelajaran seni budaya yang seperti ini cukup kontekstual dari sisi kebutuhan siswa untuk belajar mengembangkan dirinya sementara belajar berangkat dari kebutuhan siswa akan mudah membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut, sehingga mereka dapat meraih prestasi yang lebih optimal ketika siswa tidak lagi merasa berminat untuk mengikuti pelajaran ini, tentunya hal ini akan memberikan dampak pada tinggi rendahnya prestasi pembelajaran siswa di bidang mata pelajaran seni budaya.

Berdasarkan hasil uraian permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan sebuah penerapan dengan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)

dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar bentuk.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan alternatif pemecahan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.
- b. Apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap minat belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan menggambar bentuk di kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana model pembelajaran TGT pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a) Hasil dari penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan atau literatur tentang model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT).*Turnament* dalam meningkatkan kemampuan siswa mengambar bentuk.
- b) Penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi peneliti lain, khususnya penelitian penerapan model pembelajaran *Team Games Turnament* dalam meningkatkan kemampuan siswa mengambar bentuk.

2. Manfaat Praktis

- a) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagaimana penerapan dan peningkatan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.
- b) Dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan tentang bagaimana penerapan dan peningkatan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KRANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini dan pada bagian ini akan diuraikan landasan teori yang dimaksud ialah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti

1. Model Pembelajaran Team Games Turnament

a. Pengertian model pembelajaran Team Games Turnament

Team Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Siswa Bekerja Dalam Kelompok- Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang

berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahuakan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada

pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

3) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada kerapian, ketepatan waktu penyelesaian gambar bentuk dan penggunaan teknik menggambar yang sesuai.

b. Komponen Utama Dalam TGT

Terdapat 5 komponen utama dalam TGT, yaitu :

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan

membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan lebih baik dan optimal pada saat game.

3. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan dalam satu meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

4. Team Recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40.

c. Kelemahan Dan Kelebihan TGT

Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain :

- 1). Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2). Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3). Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4). Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5). Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6). Motivasi belajar lebih tinggi
- 7). Hasil belajar lebih baik
- 8). Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah :

a) Bagi guru

- Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok
- Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini,

tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : Tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2016:1).

Belajar merupakan aktivitas yang sengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melaksanakan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Jadi kata pembelajaran berasal dari kata belajar. Dengan mendapat imbuhan “pem” dan akhiran “an” pada kata pembelajaran dikemukakan bahwa: “Pembelajaran merupakan upaya sadar yang disengaja oleh guru membuat siswa belajar melalui pengaktifan sebagai unsur dinamis dalam proses belajar siswa” (Bell, 1991:16).

Bandura (Bachri, 2005:23) dalam teori belajar observasionalnya mengatakan “Sebagian besar perilaku individu diperoleh sebagai hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku yang ditampilkan oleh individu-individu lain yang menjadi model”.

Haling (2007:14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja diatur atau dikelola untuk

memungkinkan terjadinya belajar pada diri pembelajar. Pembelajaran merupakan set-set khusus pendidikan.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebaskan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran disekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran atau melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi (Tim Pengembangan MKDP, 2011:128).

Menurut Mudhofir dalam Tim Pengembang MKDP (2011:30) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. *Pertama*, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikannya secara lisan kepada siswa. *Kedua*, pola (guru+alat bantu) dengan siswa, pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak. *Ketiga*, pola (guru) + (media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak

mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pembelajaran yang bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Dan *kempat*, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan.

Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut di atas, maka membelajarkan itu tidak hanya sekedar mengajar (seperti pola satu), karena pembelajaran yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran.

Proses belajar mengajar terhadap dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Untuk proses belajar mengajar yang baik guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga proses pembelajaran akan lebih hidup dan menjalin kerjasama diantara siswa. Maka proses pembelajaran dengan pandangan atau cara lama harus diubah dengan pandangan atau cara baru yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir. Arah pembelajaran yang lebih kompleks tidak hanya satu arah sehingga proses pembelajaran akan dapat meningkatkan kerjasama diantara siswa dengan guru. (Tim Pengembangan MKDP, 2011:130).

3. Gambar Bentuk

a. Pengertian Gambar Bentuk

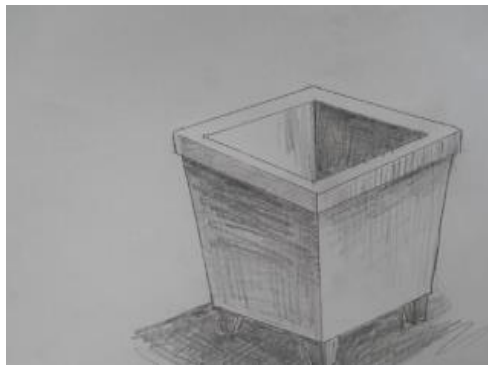
Menggambar bentuk adalah memindahkan objek/benda-benda yang ada disekitar kita dengan tepat seperti keadaan benda yang sebenarnya, menurut arah pandang dan cahaya yang ada (Suryahadi: 2008).

b. Macam-macam Bentuk

Macam-macam bentuk ada 3 yaitu:

1) Bentuk kubistis

Merupakan bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang bentuk dasarnya balok atau kubus.



Gambar 2.1 Bentuk kubistis

Sumber : <http://ashalogis18.blogspot.co.id>

2) Bentuk silindris

Merupakan benda yang bentuk dasarnya silindris atau bulat.



Gambar 2.2 bentuk silindris
<http://ni2konline.blogspot.co.id>

3) Bentuk bebas

Merupakan benda yang bentuk dasarnya tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris



Gambar 2.3 Bentuk bebas
Sumber: <http://ignatiuswisnu05.blogspot.co.id/>

c. Langkah Menggambar Bentuk

1) Pengamatan

Merupakan kegiatan mengenali objek yang akan di gambar. Objek gambar harus diamati berulang-ulang dan lebih baik dilakukan dengan bingkai

2) Membuat sket

Merupakan pindahan hasil pengamatan yang diatas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar secara tipis-tipis

3) Menentukan gelap terang

Dalam menentukan gelap terang di dalam menggambar bentuk ada beberapa macam teknik, yaitu:

a) Teknik linear

Merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan baik garis lurus maupun lengkung

b) Teknik blok

Merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna sehingga hanya terlihat bentuk globalnya

c) Teknik arsir

Merupakan cara menggambar dengan garis saling menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak tiga dimensi

d) Teknik pointilis

Merupakan cara menggambar menggunakan titik-titik untuk menentukan gelap terang

e) Teknik dusel

Merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek menggunakan pensil yang digoreskan secara miring

d. Prinsip Menggambar Bentuk

Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:

1) Perspektif

Merupakan prinsip penting dalam menggambar bentuk karena dalam tehnik perspektif berarti menggunakan hukum perspektif yang menggunakan 1 atau 2 titik lenyap bahkan 3 titik lenyap.



Gambar 2.4 perspektif
Sumber: pinterest.com

2) Proporsi

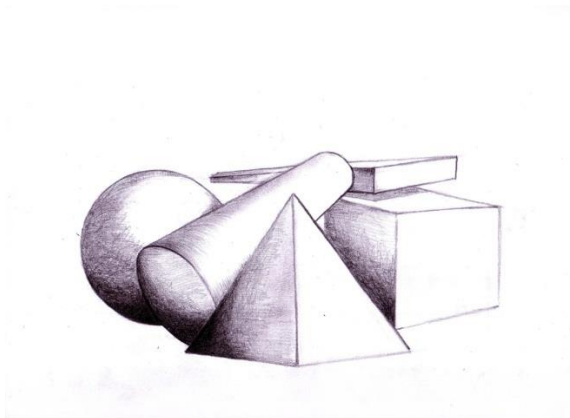
Merupakan perbandingan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan. Dengan menerapkan prinsip ini maka objek gambar akan nampak wajar.



Gambar 2.5 Proporsi tubuh manusia
Sumber: yuksinau.id

3) Komposisi

Merupakan suatu susunan atau letak objek gambar yang bila tepat akan membuat objek gambar itu semakin indah.



Gambar 2.6 Komposisi
Sumber: doardian.wordpress.com

4) Gelap terang

Merupakan hal yang paling pokok dalam suatu gambar atau lukisan. Karena nilai suatu lukisan sering disalah artikan oleh seseorang yang melihat bahwa lukisan jadi seperti tidak ada artinya karena seseorang yang melihat hanya mencari sisi terang lukisan seorang pelukis. Oleh karena itu gelap terang

merupakan keadaan bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh adanya pengaruh cahaya.



Gambar 2.7 Gelap terang
Sumber: raparapa.com

5) Bayang-bayang

Dalam menggambar bentuk, peran bayang-bayang akan sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi meskipun samar-samar bayang-bayang harus ada.



Gambar 2.8 Bayang-bayang
Sumber: <http://ariwastu13.blogspot.co.id>

e. Tujuan dan Fungsi Gambar Bentuk

Mengungkapkan dan mengkomunikasikan ide/ gagasan, perasaan dalam wujud dwimatra yang bernilai artistic dengan menggunakan garis dan warna. Ungkapan tersebut sesuai dengan bentuk yang digambar. Hasil gambarnya menunjukkan kreatifitas maupun keterampilan penggambar dalam menampilkan

ketepatan bentuk maupun jenis benda yang digambar. Dalam menggambar bentuk dituntut ketepatan bentuk benda yang digambar.

B. Kerangka Pikir

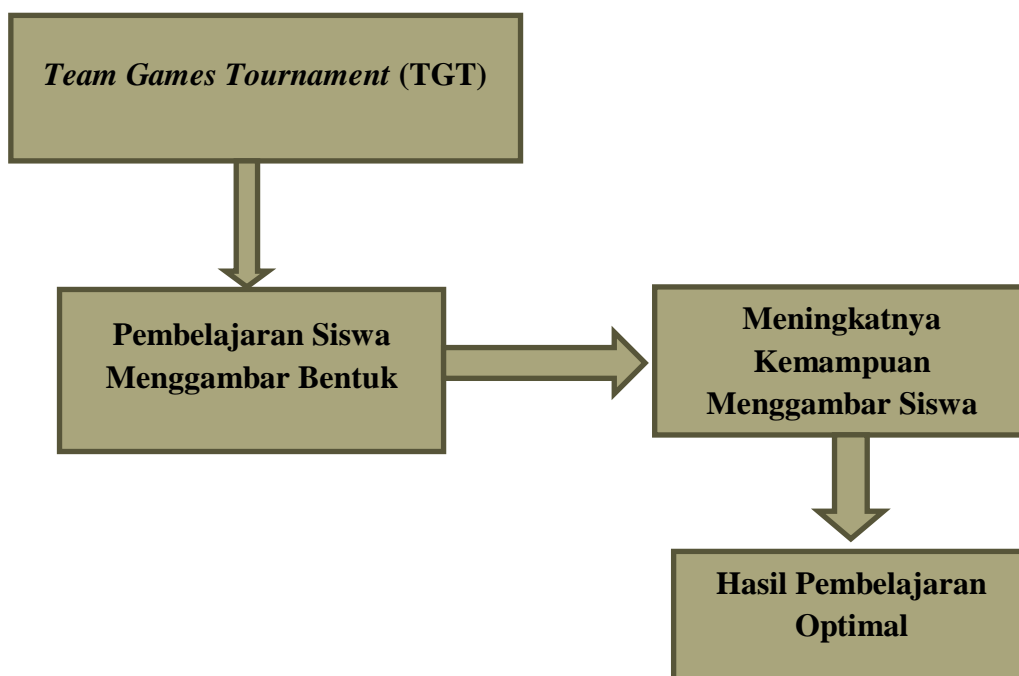
Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan belajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan sebaikbaiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang dapat menarik minat siswa, lebih mudah dihafalkan dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar dan hasilnya maka minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Maka apabila seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap suatu bidang studi ia akan memusatkan perhatian lebih banyak dari temannya, kemudian karena memusatkan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang tinggi dalam bidang studi tersebut. Demikian pula dengan minat peserta didik terhadap menggambar bentuk, apabila seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap bidang ini maka siswa tersebut akan memusatkan

perhatiannya terhadap bidang menggambar bentuk dan lebih giat dalam mempelajari bidang studi ini dan prestasinya pun akan memuaskan.

Tujuan mempelajari menggambar dalam hal ini menggambar bentuk adalah agar peserta didik mengetahui aspek-aspek apa saja yang perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan kerangka pikir dalam penelitian adalah sebagaimana pada gambar dibawah:



Bagan 2.1 : Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Menurut Nasution (2008:51), mendefinisikan bahwa: “Hipotesis merupakan pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris”. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games*

Turnament (TGT) terhadap peningkatan kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Penelitian tindakan kelas adalah peneliti berusaha mengetahui sebab-akibat dalam suatu proses pembelajaran (Emzir, 2015).

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar dengan jumlah responden sebanyak 32 orang siswa

2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat variabel tunggal yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Turnament* untuk meningkatkan keterampilan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

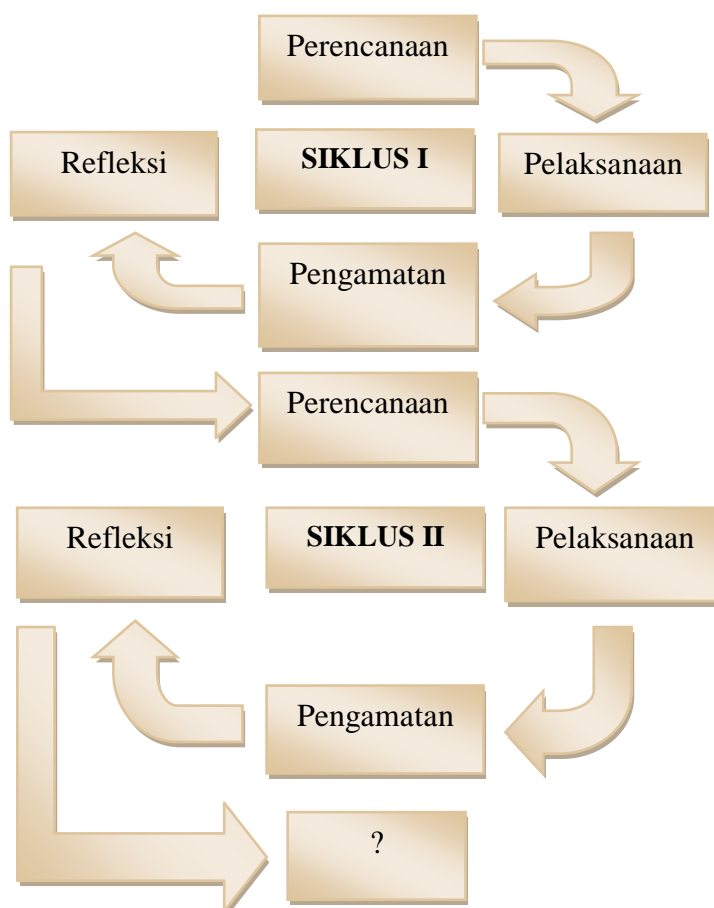
D. Fokus Penelitian

Kemampuan mengembangkan keterampilan menggambar bentuk adalah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan berbagai cara teknik menggambar bentuk, aktivitas mengembangkan keterampilan menggambar bentuk antara lain dilakukan melalui eksperimen, mengapresiasi karya seni, aktivitas wawancara dengan seniman dan sebagainya.

E. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terdiri atas dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus kedua. Dan jika belum berhasil maka akan di lanjutkan ke siklus berikutnya. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada siklus ke dua. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Alur dan tahapan pelaksanaan tindakan kelas seperti dibawah ini:



Bagan 3.1 : Skema Penelitian Tindakan Kelas
(Arikunto 2010: 16)

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dapat dijabarkan :

Siklus I

Siklus satu dilaksanakan selama empat kali pertemuan (8 x 45 menit).

Secara rinci prosedur pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap di mana peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

a. Merancang pembelajaran menggambar bentuk dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

b. Membuat instrument penelitian berupa lembar pengamatan, prosedur pembelajaran.

c. Mengamati pelaksanaan pembelajaran, keadaan siswa serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

a. Membagikan instrument lembar tes kemampuan mengembangkan keterampilan menggambar bentuk dengan objek gambar bentuk kubistis pada peserta didik SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

b. Mengumpulkan dan memeriksa instrument lembar tes yang dibagikan kepada peserta didik SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

- c. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dan diinterpretasikan untuk mengetahui efektifitas pengembangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menggambar bentuk.

3. Tahap Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini ada dua perlakuan yaitu observasi dan evaluasi. Pelaksanaan tahap observasi terhadap aktivitas siswa selama berlangsung proses belajar mengajar yang menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan evaluasi memberikan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir tindakan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

4. Tahap Refleksi Hasil Kegiatan(*reflecting*)

Hasil yang dicapai dalam tahap observasi dan evaluasi dikumpul kemudian dilakukan analisis dan refleksi. Refleksi dimaksudkan untuk melihat apakah rencana telah terlaksana secara optimal atau perlu dilakukan perbaikan. Hasil analisis siklus I inilah yang dijadikan acuan untuk merencanakan siklus II dimana aspek-aspek yang dianggap bagus tetap dipertahankan, sedangkan kekurangannya menjadi pertimbangan dan revisi pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini relatif sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I. Namun dalam pelaksanaan ini dilakukan perbaikan-perbaikan dari siklus I sehingga hasil belajar meningkat. Secara rinci prosedur tindakan pada siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran.
- b. Membuat rencana pembelajaran (RPP) untuk pelaksanaan tindakan
- c. Menyiapkan sarana yang mendukung.
- d. Membuat lembar observasi untuk melihat keaktifan siswa selama tindakan berlangsung.
- e. Membuat tes prestasi belajar siswa siklus II sebagai alat evaluasi untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berdasarkan materi yang diajarkan pada siklus II.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, pelaksanaannya hampir sama pada pelaksanaan tindakan siklus I, namun pada pelaksanaan tindakan II ada beberapa aspek yang merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan I.

3. Tahap Pengamatan (*observing*)

Melakukan observasi aktivitas siswa selama berlangsung proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi. Melakukan evaluasi dengan memberikan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir tindakan siklus II dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

4. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Hasil yang dicapai dalam tahap observasi dan evaluasi akan dianalisis dan merupakan hasil akhir pelaksanaan tindakan siklus II yang telah dilakukan.

Kemudian melakukan refleksi dengan maksud untuk melihat apakah rencana telah terlaksana secara optimal atau perlu diadakan perbaikan.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi dan catatan lapangan yang terkait dengan menggambar bentuk pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

1. Pedoman Observasi

Peneliti membatasi penyusunan Pedoman Observasi hanya terkait dengan aktivitas belajar siswa yang dapat diamati saat pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data yang diinginkan. Berikut ini pedoman observasi untuk pengamatan yang akan dilakukan :

Tabel 3.1 : Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Menggambar bentuk

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari Guru secara berkelompok
		d	Siswa mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai penjelasan materi
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahapan permainan (Game)

Peneliti memberikan skor kepada masing-masing indikator yang akan diamati dengan tiga jawaban alternatif yaitu aktif, cukup aktif, tidak aktif. Dalam penelitian ini digunakan tiga alternatif penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2 : Alternatif penilaian pembelajaran menggambar bentuk

Kategori	Alternatif penilaian
Aktif	2
Cukup Aktif	1
Tidak Aktif	0

Kriteria pemberian skor untuk masing-masing pedoman observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
 - Skor 2 : Siswa membaca materi pelajaran dengan cermat.
 - Skor 1 : Siswa membaca materi pelajaran sambil melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.
 - Skor 0 : Siswa tidak membaca materi pelajaran.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
 - Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.
 - Skor 1 : Siswa sesekali memperhatikan penjelasan dari guru saat Mengajar (memperhatikan namun sembari mengobrol dengan teman yang tidak berhubungan dengan materi menggambar bentuk).
 - Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
 - Skor 2 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.
 - Skor 1 : Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.
 - Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

Skor 2 : Siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.

Skor 1 : Siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi akuntansi.

e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi secara serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok tetapi tidak kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok.

g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

Skor 2 : Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi tanpa dipersilahkan untuk bertanya.

Skor 1 : Siswa jarang mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi.

Skor 0 : Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Skor 2 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak ≥ 2 kali

Skor 1 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak 1 kali

Skor0 : Siswa tidak pernah memberikan jawaban dalam tahap permainan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tehnik observasi atau pengamatan terhadap kemampuan peserta didik. Peneliti memberikan tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menggambar bentuk

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dimana peneliti turun langsung mengamati jalannya penelitian dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diteliti. Observasi yang dilakukan ini merupakan jenis observasi partisipatif. Wina Sanjaya (2010: 92) mengemukakan bahwa observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila *observer* ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh *observer*.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 1 orang *observer*, sehingga dalam penelitian ini total *observer* ada 2 orang. Melalui pedoman observasi yang ada maka akan diperoleh data untuk kemudian diterjemahkan untuk mengetahui Aktivitas Belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai kemunculan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk berlangsung di dalam kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

H. Tehnik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tehnik mendeskripsikan kemampuan mengembangkan keterampilan menggambar bentuk oleh peserta didik dalam bentuk table/garfik.

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini semula berupa data mentah yang berasal dari catatan lapangan dan juga dokumentasi lainnya. Data-data tersebut direduksi untuk memperoleh informasi yang lebih bermakna sesuai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini hasil dari observasi aktivitas belajar akuntansi siswa akan diubah kedalam bentuk tulisan agar data yang ada dapat lebih mudah dipahami dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

2. Penyajian data

Hasil observasi yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk akan disajikan dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada keaktifan belajar siswa akan digambarkan dalam grafik.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah dilakukan pemaknaan dari data yang disajikan kedalam sebuah pernyataan. Dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan akan diperoleh kesimpulan bagi penelitian yang dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian

4. Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pedoman observasi berbentuk *rating scale* adalah data kuantitatif, yang menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan Aktivitas Menggambar bentuk sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga diketahui skor aktivitas siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 137):

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor masing-masing aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- c. Menghitung skor aktivitas belajar siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{Skor Aktivitas Belajar}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

I. Indikator Keberhasilan

“Dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran” (Mulyasa, 2010: 218). Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk Siswa yang didasarkan pada ketercapaian masing-masing indikator Aktivitas Belajar Menggambar bentuk siswa minimal 75% setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

Riwayat Singkat Pendiri dan Pembina Sekolah Tempat Penelitian SMP Muhammadiyah 6 Makassar berdiri sejak tahun 1975. Sekolah ini berdiri di Kelurahan Tammua, Kecamatan Tallo Kota Makassar. Dari tahun ke tahun SMP Muhammadiyah 6 Makassar mulai mengalami kemajuan dan berupaya keras untuk mengejar ketinggalan agar dapat disetarakan dengan sekolah yang berstandar nasional.

SMP Muhammadiyah 6 Makassar merupakan salah satu SMP swasta milik yayasan cabang Muhammadiyah Tallo yang berada jalan Muh.Jufri no.34 Makassar, menempati tanah seluas 2.958 m². Lokasi sekolah yang strategi di jalan raya Rappokalling, dilalui angkutan umum antar dalam kota, didukung dengan prestasi sekolah selama ini menyebabkan banyak diminati oleh calon siswa pada saat penerimaan peserta didik. Terbukti pada penerimaan peserta didik tahun 2015/2016 dengan jumlah pendaftaran yang mencapai 100 calon siswa, sedangkan daya tampung hanya 77 siswa.

Mengingat salah satu SMP Swasta yang ada di Kecamatan Tallo adalah SMP Muhammadiyah 6 Makassar ini, sebab dibanding dengan SMP Swasta di sekitar SMP Muhammadiyah 6 Makassar, SMP inilah salah satu yang paling banyak diminati oleh siswa lulusan SD/MI di Kecamatan Tallo khususnya daerah pemukiman Kelurahan Tammua, Rappokalling dan bahkan dari kelurahan lain

Kecamatan Tallo. Tidak mengherankan pada waktu PSB sebagian besar masyarakat memilih mendaftarkan putra-putrinya ke sekolah ini.

a. Fasilitas Sekolah

Fasilitas yang dimiliki SMP Muhammadiyah 6 Makassar antara lain ruang kelas sejumlah 6 ruang, 1 ruang laboratorium IPA, 1 ruang musholla, 1 kantin, dan lapangan olah raga yang memadai. Pada tahun pelajaran 2006/2007 sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dari kelas VII sampai dengan kelas IX.

Hal ini dilakukan karena pada tahun pelajaran 2004/2005 telah dijadikan pilot project penggunaan Kurikulum 2004 yang disebut juga dengan istilah Kurikulum Berbasis Kompetensi. Tapi pada tahun pelajaran 2013/2014 telah dijadikan salah satu sekolah sasaran penggunaan Kurikulum 2013 dan menerapkannya pada kelas VII. Maka pada tahun pelajaran 2015/2016 SMP Muhammadiyah 6 Makassar sudah 3 tahun menerapkan penggunaan Kurikulum 2013 yakni pada kelas VII, VIII dan IX.

b. Keadaan Siswa

- 1) Kelas VII berjumlah 64 orang yang dibagi menjadi dua kelas, dimana kelas VII_A sebanyak 32 orang dan kelas VII_B sebanyak 32 orang.
- 2) Kelas VIII berjumlah 68 orang yang dibagi menjadi dua kelas, dimana kelas VIII_A sebanyak 33 orang dan kelas VIII_B sebanyak 35 orang.
- 3) Kelas IX_A berjumlah 67 orang yang dibagi menjadi dua kelas, dimana kelas IX_A sebanyak 34 orang dan kelas IX_B sebanyak 33 orang.

Tabel 4.1 : Data Jumlah Siswa

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1.	VII _A	24	16	32
2.	VII _B	25	14	32
3.	VIII _A	16	20	33
4.	VIII _B	17	22	35
5.	IX _A	21	16	34
6.	IX _B	18	19	33

c. Guru

SMP Muhammadiyah 6 Makassar memiliki tenaga pendidik sebanyak 21 orang. Dari jumlah 21 guru terdiri dari 2 orang guru PNS, 15 orang guru tetap yayasan dan 4 orang guru tidak tetap yayasan yaitu :

Tabel 4.2 : Data Jumlah Guru

No	Nama Guru	Mata Pelajaran	Status Kepeg.	Pend. Terakhir
1.	Ismail, S.Pd, MM	Matematika	GTY	S.2
2.	Dra. St. Haerani, MM NIP.196112021987032005	IPS Terpadu	PNS	S.2
3.	Drs. Amiluddin	PKn	GTY	S.1
4.	St. Maisuri, S. Pd	Bahasa	PNS	S.1

	NIP. 196809072007012027	Indonesia		
5.	Idawati, S.Pd	Seni Budaya	GTT	S.1
6.	Syahriani, S.Pd.I	PAI	GTT	S.1
7.	Drs. Amir Pattanri	Kemuhammadi yahan	GTY	S.1
8.	Haniah, S.Si	IPA Terpadu	GTT	S.1
9.	Muchlisa Nugraha, S. Si	IPA Terpadu	GTT	S.1
10.	Yusriani Yusuf, S.Pd	Bahasa Indonesia	GTT	S.1
11.	Surahmat, S. Pd	PJOK	GTT	S.1
12.	Mukhdar Boli, S.Pd.I, M.Pd.I	Bahasa Arab	GTT	S.1
13.	Hamsinah, SS	Bahasa Inggris	GTT	S.1
14.	Besse Ruhaya, S.Pd.I,M.Pd.I	BTQ	GTT	S.2
15.	Syawaluddin. SM, S.Pd	Matematika	GTT	S.1
16.	Sabri	Kemuhammadi yahan	GTT	S.1
17.	Fajar Akbar, S. Pd	Bahasa Inggris	GTT	S.1
18.	Sukarman, S. Pd	Matematika	GTT	S.1
19.	Ade Mariam	Prakarya	GTT	S.1
20.	Drs. Muh. Natsir	PAI	GTT	S.1

2. Deskripsi Kegiatan

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/ 2019. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIIa yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar bentuk dengan menggunakan / menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 2 pertemuan. Sebelum melaksanakan PTK, peneliti melakukan pra siklus. Pra siklus bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi tindakan.

Siklus I

Penemuan masalah dalam pembelajaran menggambar bentuk Kelas VIIa SMP Muhammadiyah 6 Makassar didapatkan dari hasil observasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas VIIa SMP Muhammadiyah 6 Makassar diperoleh gambaran kondisi siswa pada saat kegiatan Menggambar bentuk sedang berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran cenderung kurang maksimal. Masalah yang ditemukan adalah aktivitas belajar siswa yang tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari 79,31% atau 34 dari 40 siswa cenderung sibuk sendiri diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur bahkan ada yang sibuk dengan urusan lainnya. Mulyasa (2010) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal

75% siswa terlibat aktif. Sesuai dengan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya perlu adanya pemecahan masalah yang coba dapat dilakukan yaitu dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat digunakan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk Kelas VIIa SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Secara rinci sajian siklus I adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang telah dibuat dikonsultasikan dengan guru pembimbing dan kemudian disepakati bahwa untuk siklus I Kompetensi Dasar yang akan dipelajari yaitu objek gambar bentuk kubistis Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini sebagai berikut :

- Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).
- Menyusun materi pembelajaran tentang gambar bentuk objek kubistis
- mempersiapkan media pembelajaran serta alat menggambar bentuk obyek kubistis yang terdiri dari white board, buku gambar, spidol, pensil dan pensil warna
- Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen.
- Menyiapkan hadiah.
- Pembuatan lembar pedoman observasi

- Menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
- Menyiapkan kamera untuk dokumentasi

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan ini yaitu :

❖ Pertemuan Pertama

Pertemuan kedua Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2018 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.. Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

➤ Kegiatan Awal (15 Menit)

- Guru membuka pelajaran (salam dan do"aa) serta melakukan presensi siswa.
- Guru melanjutkan dengan apersepsi
- Guru menjelaskan indikator, tujuan dan memberikan pengarahan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.

➤ Kegiatan Inti (60 menit)

- Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
- Guru menjelaskan materi mengenai gambar bentuk obyek kubistis

- Siswa diberikan oleh guru pembimbing tugas menggambar bentuk obyek kubistis untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.
- Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut.
 - Kegiatan akhir (15 menit)
- Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok mengenai materi menggambar bentuk obyek kubistis yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

❖ Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2018 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Seperti yang telah diberitahukan sebelumnya bahwa hari ini akan diadakan *game* turnamen. Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

- Kegiatan Awal (15 Menit)
- Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
- Guru melanjutkan dengan apersepsi
- Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu game atau perlombaan menggambar bentuk kubistis
 - Kegiatan Inti (60 menit)
- Sebelum memulai perlombaan atau game guru akan membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti.

- Guru menyampaikan sebuah gambar bentuk secara deskriptif yaitu menggambar bentuk, kemudian siswa /siswa akan berimajinasi sesuai dengan perintah yang diberikan, lalu digambar secara berkelompok.
- Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan/menggambar sesuai petunjuk yang diberikan yang paling cepat, tepat dan bagus hasilnya.
 - Kegiatan akhir (15 menit)
- Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok mengenai materi menggambar bentuk obyek kubistis yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus pertama, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh satu orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Berikut adalah data hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti :

Tabel 4.3 : Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Hasil Menggambar Bentuk Siklus I

No	Aspek		Uraian Indikator	Hasil Observasi (%)
1	Visual	A	Siswa membaca materi pelajaran	81,25%
		B	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	70,31%

2	Menulis	C	Siswa mengerjakan tugas dari Guru secara berkelompok	62,50%
		D	Siswa mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru	76,56%
3	Mendengar	E	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru	68,75%
		F	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	57,80%
4	Lisan	G	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai penjelasan materi	60,93%
5	Mental	H	Siswa memberikan jawaban dalam tahapan permainan (Game)	70,31%
Total				68,53

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi aktivitas belajar menggambar bentuk selama penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) siklus I terlihat bahwa sebesar 81,25% Siswa membaca materi pelajaran, sebesar 70,31% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 62,50% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 76,56% mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan guru, 68,75% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 57,80% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 60,93% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 70,31% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebesar 68,53%.

4) Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti diketahui bahwa indikator aktivitas belajar siswa belum optimal. Siswa masih pasif dalam mengemukakan pendapat dalam berkelompok dan hanya beberapa siswa yang aktif sehingga proses pelaksanaan diskusi kurang bisa membawa siswa untuk aktif berbicara mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam game turnamen siswa juga masih banyak yang bekerja sama atau membantu teman satu kelompoknya dalam menggambar bentuk yang seharusnya dikerjakan sendiri-sendiri. Dari hasil yang telah diketahui pada siklus I tersebut, maka peneliti berencana akan melakukan perbaikan sehingga aktivitas belajar siswa diharapkan dapat lebih optimal lagi pada siklus II mendatang.

Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Guru mendorong siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengemukakan pendapatnya terutama untuk siswa yang dirasa masih pasif atau masih belum aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- Guru memberikan pengarahan kepada siswa agar lebih aktif lagi ketika bekerjasama dalam kelompok saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan bekerjasama dan berdiskusi dengan baik maka materi yang

diketahui oleh siswa yang satu dapat menular ke siswa yang lainnya sehingga satu kelompok dapat memahami materi dengan baik.

Pada pertemuan siklus II juga disusun Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT), Menyiapkan lembar latihan soal, Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban, Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen, Menyiapkan hadiah, Pembuatan lembar pedoman observasi, dan menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

❖ Pertemuan Pertama

Pertemuan kedua Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2018 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.. Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

- Kegiatan Awal (15 Menit)
 - Guru membuka pelajaran (salam dan do"aa) serta melakukan presensi siswa.
 - Guru melanjutkan dengan apersepsi
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - Siswa diminta berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing – masing seperti yang telah dibagi sebelumnya
 - Guru menjelaskan materi mengenai gambar bentuk obyek kubistis

- Siswa diberikan tugas menggambar bentuk obyek kubistis untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.
- Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut.
 - Kegiatan akhir (15 menit)
- Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok mengenai materi menggambar bentuk obyek kubistis yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

❖ Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2018 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Seperti yang telah diberitahukan sebelumnya bahwa hari ini akan diadakan *game* turnamen. Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

- Kegiatan Awal (15 Menit)
- Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
- Guru melanjutkan dengan apersepsi
- Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu game atau perlombaan menggambar bentuk kubistis
 - Kegiatan Inti (60 menit)
- Sebelum memulai perlombaan atau game guru akan membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti.

- Guru menyampaikan sebuah gambar bentuk secara deskriptif yaitu menggambar bentuk, kemudian siswa /siswa akan berimajinasi sesuai dengan perintah yang diberikan, lalu digambar secara berkelompok.
- Pada turnamen diSiklus II kali ini terlihat lebih rapi dan efisien pengerjaannya dibandingkan dengan siklus I sebelumnya karena para siswa sudah mengetahui langkah – langkah dan peraturan yang jelas.
- Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan/menggambar sesuai petunjuk yang diberikan yang paling cepat, tepat dan bagus hasilnya.
 - Kegiatan akhir (15 menit)
- Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

3) Pengamatan

Sama seperti pada siklus I pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus II, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh satu orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Pada siklus II kali ini siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Siswa terbiasa menjalankan tugas masing-masing dan berperan untuk memberikan kontribusi pada pelaksanaan pembelajaran. Data Aktivitas Belajar Siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 : Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Hasil Menggambar Bentuk Siklus II

No	Aspek		Uraian Indikator	Hasil Observasi (%)
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	87,50%
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	79,68%
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari Guru secara berkelompok	84,37%
		d	Siswa mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru	89,06%
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru	79,68%
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	78,12%
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai penjelasan materi	75%
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahapan permainan (Game)	81,25%
Total				81,83 %

Berdasarkan tabel 2, hasil observasi aktivitas belajar menggambar bentuk obyek kubistis siklus II terlihat bahwa sebesar 87,50% siswa membaca materi pelajaran, sebesar 79,68% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 84,37% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 89,06% mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan guru, 79,68% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 78,12% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 75% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 81,25% siswa

memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II sebesar 81,83%.

4) Refleksi

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan masing-masing skor Indikator Aktivitas Belajar menggambar bentuk Siswa, hal tersebut menunjukkan bahwa kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I sudah dapat diperbaiki di siklus II. Terlihat dari data observasi pada siklus II yang telah mencapai kriteria minimal yang sebelumnya telah ditentukan yaitu sebesar 78,75%. Dengan penggunaan Model Pembelajaran Teknik *Team Games Tournament* (TGT) siswa menjadi lebih aktif ikut serta dalam pembelajaran menggambar bentuk yang ada. Siswa sudah aktif bertanya dan memberikan pendapatnya ketika mengikuti pelajaran di kelas.

B. Pembahasan

Tingkat keberhasilan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) baik siklus I maupun siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.5 : Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Menggambar bentuk Berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek		Uraian Indikator	Skor (%)		Skor Absolut
				Siklus I	Siklus II	
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	81,25%	87,50%	6,25 %
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	70,31%	79,68%	9,37%

2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari Guru secara berkelompok	62,50%	84,37%	21,87%
		d	Siswa mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru	76,56%	89,06%	12,5%
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru	68,75%	79,68%	10,93%
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	57,80%	78,12%	20,32%
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai penjelasan materi	60,93%	75%	14,07%
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahapan permainan (Game)	70,31%	81,25%	10,94%
Total				68,53%	81,83%	13,3%

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi berdasarkan observasi yang dilihat dari peningkatan absolut sebesar 13,3%. Berdasarkan data observasi di atas, dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan.

1. Siswa yang membaca materi pelajaran

Aktivitas siswa membaca materi pelajaran mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 81,25% menjadi 87,50% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan absolut sebesar 6,25% . Peningkatan dapat terjadi karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi dalam membaca materi pelajaran yang ada sehingga nantinya siswa dapat menguasai materi menggambar bentuk yang ada dengan baik.

2. Siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru juga mengalami peningkatan skor dari hasil observasi yang dilakukan sebesar 70,31% dari siklus I menjadi 79,68% pada siklus II sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan absolut 9,37%. Selain dari hasil observasi tersebut, Penjelasan materi yang disampaikan guru harus benar-benar diperhatikan karena materi yang dijelaskan akan dipakai dalam perlombaan yang diadakan antar kelompok. Selain itu dengan memperhatikan penjelasan guru maka tentunya siswa akan paham media serta contoh menggambar bentuk dan diharapkan siswa melakukan studi pustaka tentang gambar bentuk.

3. Siswa yang mengerjakan tugas secara berkelompok

Pada siklus I skor aktivitas belajar siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru secara kelompok yang dilihat dari data observasi menunjukkan skor sebesar 62,50%. Kebanyakan dari siswa masih sendiri-sendiri dalam mengerjakan soal yang ada tanpa melakukan diskusi dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kerjasama antar siswa dalam kelompok masih kurang dan perlu ditingkatkan. Data hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas dalam mengerjakan latihan atau tugas dari guru secara kelompok sebesar 84,37%. Sehingga peningkatan skor aktivitas dalam mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 21,87%. Pada siklus II diskusi yang dilakukan siswa dalam kelompok terlihat lebih hidup dari pada saat siklus I berlangsung karena dengan berdiskusi maka siswa mampu mengidentifikasi nama, cara dan

fungsi menggambar bentuk. Hal tersebut terjadi karena guru memberikan motivasi kepada siswa mengenai pentingnya bekerjasama dalam kelompok.

4. Siswa yang mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru

Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mencatat materi menggambar bentuk meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 76,56% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,06%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 12,5%. Kegiatan mencatat sangat penting dilakukan oleh siswa. Guru memberikan materi yang berasal dari berbagai sumber sehingga menarik minat siswa untuk mencatat materi yang belum ada dan dirasa penting.

5. Siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru

Skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru juga meningkat sebesar 68,75% dari siklus I menjadi 79,68% pada siklus II. Sehingga peningkatan aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 10,93%. Penjelasan yang diberikan dari guru sangat penting karena apabila siswa tidak mendengarkan maka materi yang ada tidak akan dikuasai oleh siswa tentang tehnik – tehnik menggambar bentuk. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri mengobrol dengan teman-teman kelompoknya, hal-hal seperti itu di siklus II sudah mulai berkurang terlihat dari adanya peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru di siklus II tersebut.

6. Siswa yang mendengarkan pendapat temannya pada saat diskusi kelompok.

Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mendengarkan pendapat temannya saat kegiatan diskusi kelompok meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 57,80% dan pada siklus II meningkat menjadi 78,12%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 20,32%. Ketika kegiatan belajar tim dilakukan, siswa sebaiknya mendengarkan temannya ketika berdiskusi. Berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman satu kelompok akan menambah wawasan mengenai materi yang sedang dibahas. Sesulit apapun soal yang didapatkan, ketika kita mau mendengarkan teman dan berbagi pengetahuan maka segala kesukaran pada akhirnya dapat kita lewati.

7. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat

Peningkatan juga terjadi pada indikator aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi. Pada siklus I data menunjukkan 60,93% dan pada siklus II meningkat menjadi 75%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 14,07%. Ketika siswa berkumpul dengan siswa yang lain secara berkelompok akan membuat siswa lebih leluasa untuk bertanya mengenai materi yang belum ia pahami. Terkadang ada juga siswa yang lebih nyaman bertanya kepada siswa lain ketimbang bertanya kepada guru.

8. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Peningkatan indikator aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) cukup tinggi. Terlihat dari skor aktivitas siswa di siklus I sebesar 70,31% meningkat menjadi 81,25% di siklus II. Sehingga peningkatan skor aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) dilihat dari peningkatan absolut sebesar 10,94%. Peningkatan dimungkinkan karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi mempelajari materi yang ada karena soal turnamen berasal dari materi-materi yang sebelumnya sudah disampaikan. Selain itu peningkatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam tahap permainan (*game*) juga dipengaruhi oleh siswa yang sudah paham dan tahu langkah-langkah dan peraturan yang ditentukan dalam tahap permainan (*game*) tersebut.

Data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator aktivitas belajar menggambar bentuk siswa pada siklus I sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,83% pada siklus II. Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan Aktivitas Menggambar bentuk obyek kubistis Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan analisis hasil penelitian dari observasi dan angka diketahui bahwa rata-rata masing-masing indikator Aktivitas Menggambar bentuk Siswa dalam satu kelas telah mencapai 75,18% dari skor Aktivitas Belajar Berdasarkan hasil penelitian yang ada tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) sangatlah efektif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar ini, karena penerapan pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk Siswa sehingga siswa dalam proses belajar mengajar ini melibatkan seluruh siswa yang bersangkutan untuk melakukan praktek menggambar bentuk sesuai dengan rancangan materi bahan ajar, dalam penerapan praktek menggambar bentuk ini siswa pun dituntut untuk menyelesaikan dua tugas yang diberikan oleh guru tersendiri yaitu tugas gambar bentuk secara individu dan tugas gambar bentuk secara kelompok. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* ini dapat merangsang proses belajar siswa tentunya dalam ruang lingkup gambar bentuk tadi karena selain dari pembelajaran teorinya yang mengesankan siswa juga dilibatkan dalam proses pengerjaan atau praktek langsung tentang menggambar bentuk.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan:

1. Bagi Guru

Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dikemudian hari sebagai salah satu alternative pembelajaran Menggambar bentuk di kelas. Karena dengan model ini aktivitas belajar siswa dapat lebih meningkat. Penggunaan model pembelajaran yang beragam menjadikan siswa tidak akan cepat merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diadakan yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, mengerjakan latihan atau tugas-tugas, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan dapat lebih membiasakan kerjasama dengan teman kelompoknya, karena dengan hal-hal tersebut dapat menjadi acuan kepada siswa supaya dengan aktivitas belajar yang baik pada akhirnya juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menuju ke arah yang memuaskan.

3. Bagi peneliti lain

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada. Kepada peneliti yang akan datang juga diharapkan lebih teliti dalam melakukan observasi dan dalam pembuatan soal *game* yang dipakai pada saat turnamen karena memerlukan ketelitian yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, Rohman A. 2012. *Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al Azhar 31 Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Bell, Bledler, Margare. 1991. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rajawali. Jakarta.
- Bachri, Syamsul. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Makassar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Emzir.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Jatipermana, Gunawan. 2012. *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD N Tembi 1 Kecamatan Sliyeg Jawa Barat*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. -- : PT Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru-Ed.2.-cet.6*. rajawali Pers, Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsaputra, U. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama
- Suharsimi A. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suherawan, Rachmat. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta :Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tim Pengembangan MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN	: SENI BUDAYA SENI RUPA
Sekolah	: SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR
Kelas/sem	: VII (Tujuh) 1 (gasal)
Materi Pokok	: Menggambar Bentuk
Alokasi waktu	: 5x45 menit
Tahun ajaran	: 2015/2016

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penomena dan kejadian yang tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1.1.1. Menerima keragaman dan keunikan seni rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 1.1.2. Menghargai keragaman dan keunikan seni rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian	2.1.1. Menghargai orang lain dalam beraktifitas berkesenian 2.1.2. Mengekspresikan ide dan perasaan secara jujur dalam aktivitas berkesian 2.1.3. Mengikuti aktivitas berkesenian secara disiplin

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya	2.2.1.Mengikuti aktivitas berkesenian secara bertanggung jawab 2.2.2.Menumbuhkan rasa kepedulian dalam ber - aktifitas berkesenian 2.2.3.Santun dalam aktivitas berkesenian secara Disiplin
2.3 Menunjukkan sikap percaya diri , motivasi internal , kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni	2.3.1.Memunculkan rasa percaya diri dalam ber- aktifitas berkesenian 2.3.2.Menumbuhkan motivasi dan semangat berkarya dalam beraktifitas berkesenian 2.3.3.Menumbuhkan rasa kepedulian dalam aktifitas berkesenian
3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik	3.1.1. Mengidentifikasi objek gambar model 3.1.2 Menjelaskan cara menggambar model 3.1.3 Menjelaskan fungsi gambar model
4.1 Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik	4.1.1 Menyiapkan bahan dan alat menggambar model 4.1.2 Menggambar model secara mandiri 4.1.3 Mepresentasikan gambar model secara mandiri

C. Tujuan Pembelajaran

1.1.1 Tujuan Spiritual :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

1.1.1 Menerima keragaman dan keunikan seni rupa di Indonesia sebagai anugerah

Tuhan Yang Maha Esa

1.1.2 Menghargai keragaman dan keunikan seni rupa di Indonesia sebagai anugerah

Tuhan Yang Maha Esa

1.1.2 Tujuan Sosial :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

1.1.1 Mengikuti aktivitas berkesenian secara bertanggung jawab

1.1.2 Menumbuhkan rasa kepedulian dalam beraktifitas berkesenian

1.1.3 Santun dalam aktivitas berkesenian secara disiplin

1.1.3 Tujuan Pengetahuan :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

- 1.1.1 Mengidentifikasi objek gambar model
- 1.1.2 Menjelaskan teknik menggambar model
- 1.1.3 Menjelaskan fungsi gambar model

1.1.4 Tujuan Keterampilan :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

- 1.1.1 Menyiapkan bahan dan alat menggambar model
- 1.1.2 Menggambar model secara mandiri
- 1.1.3 Mepresentasikan gambar model secara mandiri

D. Materi Pembelajaran :

Pertemuan 1

Identifikasi gambar model :

Menggambar model merupakan salah satu teknik yang sering dilakukan oleh seorang perupa. Pada menggambar model diperlukan ketekunan dan ketelitian agar hasil yang di capai sesuai dengan objek yang di gambar.semua objek baik benda hidup maupun benda mati dapat dijadikan sebagai model.

A. Konsep dan Prosedur Menggambar Bentuk

Menggambar model merupakan kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan di gambar. objek gambar model dapat berupa hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan kumpulan benda-benda yang disusun sesuai komposisi, proporsi, keseimbangan, dan irama yang baik sehingga gambar memiliki satu kesatuan yang utuh.

Objek gambar alam benda memiliki struktur bentuk dan bidang dasar yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Bentuk-bentuk tersebut antara lain: seperti bola, kubus, bujur sangkar, kerucut dan tabung.

B. Prinsip-prinsip Menggambar Bentuk

Proses menggambar model memerlukan pengamatan yang baik pada objek yang di gambar, pengamatan ini sangat penting supaya gambar dapat terlihat baik, menarik, dan memiliki keindahan. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggambar model adalah komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan.

1. **Komposisi :** Komposisi dalam menggambar dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu simetris dan asimetris. Komposisi simetris menunjukkan bahwa objek di bagian kanan sama atau mirip dengan objek di bagian kiri bidang gambar. Komposisi asimetris menunjukkan bahwa objek di bagian kanan tidak sama atau mirip dengan objek di kiri bidang gambar tetapi terkesan menunjukkan keseimbangan. Benda yang berwarna gelap memiliki kesan lebih berat daripada benda lain yang besarnya sama dengan benda tersebut tetapi berwarna terang. Penguasaan komposisi merupakan hal penting sebelum melakukan aktivitas menggambar. Penguasaan ini akan membimbing dan mengarahkan susunan objek dalam menggambar. Beberapa contoh komposisi dalam menggambar dapat dilihat pada gambar di samping.

2. **Proporsi** : Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek model gambar yang dapat di amati.
3. **Keseimbangan** : Keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek gambar, dan gambar yang dihasilkan.
4. **Kesatuan** : Kesatuan adalah keserasian dalam pengaturan objek gambar sehingga benda-benda yang di atur satu sama lain memiliki kesan ruang, kedalaman, dan antara objek gambar saling mendukung sehingga akan menghasilkan gambar yang baik.

C. Alat dan Media Gambar : Beberapa alat dan bahan yang dapat digunakan dalam menggambar model. Beberapa macam alat dan media gambar sebagai berikut :

1. **Pensil** : Pensil dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pensil dengan tanda "H" dan "B". Pensil H memiliki sifat keras dan cocok digunakan untuk membuat garis yang tipis. Pensil B memiliki sifat lunak dan cocok digunakan untuk membuat garis tebal atau hitam pekat. Pensil H dan pensil B dibedakan dari segi tingkat kekerasan dan kepekatan hasilnya. Pensil H dan pensil B diberi tanda angka untuk membedakan jenisnya. Untuk pensil B, makin besar angkanya makin lunak sifatnya dan makin pekat hasil goresannya. Untuk pensil H, makin besar angkanya, makin keras sifatnya dan makin tipis hasil goresannya.

2. **Pensil Warna** : Pensil warna memiliki variasi warna yang cukup banyak dapat menghasilkan warna yang lembut. Peserta didik bisa menggunakan pensil warna untuk mewarnai gambar dengan cara gradasi, yaitu pemberian warna dari arah yang gelap berlanjut ke arah yang lebih terang atau sebaliknya.

3. **Krayon** : Bentuk krayon ada dua jenis yaitu dalam bentuk pensil dan batangan. Kedua jenis bentuk krayon ada yang berbahan lunak dan keras. Krayon dengan bahan lunak tidak banyak mengandung minyak sehingga dapat dibaurkan dengan menggunakan tangan. Kesan warna yang dihasilkan dari kedua jenis krayon ini dapat menimbulkan kesan lembut maupun cerah.

4. **Bolpoin** : Selain digunakan untuk menulis bolpoin juga dapat digunakan untuk menggambar. Gambar yang dihasilkan memiliki karakter yang kuat dan umumnya berupa arsiran.

5. **Kertas Gambar** : Menggambar pada dasarnya membutuhkan kertas yang berwarna netral (putih, abu-abu, atau coklat) dan dapat menyerap atau mengikat bahan pewarna. Kertas gambar yang dapat digunakan dengan berbagai alat gambar misalnya kertas Padalarang. Pastel khususnya memerlukan kertas dengan permukaan agak kasar, misalnya kertas karton.

F. Rangkuman : Kegiatan menggambar merupakan induk atau dasar dari karya seni rupa. Menggambar merupakan aktivitas mental dan fisik yang

dituangkan dalam bentuk goresan tangan, menggunakan media dua dan tiga dimensi. Menggambar menggunakan imajinasi dan perasaan melalui alat gambar seperti pensil, bolpoin, krayon, dan alat lain yang dapat digunakan untuk menulis. Objek menggambar dapat berbentuk benda hidup maupun benda mati. Menggambar sebaiknya dimulai dari mengamati objek yang akan digambar, mengatur komposisi gambar, sampai dengan mewarnai hasil gambar. Prosedur yang harus dilakukan dalam menggambar harus mengikuti kaidah seni rupa yang lugas, imajinatif, kreatif, dan menyenangkan dengan memperhatikan unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, warna, dan bidang. Selain itu menggambar juga harus memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa seperti proporsi, komposisi, keseimbangan, tekstur, dan gelap terang.

- G. Refleksi :** Menggambar model dapat melatih imajinasi dan mengembangkan kreativitas. Menggambar juga dapat menambah pengetahuan tentang kekayaan alam Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki keragaman flora dan fauna yang dapat memberikan identitas tersendiri. Kekayaan alam ini merupakan anugerah Tuhan yang wajib kita syukuri

Pertemuan 2

Berkarya seni rupa menggambar Model (Alam Benda).

- Menggambar alam benda menggunakan media kertas gambar bahan pensil B, 2B sampai dengan 4 B. Dengan menggunakan teknik arsir.
- Menampilkan karya dan mengomunikasikan kepada temanya untuk apresiasi siswa.
- Evaluasi

Pertemuan 3

Berkarya seni rupa menggambar model (hewan)

- Menggambar hewan menggunakan media kertas gambar bahan pensil B, 2B sampai dengan 4 B. Dengan menggunakan teknik arsir.
- Menampilkan karya dan mengomunikasikan kepada temanya untuk apresiasi siswa.
- Evaluasi

Pertemuan 4

Berkarya seni rupa menggambar tumbuhan

- Menggambar tumbuhan menggunakan media kertas gambar bahan pensil B, 2B sampai dengan 4 B. Dengan menggunakan teknik arsir.
- Menampilkan karya dan mengomunikasikan kepada temanya untuk apresiasi siswa
- Evaluasi

Pertemuan 5

- Evaluasi dan penilaian

E. Metode Pembelajaran :

1. Pembelajaran Saintifik
2. Pembelajaran Kontektual
3. Pembelajaran Kooperatif

F. Sumber Belajar :

1. Buku Guru : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). Seni Budaya. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (hal. 30 - 46)
2. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). Seni Budaya. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (hal. 2 - 17)

G. Media Pembelajaran :

1. Media : white board, buku gambar
2. Alat : spidol, pensil, pensil warna

H. Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1

- a. Pendahuluan (*10 menit*)
 - 1) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.
 - 2) Apersepsi: menayangkan media pembelajaran menggambar model dan menampilkan karya gambar model pada siswa
 - 3) Motivasi: memberi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan contoh gambar model atau media yang telah diterapkan dan ditampilkan.
 - 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (*100 menit*)

Peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

Mengamati

 - 1) Mengamati media dan contoh tentang menggambar gambar bentuk.
 - 2) Melakukan studi pustaka tentang karya gambar bentuk.

Menanya

 - 3) Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka

Mencoba

 - 4) Mengidentifikasi nama-nama gambar bentuk
 - 5) Mengidentifikasi cara menggambar bentuk
 - 6) Mengidentifikasi fungsi menggambar bentuk

Menalar

 - 7) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok

Menyaji

 - 8) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas dengan percaya diri
 - 9) Setiap kelompok menanggapi presentasi kelompok lain dengan santun.
- c. Penutup (*10 menit*)
 - 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran
 - 2) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk mengamati contoh gambar tentang gambar model.

3) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya

4) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

Pertemuan 2

d. Pendahuluan (10 menit)

5) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.

6) Apersepsi: menayangkan media pembelajaran menggambar model dan menampilkan karya gambar model pada siswa

7) Motivasi: memberi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan contoh gambar model atau media yang telah diterapkan dan ditampilkan.

8) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

e. Kegiatan inti (100 menit)

Peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

Mengamati

10) Mengamati media dan contoh tentang menggambar gambar bentuk.

11) Melakukan studi pustaka tentang karya gambar bentuk.

Menanya

12) Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka

Mencoba

13) Mengidentifikasi nama-nama gambar bentuk

14) Mengidentifikasi cara menggambar bentuk

15) Mengidentifikasi fungsi menggambar bentuk

Menalar

16) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok

Menyaji

17) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas dengan percaya diri

18) Setiap kelompok menanggapi presentasi kelompok lain dengan santun.

f. Penutup (10 menit)

5) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran

6) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk mengamati contoh gambar tentang gambar model.

7) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya

8) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

Pertemuan 3

g. Pendahuluan (10 menit)

9) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.

10) Apersepsi: menayangkan media pembelajaran menggambar model dan menampilkan karya gambar model pada siswa

11) Motivasi: memberi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan contoh gambar model atau media yang telah diterapkan dan ditampilkan.

- 12) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- h. Kegiatan inti (*100 menit*)
Peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:
- Mengamati**
- 19) Mengamati media dan contoh tentang menggambar gambar bentuk.
20) Melakukan studi pustaka tentang karya gambar bentuk.
- Menanya**
- 21) Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka
- Mencoba**
- 22) Mengidentifikasi nama-nama gambar bentuk
23) Mengidentifikasi cara menggambar bentuk
24) Mengidentifikasi fungsi menggambar bentuk
- Menalar**
- 25) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok
- Menyaji**
- 26) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas dengan percaya diri
27) Setiap kelompok menanggapi presentasi kelompok lain dengan santun.
- i. Penutup (*10 menit*)
- 9) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran
10) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk mengamati contoh gambar tentang gambar model.
11) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya
12) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

Pertemuan 4

- j. Pendahuluan (*10 menit*)
- 13) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.
14) Apersepsi: menayangkan media pembelajaran menggambar model dan menampilkan karya gambar model pada siswa
15) Motivasi: memberi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan contoh gambar model atau media yang telah diterapkan dan ditampilkan.
16) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- k. Kegiatan inti (*100 menit*)
Peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:
- Mengamati**
- 28) Mengamati media dan contoh tentang menggambar gambar bentuk.
29) Melakukan studi pustaka tentang karya gambar bentuk.

Menanya

30) Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka

Mencoba

31) Mengidentifikasi nama-nama gambar bentuk

32) Mengidentifikasi cara menggambar bentuk

33) Mengidentifikasi fungsi menggambar bentuk

Menalar

34) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok

Menyaji

35) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas dengan percaya diri

36) Setiap kelompok menanggapi presentasi kelompok lain dengan santun.

l. Penutup (10 menit)

13) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran

14) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk mengamati contoh gambar tentang gambar model.

15) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya

16) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

Pertemuan 5**m. Pendahuluan (10 menit)**

17) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.

18) Apersepsi: menayangkan media pembelajaran menggambar model dan menampilkan karya gambar model pada siswa

19) Motivasi: memberi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan contoh gambar model atau media yang telah diterapkan dan ditampilkan.

20) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

n. Kegiatan inti (100 menit)

Peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

Mengamati

37) Mengamati media dan contoh tentang menggambar gambar bentuk.

38) Melakukan studi pustaka tentang karya gambar bentuk.

Menanya

39) Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka

Mencoba

40) Mengidentifikasi nama-nama gambar bentuk

41) Mengidentifikasi cara menggambar bentuk

42) Mengidentifikasi fungsi menggambar bentuk

Menalar

43) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok

Menyaji

44) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas dengan percaya diri

45) Setiap kelompok menanggapi presentasi kelompok lain dengan santun.

o. Penutup (*10 menit*)

17) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran

18) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk mengamati contoh gambar tentang gambar model.

19) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya

20) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK
OBYEK KUBISTIS SISWA KELAS VII SMP
MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR**

Petunjuk Pengisian:

1. Perhatikan setiap pernyataan yang akan diamati
2. Berilah skor pada setiap aspek kepada setiap siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut aspek-aspek yang akan diamati

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari Guru secara berkelompok
		d	Siswa mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikannya oleh guru
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai penjelasan materi
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahapan permainan (Game)

Kriteria pemberian skor untuk masing-masing pedoman observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
 Skor 2 : Siswa membaca materi pelajaran dengan cermat.
 Skor 1 : Siswa membaca materi pelajaran sambil melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.
 Skor 0 : Siswa tidak membaca materi pelajaran.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
 Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.
 Skor 1 : Siswa sesekali memperhatikan penjelasan dari guru saat

Mengajar (memperhatikan namun sembari mengobrol dengan teman yang tidak berhubungan dengan materi menggambar bentuk).

Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.

- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.

- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

Skor 2 : Siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.

Skor 1 : Siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi akuntansi.

- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi secara serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok tetapi tidak kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok.

- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

Skor 2 : Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi tanpa dipersilahkan untuk bertanya.

Skor 1 :Siswa jarang mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi.

Skor 0 :Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Skor 2 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak ≥ 2 kali

Skor 1 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak 1 kali

Skor0 : Siswa tidak pernah memberikan jawaban dalam tahap permainan.

HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR

Siklus : I

Tanggal :

Kelompok : Satu

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	b	c	D	E	f	g	h
1	Wahyuni Fitri	2	2	1	2	2	1	1	2
2	Tri Adhysty	2	1	1	2	2	1	1	2
3	Nur Fadillah	1	2	2	2	2	1	1	2
4	Putri Riska	1	1	1	2	1	1	1	1
5	Ardiansyah	2	2	1	2	2	1	2	1
6	Reyhan	2	1	1	2	1	1	1	2
7	Husainah	2	1	2	2	2	1	1	2
8	Nur cahaya	2	1	2	2	1	1	2	2
Jumlah		14	11	11	16	13	8	10	14

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR

Siklus : I

Tanggal :

Kelompok : Dua

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	b	c	D	e	f	g	h
1	Andre Wijaya	1	2	2	2	1	1	1	2
2	Astuti Dewi Intan	2	1	2	2	1	1	1	1
3	Fadli Rizki	2	2	1	2	2	1	2	1
4	Rahma	1	1	2	2	1	1	1	2
5	Riyanti	1	1	1	2	1	2	1	1
6	Syakirah Idrus	2	2	1	2	2	1	1	2
7	Wahdini	1	2	2	2	2	1	1	1
8	Afriani	1	2	1	1	2	1	1	2
Jumlah		11	13	12	15	12	9	9	12

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

**HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR**

Siklus : I
 Tanggal :
 Kelompok : Tiga

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	b	c	D	e	f	g	h
1	Widya Komalasari	1	1	1	1	1	1	1	2
2	Suryani	2	1	2	1	1	1	1	1
3	Nurul Aulia	2	2	1	2	2	1	1	0
4	Salsabila	1	2	1	1	1	1	2	0
5	Muhammad Haidir	2	2	1	1	2	1	1	0
6	Fahrin Akbar	2	1	2	1	1	1	2	2
7	Avansyah	2	1	1	2	1	1	1	2
8	Anugrah Pratama	2	1	2	1	1	1	1	2
Jumlah		14	11	11	10	10	8	10	9

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
 Cukup Aktif : 1
 Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR

Siklus : I
Tanggal :
Kelompok : Empat

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	b	c	D	e	f	g	h
1	Muh. Fahrezi	2	1	1	2	2	1	1	1
2	Rangga Ari Wibowo	1	1	1	1	1	2	1	2
3	Muhammad Sahlan	2	2	1	1	1	1	1	1
4	Ahmad	2	1	1	1	1	2	1	0
5	Ilyas Mansyur	1	2	2	2	1	1	2	2
6	Irfan Ardiansyah	2	1	1	1	1	2	1	1
7	Nuriah Supriadi	2	1	2	1	1	1	1	2
8	Hajaratul Azwa Ningsih	1	1	2	1	1	2	2	1
Jumlah		13	10	12	10	9	12	10	10

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

**HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR**

Siklus : II

Tanggal :

Kelompok : Satu

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	b	c	D	e	f	g	h
1	Wahyuni Fitri	2	1	1	2	1	1	2	2
2	Tri Adhysty	2	1	1	2	1	2	1	2
3	Nur Fadillah	2	2	2	2	2	2	1	2
4	Putri Riska	2	2	2	2	2	1	2	2
5	Ardiansyah	2	2	2	2	2	2	2	2
6	Reyhan	2	2	1	2	2	1	1	2
7	Husainah	2	2	1	1	2	2	2	2
8	Nur cahaya	2	1	2	2	2	1	2	1
Jumlah		16	13	12	15	14	12	13	15

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

HASIL AKTIVITAS MENGGAMBAR BENTUK OBYEK KUBISTIS SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR

Siklus : II
Tanggal :
Kelompok : Dua

No	Nama Siswa	Aktifitas Belajar Yang Diamati							
		a	B	c	D	e	f	g	h
1	Andre Wijaya	2	2	1	2	2	1	1	2
2	Astuti Dewi Intan	2	1	2	1	2	2	1	2
3	Fadli Rizki	2	1	2	2	1	2	2	2
4	Rahma	1	1	1	2	1	1	2	2
5	Riyanti	2	2	2	1	2	2	1	2
6	Syakirah Idrus	2	2	2	2	1	2	1	2
7	Wahdini	2	1	2	2	1	1	1	2
8	Afriani	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah		15	12	14	14	12	13	11	16

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

**PRESENTASE SKOR AKTIVITAS BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK
SISWA BERDASARKAN HASIL OBSERVASI**

$$\text{Rumus : Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{Skor Hasil Siswa}}{\text{Jumlah Siswa Skor Maksimum}} \times 100$$

Aspek	Siklus I	Siklus II	Data Frekuensi Absolut
a	$\frac{52}{64} \times 100\% = 81,25\%$	$\frac{56}{64} \times 100\% = 87,50\%$	6,25 %
b	$\frac{45}{64} \times 100\% = 70,31\%$	$\frac{51}{64} \times 100\% = 79,68\%$	9,37%
c	$\frac{40}{64} \times 100\% = 62,50\%$	$\frac{54}{64} \times 100\% = 84,37\%$	21,87%
d	$\frac{49}{64} \times 100\% = 76,56\%$	$\frac{57}{64} \times 100\% = 89,06\%$	12,5%
e	$\frac{44}{64} \times 100\% = 68,75\%$	$\frac{51}{64} \times 100\% = 79,68\%$	10,93%
f	$\frac{37}{64} \times 100\% = 57,80\%$	$\frac{50}{64} \times 100\% = 78,12\%$	20,32%
g	$\frac{39}{64} \times 100\% = 60,93\%$	$\frac{48}{64} \times 100\% = 75\%$	14,07%
h	$\frac{45}{64} \times 100\% = 70,31\%$	$\frac{52}{64} \times 100\% = 81,25\%$	10,94%
Jumlah	548,31%	654,66%	106,25%
Rata - rata	$\frac{548,31\%}{8} = 68,53\%$	$\frac{654,66\%}{8} = 81,83\%$	13,3%

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi gambar bentuk yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

DAFTAR NAMA KELOMPOK

Kelompok I

No	Nama Siswa
1	Wahyuni Fitri
2	Tri Adhysty
3	Nur Fadillah
4	Putri Riska
5	Ardiansyah
6	Reyhan
7	Husainah
8	Nur cahaya

Kelompok II

No	Nama Siswa
1	Andre Wijaya
2	Astuti Dewi Intan
3	Fadli Rizki
4	Rahma
5	Riyanti
6	Syakirah Idrus
7	Wahdini
8	Afriani

Kelompok III

No	Nama Siswa
1	Widya Komalasari
2	Suryani
3	Nurul Aulia
4	Salsabila
5	Muhammad Haidir
6	Fahrin Akbar
7	Avansyah
8	Anugrah Pratama

Kelompok IV

No	Nama Siswa
1	Muh. Fahrezi
2	Rangga Ari Wibowo
3	Muhammad Sahlan
4	Ahmad
5	Ilyas Mansyur
6	Irfan Ardiansyah
7	Nuriah Supriadi
8	Hajaratul Azwa Ningsih

DAFTAR NILAI GAMES ATAU PERLOMBAAN SIKLUS I

Kelompok I

No	Nama Siswa	Skor
1	Wahyuni Fitri	20
2	Tri Adhysty	20
3	Nur Fadillah	0
4	Putri Riska	10
5	Ardiansyah	0
6	Reyhan	10
7	Husainah	10
8	Nur cahaya	0
Total		70

Kelompok II

No	Nama Siswa	Skor
1	Andre Wijaya	10
2	Astuti Dewi Intan	0
3	Fadli Rizki	20
4	Rahma	20
5	Riyanti	10
6	Syakirah Idrus	10
7	Wahdini	0
8	Afriani	10
Total		80

Kelompok III

No	Nama Siswa	Skor
1	Widya Komalasari	10
2	Suryani	10
3	Nurul Aulia	0
4	Salsabila	0
5	Muhammad Haidir	0
6	Fahrin Akbar	10
7	Avansyah	10
8	Anugrah Pratama	0
Total		40

Kelompok IV

No	Nama Siswa	Skor
1	Muh. Fahrezi	0
2	Rangga Ari Wibowo	10
3	Muhammad Sahlan	0
4	Ahmad	0
5	Ilyas Mansyur	20
6	Irfan Ardiansyah	10
7	Nuriah Supriadi	0
8	Hajaratul Azwa Ningsih	10
Total		50

DAFTAR NILAI GAMES ATAU PERLOMBAAN SIKLUS II

Kelompok I

No	Nama Siswa	Skor
1	Wahyuni Fitri	10
2	Tri Adhysty	20
3	Nur Fadillah	20
4	Putri Riska	10
5	Ardiansyah	10
6	Reyhan	10
7	Husainah	0
8	Nur cahaya	10
Total		90

Kelompok II

No	Nama Siswa	Skor
1	Andre Wijaya	10
2	Astuti Dewi Intan	0
3	Fadli Rizki	0
4	Rahma	10
5	Riyanti	10
6	Syakirah Idrus	10
7	Wahdini	10
8	Afriani	10
Total		60

Kelompok III

No	Nama Siswa	Skor
1	Widya Komalasari	20
2	Suryani	10
3	Nurul Aulia	0
4	Salsabila	0
5	Muhammad Haidir	10
6	Fahrin Akbar	20
7	Avansyah	10
8	Anugrah Pratama	10
Total		80

Kelompok IV

No	Nama Siswa	Skor
1	Muh. Fahrezi	10
2	Rangga Ari Wibowo	10
3	Muhammad Sahlan	0
4	Ahmad	10
5	Ilyas Mansyur	10
6	Irfan Ardiansyah	10
7	Nuriah Supriadi	10
8	Hajaratul Azwa Ningsih	10
Total		70

DOKUMENTASI PENELITIAN

a. Guru Menjelaskan Materi Tentang Menggambar Bentuk



b. Siswa Mengerjakan Tugas Secara Berkelompok



c. Hasil Gambar Bentuk Dari Siklus I Sampai Siklus II



RIWAYAT HIDUP



Jasman, lahir di Bima pada tanggal, 02 juli 1995, buah kasih dari pasangan Idrus Arsad dan Fatmah. Penulis anak kedua dari 3 bersaudara.

Penulis mendapat pendidikan dasar di SD Negeri 07 Sila Kabupaten Bima Pada tahun 2001 dan tamat pada tahun 2006. Kemudian masuk di SMP

Negeri 1 Bolo dan tamat pada tahun 2009. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bolo dan tamat pada tahun 2012. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2012 dengan mengambil Jurusan pendidikan seni rupa.

Berkat dukungan Ilahi Rabbi dan kerja keras serta doa yang tidak terhingga, maka perjuangan di bangku kuliah perguruan tinggi dapat di selesaikan dengan judul skripsi. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* [TGT] Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas V11 Smp Muhammadiyah 6 Makassar.

