

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA KELAS XI
MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 SEWON**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sjana Pendidikan



Oleh:

Yogy Faisal Ukkas

NIM. 12520241004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

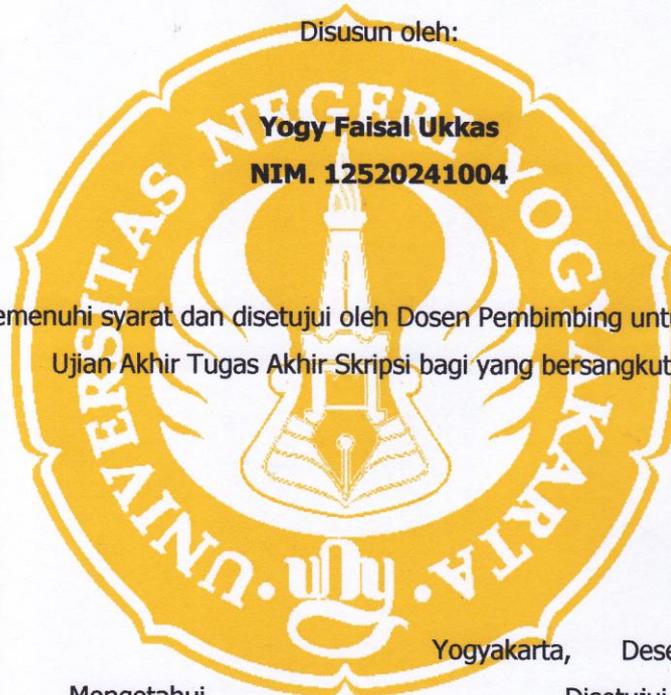
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TALKING STICK UNTUK MENINGKAKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA KELAS XI
MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 SEWON**

Disusun oleh:

Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, Desember 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,

Handaru Jati, Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Sri Waluyanti, M.Pd.
NIP. 19581218 198603 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yogy Faisal Ukkas

NIM : 12520241004

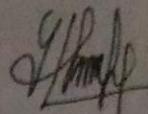
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TALKING STICK* UTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MENGGABUNGGAN GAMBAR 2D KE DALAM
SAJIAN MULTIMEDIA KELAS XI MULTIMEDIA SMK
NEGERI 2 SEWON

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Januari 2017

Yang menyatakan ,



Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

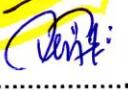
**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TALKING STICK UNTUK MENINGKATHAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGGABUNGAN GAMBAR
2D KE DALAM SAJIAN MULTIMEDIA KELAS XI MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 SEWON**

Disusun oleh :

Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 5 Januari 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sri Waluyanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		24/1/2017
Muhammad Izzudin Mahali, M.Cs Sekretaris		23/1/2017
Dessy Irmawati, S.T.,M.T Penguji Utama		20/1/17

Yogyakarta, Januari 2017
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

“Mencari yang menciptakan udara lebih baik dari pada mencari udara yang diciptakan oleh Tuhan” (Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat rahmat Allah SWT saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Sripsi ini untuk kupersembahkan sebagai wujud kesyukuran, ucapan terimakasih, dan ungkapan kasih sayangku kepada:

1. Kedua orangtua ku tercinta, Drs. Ukasyah Hi. Daeng Patompo dan Sujarmi, yang selalu menjadi orangtua terbaik, selalu mendoakan, memberikan semangat, merawat, memberi kasih sayang, membesarkan, dan mendidik saya dengan baik. Terimakasih untuk semua pengorbanan yang mama dan ayah lakukan untuk saya.
2. Kakakku A.Rizal Ukkas, Suci Amika Ukkas, dan Meganita Ukkas yang kusayangi, yang selalu memberikan dukungan dan semangat, dan terimakasih telah menjadi kakak yang terbaik.
3. Seorang terdekat dan sahabat-sahabat saya yang memiliki warna tersendiri di setiap lembaran kertas putih saya.
4. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika kelas E 2012, senasib seperjuangan yang telah memberikan rasa kebersamaan, persaudaraan, pengalaman, gelak tawa, dan solidaritas selama kurang lebih 4 tahun ini.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta, atas kesempatan dan semua pengalaman berharga dan ilmu yang bermanfaat yang didapat selama kurang lebih 4 tahun ini.

**IMPLEMENTASI METODE EMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGGABUNGAN GAMBAR
2D KE DALAM SAJIAN MULTIMEDIA KELAS XI MULTIMEDIA
SMK NEGERI 2 SEWON**

Oleh:

Yogy Faisal Ukkas

NIM 12520241004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon melalui pendekatan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan dan setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, tes hasil belajar siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia pada mata pelajaran menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia. Pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa pada indikator visual, mendengarkan, lisan, menulis, metrik, emosional dan menggambar sebesar 66,68 %, dan indikator-indikator tersebut juga meningkat menjadi 84,92 % pada siklus II. Diikuti peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pra-siklus sebesar 56,59 dengan persentase ketuntasan 22,72%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 64,09 dengan persentase ketuntasan 45,45%. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 85,45 dengan persentase ketuntasan 90,90%.

Kata kunci : *Talking Stick, keaktifan, hasil belajar, multimedia*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT untuk anugerah dan hidayah-Nya yang sangat melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa kelas XI Multimedia Pada Mata Pelajaran Multimedia SMK Negeri 2 Sewon" sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Yogyakarta. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan, semangat, dorongan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Sri Waluyanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, bimbingan, memberikan pengarahan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Fatchul Arifin, M.T. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Bapak Handaru Jati, Ph.D. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan, arahan, dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan skripsi ini selesai.
3. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Drs. Pii Kusharbugiadi, M.T selaku kepala SMK Negeri 2 Sewon dan Ibu Arifah Suryaningsih, S.Pd., MBA selaku ketua jurusan Multimedia yang

telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu Rifatuliha Afiana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi di sekolah.
6. Siswa kelas XI MM 2 SMK Negeri 2 Sewon yang telah membantu dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian di sekolah.
7. Budi Erinawati yang selalu menyediakan waktu, mendampingi, tenaga dan membantu dalam situasi apapun.
8. Ardani Pramono, Silvia Oksa, Arif Susanto dan teman-teman lain yang sudah saling menyemangati, membantu, mengingatkan, dan memotivasi.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Ayahanda dan Ibunda yang tercinta serta keluarga senantiasa mendorong dan membantu kepada penulis untuk mencapai cita-cita penulis.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Januari 2017

Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Pembelajaran	6
2. Pembelajaran Kooperatif	7
3. Macam – macam Pembelajaran Kooperatif	13
4. Pembelajaran Multimedia	22

5. Keaktifan Siswa	23
6. Hasil Belajar	29
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berfikir	36
D. Hipotesis Tindakan.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek Penelitian	42
D. Jenis Tindakan	42
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Prosedur Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	126
A. Kesimpulan	126
B. Implikasi	127
C. Keterbatasan Penelitian	127
D. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sintak Pembelajaran Kooperatif	11
Tabel 2. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator SK Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	23
Tabel 3. Indikator dan Sub Indikator Keaktifan Siswa	28
Tabel 4. Lembar Observasi Keaktifan Siswa Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i>	47
Tabel 5. Kisi - kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus I	48
Tabel 6. Kisi – kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus II	48
Tabel 7. Kriteria Keberhasilan	51
Tabel 8. Daftar Nilai Pre-Test Kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon ..	53
Tabel 9. Jadwal Rencana Penelitian Tindakan Kelas	55
Tabel 10. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 1 Siklus I	63
Tabel 11. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Siklus I	74
Tabel 12. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 3 Siklus I.....	84
Tabel 13. Data Hasil Belajar Siklus I	85
Tabel 14. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan I Siklus 2.....	94
Tabel 15. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Siklus 2.....	102
Tabel 16. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 3 Siklus 2.....	111
Tabel 17. Data Hasil Belajar Siklus 2	112
Tabel 18. Data Observasi Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus 2.....	119
Tabel 19. Daftar Nilai Pras Siklus, Siklus I, dan Siklus 2 Kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon.....	122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	40
Gambar 2. Model Siklus Spiral dari Kemmis & Taggart	41
Gambar 3. Peningkatan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II Sub Indikator 1 - 5	120
Gambar 4. Peningkatan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II Sub Indikator 6 - 10	121
Gambar 5. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	123
Gambar 6. Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra- Siklus, Siklus I, dan Siklus II	124

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat-surat Perijinan	134
Lampiran 2. Skenario Penelitian	147
Lampiran 3. Silabus Mata Pelajaran	157
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	164
Lampiran 5. Daftar Hadir	187
Lampiran 6. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Evaluasi Hasil Belajar Siswa	189
Lampiran 7. Lembar Pedoman Observasi	207
Lampiran 8. Kriteria Penilaian Instrumen Keaktifan Siswa	244
Lampiran 9. Hasil Observasi Keaktifan Siswa	248
Lampiran 10. Catatan Lapangan	285
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	320

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi lapangan di SMK N 2 Sewon pada bulan Juni dan Juli 2016, didapati informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam proses pembelajaran kelas XI Multimedia. Guru mengungkapkan bahwa sejumlah siswa dalam satu kelas masih kurang aktif seperti mengajukan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Selain itu guru juga menyampaikan bahwa hasil ulangan harian pembelajaran multimedia yang diperoleh khususnya pada mata pelajaran Multimedia, masih banyak siswa yang pemahaman materinya masih rendah. Ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, terdapat adanya kesenjangan keaktifan antar siswa yang mengakibatkan sebagian besar siswa dalam satu kelas cenderung pasif. Siswa yang dianggap sudah cukup aktif menjadi lebih mendominasi kelas misalnya, ketika guru memberi pertanyaan hanya ada beberapa siswa yang berani menjawab dan mengemukakan pendapat dan itupun hanya dilakukan oleh siswa yang sama yang tidak lain adalah siswa yang dinilai cukup aktif tersebut, sedangkan siswa yang kurang aktif tidak mengalami peningkatan keaktifan secara signifikan.

Dari data UAS, menunjukkan nilai hasil rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran Multimedia adalah 53,8. Nilai rata-rata yang diperoleh tersebut belum mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah adalah 76. Nilai masing-masing siswa pada data evaluasi belajar yakni pada rentang 35 sampai dengan

70 maka, semua siswa dalam satu kelas masih belum mencapai nilai KKM. Selain itu dari data ulangan harian yang diberikan guru, menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran multimedia dengan Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia adalah 56,59. Nilai rata-rata yang diperoleh tersebut belum mencapai nilai KKM. Nilai masing-masing siswa pada data ulangan harian yakni rentang 35 sampai dengan 80. Dilihat dari persentase ketuntasan siswa hanya 22,72% dari total 22 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 5 siswa telah mencapai KKM sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai KKM.

Dalam KBM guru cenderung masih menggunakan metode klasikal berupa ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pemahaman guru mengenai berbagai metode pembelajaran lain. Hal itu dapat ditanggulangi dengan menerapkan metode atau model pembelajaran yang tepat sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran oleh guru terhadap siswa di kelas.

Penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat dan berpusat pada siswa akan menarik siswa untuk aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kooperatif lebih banyak melibatkan interaksi siswa, baik antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan lingkungannya. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe model yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan guru dan

situasi siswa dalam kelas. Metode yang dirasa tepat dan mampu untuk mengatasi masalah diatas yaitu model kooperatif tipe *talking stick*.

Pembelajaran dengan metode pembelajaran *talking stick* dapat mendorong peserta didik untuk berani dalam mengemukakan pendapat (Agus Suprijono, 2009: 109). Metode pembelajaran *talking stick* merupakan pembelajaran yang menggunakan bantuan tongkat untuk berbicara dimana setiap siswa yang mendapat tongkat yang digulirkan wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Metode pembelajaran *talking stick* dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam mengemukakan pendapat, menguji kesiapan siswa, melatih siswa memahami materi dengan cepat, dan melatih siswa untuk berbicara. Implementasi metode *talking stick* ini menggunakan iringan musik ketika estafet tongkat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Sejumlah siswa dalam satu kelas cenderung pasif.
2. Pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian ini. Masalah dibatasi pada sejumlah siswa dalam satu kelas cenderung pasif dan rendahnya hasil belajar siswa pada materi. Permasalahan di atas diatasi melalui aktifitas penelitian dengan judul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon".

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Multimedia?
2. Bagaimana implementasi metode pembelajaran kooperatif *talking stick* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Multimedia?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Multimedia.
2. Untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 2 SMK N 2 Sewon pada mata pelajaran Multimedia.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan kepada guru mata pelajaran Multimedia mengenai pentingnya penggunaan metode Talking Stick untuk membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan metode pembelajaran secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi serta memberikan motivasi tentang cara menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan sekolah dalam proses belajar mengajar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar agar transformasi ilmu dapat terjadi. Menurut Sudjana dalam (Sugihartono, 2012: 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Nasution (Sugihartono, 2012: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Umi Rochayati, dkk (2014) menambahkan bahwa proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal ini tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas pengajar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita dalam Rusman, 2012: 93). Selain itu menurut UU No. 20 tahun 2003 (Rusman, 2012: 93) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran menurut Usaman (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 30), merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan

guru dan siswa, atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam suatu edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini senada dengan Sunhaji (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 19) yang berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mentransformasikan bahan pelajaran kepada subjek belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang pengertian pembelajaran, dapat dirangkum pengertian pembelajaran merupakan upaya yang disengaja oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui hubungan timbal balik agar transformasi ilmu dapat terjadi.

2. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berangkat dari falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial dan kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia (Lie,2004: 28). Menurut Huda (2013: 27) pembelajaran kooperatif merupakan praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat tinggi, perilaku sosial sekaligus kepedulian terhadap peserta didik yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian dan kebutuhan yang berbeda-beda.

Roger dalam (Huda, 2013: 29) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang terorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang

didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Santi (2015) menambahkan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan di semua kelas dan menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan bakat siswa melalui kerjasama kelompok dalam mencapai tujuan bersama dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama). Dalam suasana kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang dapat dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik yang saling bekerjasama dan saling meningkatkan pembelajaran peserta didik yang lain (Johnson dan Johnson dalam Huda, 2011: 31). Sri Waluyanti (2010: 128) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tidak semata-mata meminta siswa bekerja secara kelompok dengan cara mereka sendiri tetapi mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Slavin (2010: 9), "Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen". Sanjaya (2009: 242) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan kecil antara 4-6 orang secara heterogen dari sisi kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, maupun suku. Selain itu Rusman

(2011: 202) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dimana siswa bekerja dan belajar dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri atas 4-6 orang secara kolaboratif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang pengertian pembelajaran koopeatif, dapat dirangkum pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa dikelompokkan atas 4-6 orang anggota secara heterogen yang terdiri dari peserta didik yang saling bekerjasama dan saling meningkatkan pembelajaran peserta didik yang lain untuk mencapai tujuan bersama. Setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajar anggota-anggota yang lain. Diharapkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu mendiskusikan dan berargumentasi dalam mengasah pengetahuan yang peserta didik kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

b. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dan Johnson dalam (Trianto, 2010: 60-61) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Pencapaian hasil maksimal membutuhkan lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan merasa bahwa ia bagian dari kelompok dan ikut andil dalam menentukan kesuksesan kelompok. Siswa memiliki tanggungjawab belajar untuk dirinya sendiri dan belajar

untuk saling membantu dengan anggota lain dalam kelompok. Siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya sukses.

2) Interaksi tatap muka (*face to face promotive interaction*)

Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antar siswa karena siswa memiliki kewajiban untuk saling menjelaskan apa yang dipelajari kepada siswa lain dalam kelompok. Selain itu, siswa juga akan banyak melakukan interaksi terutama dalam hal diskusi, pertukaran pendapat, dan pemecahan masalah.

3) Tanggungjawab perseorangan (*personal responsibility*)

Pada pembelajaran kooperatif, masing-masing siswa memiliki tanggung jawab individu yang dapat berupa penguasaan materi tertentu atau penyelesaian soal tertentu. Setiap siswa bertanggung jawab atas yang diberikan karena akan mempengaruhi hasil kinerja kelompok.

4) Keterampilan sosial (*social skill*)

Selain dituntut untuk mempelajari materi, dalam pembelajaran kooperatif siswa juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, saling toleransi dan hormat dengan anggota lainnya, dan bekerja bersama untuk menyelesaikan permasalahan.

5) Pemrosesan kelompok (*group processing*).

Proses kelompok merupakan bagian utama dalam pembelajaran kooperatif. Pada pembelajaran kooperatif, anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dan menjalin kerja sama yang baik. Selain itu, anggota kelompok juga harus dapat

menilai bagaimana mereka telah bekerjasama dan meningkatkannya agar dapat lebih baik lagi.

c. Sintak Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2010: 65) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 fase yang dituangkan pada tabel 1.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Kooperatif

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Present goal and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Maka pada penelitian ini peneliti menggunakan sintak pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 6 (enam) fase tersebut.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (2009: 249), mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak bergantung pada guru. Siswa dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, mencari informasi dari berbagai sumber belajar, dan belajar dari siswa lainnya.
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat secara verbal dan membandingkannya dengan pendapat siswa lain.
- 3) Membantu siswa untuk menghormati orang lain, menyadari keterbatasannya, dan menerima perbedaan.
- 4) Membantu memberdayakan siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan kemampuan akademik sekaligus kemampuan sosial siswa
- 6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan, menguji pemahamannya, dan menerima umpan balik.
- 7) Meningkatkan kemampuan siswa mencari dan memanfaatkan informasi serta kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- 8) Meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berfikir melalui interaksi selama proses pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2009: 250) yaitu:

- 1) Sulit untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif. Sebagai contoh, siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan merasa terhambat oleh siswa dalam kelompoknya yang memiliki kemampuan rendah.

- 2) Tanpa *peer teaching* yang efektif, apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami oleh siswa tidak akan pernah tercapai.
- 3) Hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi siswa secara individu sedangkan penilaian pada pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kerja kelompok.
- 4) Upaya mengembangkan kesadaran dalam kelompok memerlukan waktu yang relatif panjang dan tidak bisa dicapai hanya sekali percobaan.
- 5) Pada pembelajaran kooperatif, yang paling ditekankan adalah kemampuan untuk saling bekerjasama dan hanya sedikit ruang untuk melatih kemampuan individual.

3. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah dan Zain, 1996: 53). Menurut Arsyad (2003: 19) metode adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan dengan yang lain dan semuanya berdasarkan pendekatan (*approach*) yang telah dipilih. Selain itu Sudjana (1989: 76) mengatakan bahwa metode merupakan salah satu penunjang dalam sebuah pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan peserta didik di dalam kelas untuk menyampaikan materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian metode pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Metode Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2010: 122-130) menjelaskan adanya metode-metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif, yaitu PQ4R (*Preview Question Read Reflect Recite Review*), *Guided Note Taking*, *Snowball Drilling*, *Concept Mapping*, *Giving Question and Getting Answer*, *Question Student Have*, *Talking Stick*, *Everyone ist Teacher Here*, dan Tebak Pelajaran. Penjelasan masing-masing metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif di atas dijelaskan sebagai berikut:

1) PQ4R (*Preview Questions Read Reflect Recite and Review*)

Merupakan metode yang dikembangkan agar siswa dapat membaca lebih efektif. Seperti namanya PQ4R kegiatan ini diawali dengan "P" yang berarti *Preview*. Fokus *preview* adalah peserta didik menemukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Langkah berikutnya "Q" yang berarti *Question* atau bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk dirinya sendiri. Setelah pertanyaan-pertanyaan dirumuskan, selanjutnya peserta didik membaca atau "R" berarti *Read*. Mereka mencoba memahami apa yang dibacanya. Selama membaca peserta didik harus melakukan refleksi atau "R" berarti *Reflect*. Mereka memahami apa yang dibacanya. Setelah itu "R" yang berarti *Recite*, pada tahap ini peserta didik diminta untuk merenungkan kembali informasi yang telah

dipelajari. Langkah terakhir yaitu "R" yang berarti *Review* pada tahapan terakhir ini peserta didik diminta membuat rangkuman atau merumuskan inti sari dari bahan yang dibacanya.

2) *Guided Note Taking* (Metode Catatan Terbimbing)

Metode catatan terbimbing diawali dengan memberikan bahan ajar misalnya berupa *handout* dari materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah kepada peserta didik. Guru mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci dengan tujuan supaya para siswa tetap berkonsentrasi mengikuti pelajaran. Setelah itu guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa bagian yang kosong dalam *handout* sengaja dibuat agar peserta didik tetap berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Selama ceramah berlangsung, siswa diminta mengisi bagian-bagian yang kosong tersebut. Setelah penyampaian materi dengan ceramah selesai, mintalah kepada peserta didik membacakan *handoutnya*.

3) *Snowball Drilling*

Dalam penerapan *snowball drilling*, peran guru adalah mempersiapkan paket soal pilihan ganda dan melemparkan bola salju berupa soal latihan dengan cara menunjuk atau mengundi untuk mendapatkan siswa yang akan menjawab soal nomor 1. Jika peserta didik mendapat giliran pertama menjawab soal nomor tersebut langsung benar, maka siswa tersebut diberi kesempatan untuk menunjuk salah satu teman untuk menjawab soal nomor 2. Seandainya, peserta didik yang pertama mendapat kesempatan menjawab soal nomor 1 gagal maka peserta didik itu diharuskan menjawab soal berikutnya dan seterusnya hingga peserta didik tersebut berhasil menjawab

benar begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran untuk menjawab. Langkah akhir metode ini adalah guru memberikan ulasan terhadap hal yang telah dipelajari.

4) *Concept Mapping*

Langkah pertama dalam metode ini adalah mempersiapkan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama. Selanjutnya guru membagikan potongan-potongan kartu yang telah bertuliskan konsep utama kepada para siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk mencoba membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antar konsep. Guru memastikan bahwa siswa membuat garis penghubung antar konsep-konsep tersebut. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa dan sebagai bahan pembandingan, guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru. Diakhir pembelajaran seluruh siswa diajak untuk merumuskan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

5) *Giving Question and Getting Answer*

Metode giving question and getting answer dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru menyediakan dua kartu yaitu kartu yang bertuliskan jawaban dan kartu bertanya. Siswa yang ingin bertanya maka harus memberikan kartu menjawab pertanyaan kepada guru.

6) *Question Student Have*

Metode ini diawali dengan membagi 4 kelompok. Langkah kedua guru membagikan kartu kosong kepada setiap siswa dalam setiap kelompok. Siswa diminta untuk menuliskan beberapa pertanyaan pada kartu kosong

tersebut tentang materi yang sedang dipelajari. Dalam tiap kelompok, kartu yang berisi pertanyaan tersebut diputar searah jarum jam dan diedarkan kepada anggota kelompok yang lain. Anggota kelompok harus membaca pertanyaan tersebut dan memberikan tanda \surd jika pertanyaan dianggap penting, begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Selanjutnya setiap kelompok melaporkan secara tertulis pertanyaan yang dipilih paling banyak.

7) *Talking Stick*

Pembelajaran metode *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran diawali dengan penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk menutup bukunya masing-masing dan guru menyiapkan tongkat. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu siswa dan digulirkan dari siswa satu ke siswa lain dan seyogyanya diiringi musik. Siswa yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Langkah akhir dari metode ini adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi dan merumuskan kesimpulan.

8) *Everyone is Teacher Here*

Metode "setiap orang adalah guru" merupakan cara yang tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Metode ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

9) Tebak Pelajaran

Metode tebak pelajaran dikembangkan untuk menarik perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Metode ini diawali dengan guru menanyakan materi melalui LCD dari pelajaran yang akan disampaikan. Lalu meminta siswa menuliskan kata-kata kunci apa saja yang diprediksikan muncul dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Setelah itu menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Selama proses pembelajaran siswa diminta menandai hasil prediksi yang sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Diakhir pelajaran guru menanyakan berapa jumlah tebakan mereka yang benar.

Dari beberapa metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif diatas, peneliti akan menggunakan metode *Talking Stick* pada penelitian tindakan kelas ini. Peneliti memilih menggunakan metode pembelajaran *Talking Stick* ini karena melalui metode ini siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapat selain itu metode ini lebih cocok digunakan karena berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang ada.

c. Pengertian Metode Pembelajaran *Talking Stick*

Miftahul Huda (2013: 224) mengatakan *Talking Stick* (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku), sebagaimana dikemukakan Carol Locust dalam (Miftahul Huda, 2013: 224), tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan

dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara.

Tongkat akan berpindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat.

Talking Stick adalah suatu metode pembelajaran dengan bantuan tongkat. Siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya. *Talking Stick* merupakan salah satu metode pengembangan pembelajaran kooperatif. Dalam *talking stick*, peserta didik diarahkan untuk dapat bekerja, mengembangkan diri dan bertanggung jawab (Lie, 2004: 15). Menurut Suprijono (2010 : 109) pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.

d. Langkah – langkah metode pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Huda (2013: 225) langkah-langkah metode pembelajaran *talking stick* adalah: (1) guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya \pm 20 cm; (2) guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran; (3) siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat dalam wacana; (4) setelah selesai membaca materi/buku

pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan; (5) guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberi pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru; (6) guru memberikan kesimpulan; (7) guru melakukan evaluasi/penilaian; (8) guru menutup pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode pembelajaran *talking stick* menurut Suprijono (2010: 109) sebagai berikut. (1) guru memberikan materi kepada peserta didik, dalam hal ini peserta didik diajak untuk memahami materi yang diberikan, (2) peserta didik diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi secara mandiri, melalui langkah ini peserta didik didorong untuk memahami materi dan dapat berfikir kreatif serta aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi bekal siswa untuk menjawab pertanyaan ketika mendapat giliran tongkat (3) siswa menutup bukunya, (4) guru mengambil tongkat (*stick*) yang telah dipersiapkan sebelumnya dan memberikan kepada salah satu peserta didik, (5) ketika tongkat bergulir dari peserta didik ke peserta didik yang lain, perlunya diiringi musik, sehingga suasana menjadi menyenangkan, (6) peserta didik yang memegang tongkat ketika musik dimatikan, maka peserta didik tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru ataupun siswa demikian seterusnya. Hal ini untuk mengetahui kesiapan masing-masing siswa terhadap materi yang diajarkan (7) kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, (8) selanjutnya

guru memberi ulasan atas jawaban peserta didik dan bersama-sama dengan peserta didik merumuskan kesimpulan.

Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 86) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *talking stick* sebagai berikut. (1) guru menyiapkan sebuah tongkat, (2) guru menyiapkan materi yang akan dipelajari kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/paketnya, (3) setelah selesai mempelajari materi, guru mempersilahkan siswa untuk menutup buku, (4) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru, (5) guru memberikan kesimpulan, (6) evaluasi, (7) penutup.

e. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Talking Stick*

Kelebihan metode *talking stick* menurut Suprijono (2010: 110) (1) peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam suasana kelas yang terbuka dan demokratis, (2) menguji kesiapan peserta didik, (3) melatih peserta didik memahami materi dengan cepat, (4) agar lebih giat belajar (belajar terlebih dahulu sebelum dimulai pelajaran), (5) meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik), (6) peserta didik berani mengemukakan pendapat, (7) mudah dan murah untuk diterapkan.

Adapun kekurangan metode *talking stick* menurut Suprijono (2010: 110) yaitu (1) membuat peserta didik merasa gugup karena akan menerima

tongkat, (2) membuat peserta didik tegang, (3) membuat peserta didik senam jantung, (4) pembelajaran di kelas sedikit ramai.

4. Pembelajaran Multimedia

a. Mata Pelajaran Multimedia

Mata pelajaran Multimedia terbagi menjadi 5 standar kompetensi (SK), yaitu menyusun suatu proposal, menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia, menggabungkan fotografi ke dalam sajian multimedia, merawat perawatan multimedia, dan menerapkan efek khusus pada objek produksi. Standar kompetensi (SK) menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk siswa kelas XI Multimedia SMK N 2 Sewon di semester 2. Standar kompetensi (SK) menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia, yang terdiri dari empat kompetensi dasar yaitu mengedit gambar digital, menggunakan *software* grafik multimedia 2D, menciptakan design grafik multimedia 2D, dan menampilkan karya seni digital 2D dengan alokasi waktu 54x45 menit selama satu semester. Pada penelitian ini menggunakan dua kompetensi dasar (KD) yaitu menggunakan *software* grafik multimedia 2D dan menciptakan design grafik multimedia 2D dengan alokasi waktu 24x45 menit. Tabel 2 berikut ini merupakan uraian kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator pada standar kompetensi menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia.

Tabel 2. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator SK Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
1. Menggunakan <i>software</i> grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep desain grafis • Tampilan dan <i>tools</i> yang terdapat pada <i>CorelDraw</i> • Elemen-elemen desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Software</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (<i>hard copy</i> atau layar) • Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format file yang telah dipilih
2. Menciptakan desain grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Teori warna • Gradasi pada <i>CorelDraw</i> • Transparensi pada <i>CorelDraw</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik karya seni digital 2D ditampilkan termasuk cara penggunaan <i>painting, editing,</i> dan <i>pallet</i> yang benar

5. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan berasal dari arti kata aktif, menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1976: 26) berarti giat (bekerja, berusaha). Menurut Mulyono (2008: 26) keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2012: 100).

Keaktifan belajar siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksud disini penekannya adalah pada siswa, sebab

dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Menurut Yamin (2007: 77), keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut Yamin (2007: 82) menjelaskan keaktifan belajar siswa tidak hanya ditandai dengan keaktifan siswa secara fisik namun juga keaktifan siswa secara mental. Sejalan dengan Yamin, Sriyono (1992: 75) mengatakan "Keaktifan adalah pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani".

b. Macam - macam Keaktifan

Menurut Sardiman (2012: 101) jenis-jenis keaktifan siswa dalam belajar adalah: (1) *Visual activities*, dalam hal ini: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, (2) *Oral activities*, seperti halnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, (3) *Listening activities*, misalnya: percakapan, diskusi, musik, pidato, (4) *Writing activities*, sebagai contoh: menullis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, (5) *Drawing activities*, sebagai contoh: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, (6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, (7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, (8) *Emotional activities*, seperti: menaruh

minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sejalan dengan Paul. D. Diedrich (dalam Hamalik, 2011: 172-173) yang menjelaskan keaktifan belajar dapat diklasifikasikan menjadi 8 kelompok yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, (2) Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi, (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio, (4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket, (5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat suatu grafik, chart, diagram, peta, dan pola, (6) Kegiatan-kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari dan berkebun, (7) Kegiatan-kegiatan mental, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan, (8) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (2004: 61), mengatakan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal yaitu: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan jenis-jenis keaktifan belajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dilihat dari berbagai jenis keaktifan yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental dan kegiatan emosional. Kedelapan aspek keaktifan tersebut disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Keaktifan belajar pada penelitian ini dapat diindikasikan yaitu: (1) kegiatan visual (*visual activities*), (2) kegiatan lisan (*oral activities*), (3) kegiatan menulis (*writing activities*), (4) kegiatan mental (*mental activities*), dan (5) kegiatan emosional (*emotional activities*).

c. Faktor yang Menumbuhkan Keaktifan Siswa

Keaktifan merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Keaktifan siswa tidak dapat hadir dengan sendirinya dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan berbagai usaha dari guru dan berbagai faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

Gagne dan Briggs (dalam Yamin, 2007: 83-84) menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
- 3) Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
- 4) Memberikan *stimulus* (masalah, topik, dan konsep) yang akan dipelajari.
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

d. Indikator Keaktifan siswa

Untuk melihat keaktifan siswa selama proses pembelajaran maka diperlukan adanya indikator keaktifan siswa sebagai tolak ukur guru dalam mengamati siswa yang sudah aktif maupun siswa yang belum aktif di dalam kelas.

Pada mata pelajaran multimedia ini indikator keaktifan belajar siswa mengacu pada 8 kelompok kegiatan menurut Paul D. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101). Keaktifan belajar siswa yang digunakan terutama adalah keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan menulis, keaktifan mental, dan keaktifan emosional. Indikator tersebut dituangkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Sub Indikator Keaktifan Siswa

Kegiatan Keaktifan Siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa
Kegiatan Visual	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Mendengarkan	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru
	Siswa melakukan diskusi kelompok
Kegiatan Lisan	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru
Kegiatan Mental	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat
Kegiatan Menulis	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Metrik	Siswa Mengerjakan tugas yang diberikan guru
	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu
Kegiatan Emosional	Siswa Tidak membuat gaduh didalam kelas
Kegiatan Menggambar	Siswa membuat gambar desain menggunakan aplikasi

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan tujuan pembelajaran perlu adanya dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi sangat diperlukan sebagai tolak ukur guru untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Dengan adanya evaluasi hasil belajar siswa guru dapat merancang tindakan lebih lanjut kepada siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar dan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2011: 30) dapat dikatakan hasil belajar apabila seseorang yang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar tersebut, yaitu terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti. Selain itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya atau puncak proses belajar.

b. Tipe Hasil Belajar

Howard Kingsley dalam Sudjana (2002: 45) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum di sekolah. Selain itu Gagne

dalam Sudjana (2002: 55) mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yakni (1) kemahiran intelektual (kognitif), (2) informasi verbal, (3) mengatur kegiatan intelektual (*cognitive strategy*), (4) sikap, dan (5) keterampilan motorik. Dalam sistem pengajaran di sekolah khususnya kurikulum yang dianut sekarang ini menggunakan ketiga hasil belajar tersebut, yakni kognitif, sikap, dan keterampilan yang bersumber dari taksonomi tujuan pendidikan dari Bloom dan para rekannya. (Kratworl, Anita Harrow dalam Sudjana, 2002: 49)

Menurut Banyamin S. Bloom, dkk (dalam Zainal Arifin, 2013: 21-22), hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu domain kognitif, ranah afektif, dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif (*cognitive domain*). Pada ranah ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
 - 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

- 3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
 - 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
 - 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi dari sikap yang menuju ke arah perumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam bentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
- 1) Kemampuan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.

- 2) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.
 - 3) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
 - 4) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Muhibbin Syah (2011: 145) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- a. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
- b. Faktor eksternal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;

- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang melalui kegiatan yang berproses selama menjalani pendidikan dan perubahan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal, dan faktor penekatan belajar.

d. Fungsi Penilaian Dalam Proses Belajar Mengajar

Sudjana (2002: 111-112), mengatakan bahwa penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar-mengajar berfungsi sebagai berikut:

- b. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pengajaran yang seharusnya dikuasai oleh para siswa. Dengan perkataan lain dapat diketahui hasil belajar yang dicapai para siswa.
- c. Untuk mengetahui proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya ia mengajar. Rendahnya hasil belajar siswa yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru mengajar. Melalui penilaian, berarti menilai kemampuan guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki usahanya, yakni tindakan mengajar berikutnya.

Dengan demikian fungsi penilaian dalam proses belajar-mengajar bermanfaat ganda, yakni bagi siswa dan bagi guru. Hasil belajar dalam

penelitian ini diukur melalui hasil *post test* yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar Jiwangga Murti pada tahun 2014 dengan judul "Keefektifan Penggunaan Metode *Talking Stick* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 4 Yogyakarta".

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian *quasi-experiment*. Sampel penelitian ini ditentukan dengan cara random sampling, dan dijadikan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen yang terdiri 22 peserta didik dan kelas kontrol yang terdiri 23 peserta didik. Data dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Siswa yang diajar dengan pendekatan metode *Talking Stick* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI Usaha Perjalan Wisata SMK Negeri 4 Yogyakarta lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sekar Rani Pangga Noftrina pada tahun 2013 dengan judul "Keefektifan penggunaan teknik *Talking Stick* Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Ngemplak Sleman".

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian *quasi-experiment*. Sampel penelitian ini ditentukan dengan cara random sampling, dan

dijadikan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen yang terdiri 32 peserta didik dan kelas kontrol yang terdiri 32 peserta didik. Data dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Siswa yang diajar dengan pendekatan metode *Talking Stick* lebih efektif dalam pembelajaran bahasa Jerman.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurcahyani pada tahun 2014 dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pemeliharaan bahan Tekstil Siswa Kelas X SMK N 1 Ngawen Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick*".

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* mampu: 1) meningkatkan pembelajaran pada siklus I tercapai 75%, sedangkan siklus II dapat tercapai 100%. 2) meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pra siklus keaktifan siswa sebesar 68,22%, pada siklus I prosentase keaktifan siswa 77,33%, dan siklus II prosentase keaktifan siswa sebesar 91,44%. 3) meningkatkan prestasi belajar siswa pada pra siklus prosentase siswa yang tuntas 36% atau 9 siswa, dan prosentase yang tidak tuntas 64% atau 16 siswa. Siklus I hasil prosentase siswa yang tuntas 88% atau 22 siswa dan yang tidak tuntas 12% atau 3 siswa. Pada siklus II hasil prosentase siswa yang tuntas 100% atau 25 siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Haji Wirahana dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe *Talking Stick* Pada Pembelajaran Pkn di Kelas Va SDN 2 Metro Selatan".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *talking stick* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I 65,28% dan siklus II 85,41 % dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,13 %. Nilai rata-rata kinerja guru pada siklus I 68,21% dan siklus II sebesar 87,5%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 53,06% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,28%, dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 55,55%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurcahyani yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa metode pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sedangkan hasil penelitian dari Haji Wirahana yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Keaktifan merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran pada pembelajaran kejuruan, keaktifan siswa akan berpengaruh baik terhadap proses belajar mengajar maupun hasil belajar siswa. Semakin tingginya keaktifan akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar, siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi akan cenderung memiliki hasil

belajar yang lebih baik dibanding dengan siswa yang kurang aktif dikarenakan siswa yang aktif akan lebih banyak melakukan aktivitas yang dilakukannya untuk memahami materi pelajaran sehingga siswa yang aktif akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan dibanding dengan siswa yang pasif.

Rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran menjadi permasalahan di kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon. Di kelas X Multimedia tersebut terjadinya kesenjangan keaktifan siswa dan hanya ada beberapa siswa yang benar-benar aktif dan sebagian besar keaktifan siswa kurang terlihat dalam proses pembelajaran. Selain itu permasalahan lain yang ditemukan adalah hasil belajar siswa yang masih rendah ketika guru mengadakan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan menerapkan metode pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran.

Pemilihan metode yang tepat dapat berdampak sangat baik bagi peningkatan proses pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *talking stick* yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan materi pelajaran peserta didik dengan media tongkat. Metode *talking stick* merupakan salah satu metode pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Salah satu tujuan pengembangan metode pembelajaran kooperatif adalah menambahkan tipe-tipe dari pembelajaran kooperatif yang telah ada, agar

metode pembelajaran yang digunakan di kelas lebih bervariasi, sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan melibatkan siswa secara penuh.

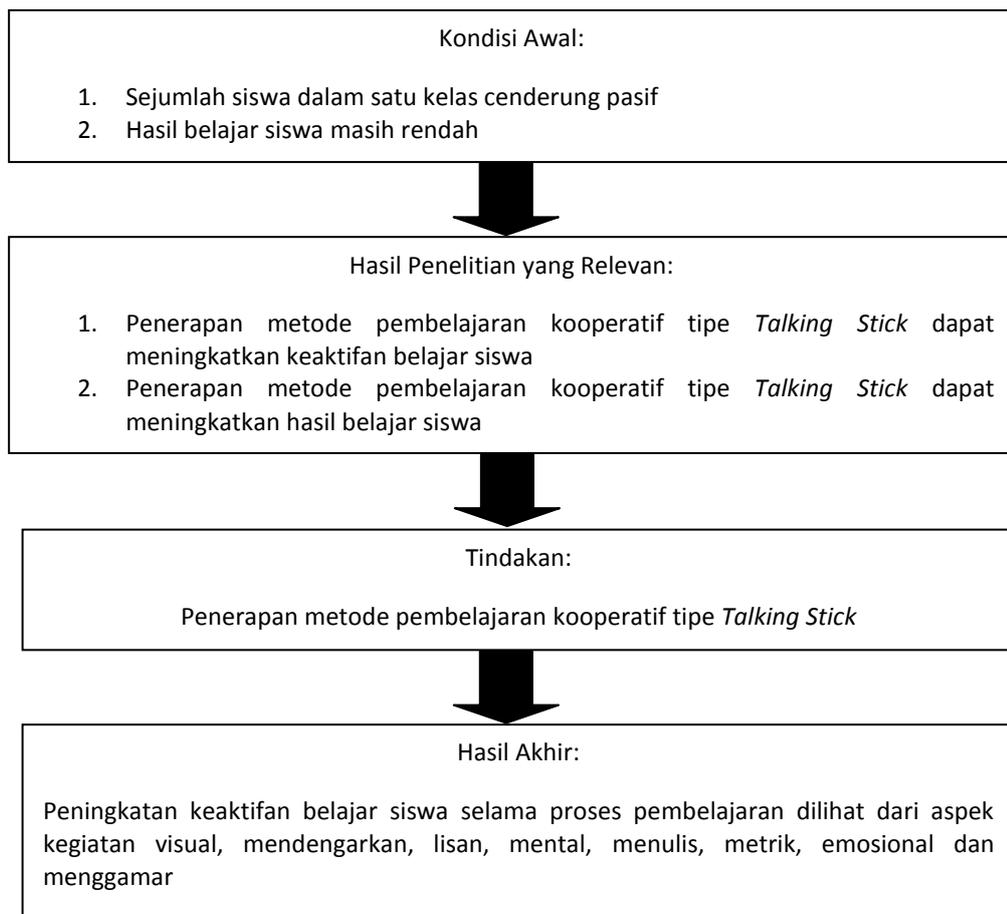
Metode *talking stick* merupakan metode pembelajaran dengan bantuan tongkat yang mendorong peserta didik untuk berani mengungkapkan dan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru apabila siswa mendapat giliran memegang tongkat. Metode *talking stick* menitik beratkan pada keberanian siswa untuk berbicara. Siswa di dorong untuk percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Pada langkah pertama guru memberikan materi kepada siswa. Dalam hal ini peserta didik diajak untuk memahami materi yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan langkah berikutnya yaitu pendalaman materi oleh peserta didik secara mandiri, peserta didik diberi waktu secukupnya untuk pendalaman materi. Melalui langkah ini peserta didorong untuk memahami materi dan dapat berfikir kreatif serta aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi bekal bagi siswa untuk menjawab pertanyaan ketika mendapat giliran tongkat. Langkah ketiga yaitu guru memberikan tongkat kepada salah satu siswa, kemudian tongkat di gulirkan pada tiap siswa dalam kelompok. Siswa yang mendapat giliran memegang tongkat harus menjawab, yakni menjawab pertanyaan serta mengemukakan pendapat.

Pada langkah ini dapat mengetahui kesiapan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan ketika siswa menerima giliran tongkat, siswa secara mandiri diwajibkan untuk menjawab pertanyaan dari guru ataupun

siswa, sehingga guru dapat mengetahui bagaimana kesiapan dari masing-masing peserta didik. Jika ada siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan siswa tetap diharuskan menjawab pertanyaan sebisanya, dan siswa diwajibkan untuk menanyakan langsung kepada teman yang dapat membantunya, agar siswa tetap memiliki keberanian untuk menjawab. Hal ini akan membuat peserta didik untuk lebih menguasai materi, sehingga lebih mudah berinteraksi di dalam kelas.

Dengan metode pembelajaran *talking stick* memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berperan dan berkontribusi dalam kelompoknya masing-masing. Hal ini mendorong siswa menjadi lebih mudah untuk menjawab serta mengungkapkan pendapat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mendalami materi melalui pertanyaan saat tongkat digulirkan. Sehingga siswa memiliki keberanian untuk menegemukakan pendapat atas apa yang dipahami oleh siswa melalui pertanyaan-pertanyaan baik yang berasal dari guru maupun siswa. Berdasarkan uraian kerangka pikir diatas, dapat diringkas dalam Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

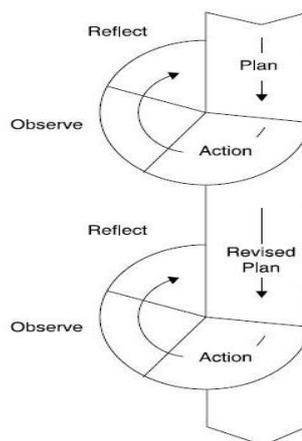
Berdasarkan kerangka pikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan: Implementasi metode pembelajaran tipe *talking stick* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia kelas XI Multimedia 2 SMK N 2 Sewon

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang berjudul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon" ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR).

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain penelitian model spiral Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat putaran tahapan kegiatan berulang, empat tahapan kegiatan tersebut diawali dengan perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Bagan tahap – tahap penelitian tindakan model spiral Kemmis & Taggart dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Model siklus spiral dari Kemmis & Taggart

(Rochiati Wiriaatmaja, 2009: 2006)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK N 2 Sewon yang terletak di jalan Parangtritis km 7 Sewon Bantul Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 bulan September sampai Oktober tahun ajaran 2016/2017 . Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Multimedia sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah SMK N 2 Sewon.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 2 SMK N 2 Sewon yang terdiri dari 22 siswa, dengan jumlah 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki - laki. Alasan mengambil subjek penelitian kelas XI Multimedia 2 karena sesuai hasil wawancara langsung dengan guru, kelas XI Multimedia 2 tersebut memiliki permasalahan keaktifan pada saat kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa yang masih belum merata terhadap mata Multimedia.

D. Jenis Tindakan

Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis & Mc Taggart yang dilakukan 2 siklus, siklus I dan siklus II sebanyak satu kali. Kegiatan pembelajaran akan berlanjut ke siklus berikutnya jika indikator keberhasilan

belum tercapai. Pada tiap siklus menekankan kepada perbaikan proses belajar mengajar sebagai tolak ukur pembelajaran.

Penjelasan pada tahap – tahap penelitian model spiral Kemmis & Taggart dapat dilihat sebagai berikut :

1. Perencanaan (*plan*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan identifikasi permasalahan di dalam kelas serta penyusunan rencana tindakan yang akan diterapkan untuk memecahkan masalah. Pada penelitian ini, tahap perencanaan berupa penyusunan skenario kegiatan pembelajaran yang diuraikan pada lampiran 2, penyusunan RPP, penyusunan instrumen, penetapan indikator ketercapaian peningkatan keaktifan siswa, pembuatan tes evaluasi, dan pengarahan kepada guru dalam proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan pada siklus I:

- a. Memberikan informasi tentang metode pembelajaran *talking stick* yang akan digunakan selama pembelajaran.
- b. Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen dengan membagi masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang.
- c. Menjelaskan materi yang akan disampaikan sesuai SK, KD, indikator, dan materi pelajaran.
- d. Memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi secara kelompok mempelajari materi

- e. Menerapkan metode pembelajaran *talking stick* dengan mengulirkan tongkat ke siswa.
- f. Memantau proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran.
- g. Memberi ulasan atas jawaban peserta didik dan memberikan kesimpulan hasil belajar.
- h. Memberikan soal tes evaluasi hasil belajar pada akhir pembelajaran.

Tindakan pada siklus II :

- a. Memberikan informasi tentang metode pembelajaran *talking stick* yang akan digunakan selama pembelajaran.
- b. Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen dengan membagi masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang.
- c. Menjelaskan materi yang akan disampaikan sesuai SK, KD, indikator, dan materi pelajaran.
- d. Memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi secara kelompok mempelajari materi
- e. Menerapkan metode pembelajaran *talking stick* dengan mengulirkan tongkat ke siswa.
- f. Memantau dan mendiskusikan proses pembelajaran dengan metode *talking stick* kepada guru pengampu sehingga memiliki pemahaman yang sama dengan peneliti sesuai lembar observasi proses pembelajaran, sebagai perbaikan proses pembelajaran pada siklus I
- g. Mendiskusikan siswa yang keaktifan dan hasil belajarnya masih rendah kepada guru pengampu dengan lebih melakukan pendekatan dan

memberi pertanyaan-pertanyaan yang mengacu siswa agar lebih aktif saat proses belajar mengajar, sebagai perbaikan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus I.

- h. Memberi ulasan atas jawaban peserta didik dan memberikan kesimpulan hasil belajar.
- i. Memberikan soal tes evaluasi hasil belajar pada akhir pembelajaran sebagai perbaikan pada hasil belajar siklus I .

3. Pengamatan (*observe*)

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini, peneliti dan pengamat mengamati, mencatat, mendokumentasikan dan mengambil data mengenai keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Aspek-aspek yang di amati adalah:

- a. Memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran
- b. Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan
- c. Memperhatikan saat teman atau kelompok lain menjawab pertanyaan
- d. Siswa melakukan diskusi kelompok
- e. Ketepatan menjawab pertanyaan dari guru
- f. Berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru
- g. Mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru
- h. Mengerjakan tugas yang diberikan guru
- i. Ketuntasan siswa mengerjakan tugas tepat waktu
- j. Tidak membuat gaduh didalam kelas

4. Refleksi (*reflect*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil dari pengamatan selama satu siklus. Analisis dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama observasi. Lembar observasi dianalisis kemudian digunakan sebagai acuan untuk melihat keaktifan siswa. Sedangkan lembar evaluasi di analisis sebagai acuan untuk melihat hasil belajar siswa. Kegiatan pada siklus II bertujuan sebagai perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan prosedur pelaksanaan yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 136). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara sengaja dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti yaitu siswa dan guru. Pada penelitian ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran dan keaktifan siswa selama berlangsungnya tindakan melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* pada mata pelajaran Multimedia. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi sistematis, karena pengamat menggunakan lembar observasi sebagai

pedoman dalam melaksanakan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa. Penyusunan lembar observasi menggunakan skala Likert dengan 4 kategori yaitu 1, 2, 3, 4. Pengelompokan kategori dibagi dari angka terkecil ke besar dengan ketentuan kategori negatif pada angka terkecil dan semakin besar angka, kategori menjadi semakin positif. Peneliti memberikan tanda romawi satu (I) pada kolom sub indikator keaktifan, apabila siswa melakukan kegiatan yang yang tercantum pada lembar instrumen. Pengamatan pada lembar observasi ini dimulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran berlangsung. Di akhir pembelajaran hasil pengamatan pada sub indikator keaktifan siswa dihitung jumlah tanda romawi (I) yang diberikan, kemudian dikelompokkan untuk mengetahui pada kategori 1, 2, 3, atau 4. Adapun lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi keaktifan siswa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Lembar Observasi Keaktifan Siswa Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Sick*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan	Lisan	Mental	Menulis	Metrik	Emosi	Menggambar		
		Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi

2. Tes (evaluasi)

Teknik pengumpulan data dengan tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa selama proses pembelajaran pada mata pelajaran multimedia menggunakan metode pembelajaran *talking stick*. Pada akhir

tindakan pada tiap siklus siswa diberi lembar tes evaluasi, lembar tes evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*. Tes tersebut berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	No Soal	Jumlah Soal
Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Software 2D yang sesuai di nilai dan di	Pengenalan <i>software</i> berbasis <i>vector</i>	1, 16	2
		Perbedaan gambar <i>bitmap</i> dan <i>vector</i>	2, 3, 4,	7
	pilih untuk media yang diperlukan (<i>hard copy</i> atau layar)	Pengenalan elemen dasar desain grafis	13, 16, 17, 18	2
		Pengenalan fungsi <i>tool</i> pada <i>CorelDraw</i>	14, 15	5
		Pengenalan menu dan bagian-bagian <i>software CorelDraw</i>	8, 9, 10, 11, 12	3
		Menyimpan gambar dalam format yang telah di pilih	5, 6, 7	2
			19, 20	
Jumlah				20

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen tes evaluasi siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	No Soal	Jumlah Soal
Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Menciptakan desain grafik multimedia 2D	Pengenalan teori warna	1, 2, 3, 4, 5, 11	6
		Pengenalan fungsi teknik <i>shaping</i> pada <i>CorelDraw</i>	6, 7, 13	3
		Pengenalan Efek Gradasi dan Transparensi	8, 9, 10, 12	4
		Pengenalan <i>shortcut</i> pada <i>CorelDraw</i>	14, 16	2
		Model warna untuk kebutuhan percetakan	17, 18	2
		Pengenalan <i>import</i> dan <i>eksport</i> gambar digital pada <i>CorelDraw</i>	15, 19, 20	3
Jumlah				20

3. Dokumentasi

Pada dokumentasi ini digunakan untuk data pendukung penelitian dan mendokumentasikan kegiatan pada penelitian berlangsung. Pada metode

dokumentasi tersebut digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa kelas XI multimedia, silabus, RPP, seta dokumentasi foto yang dapat memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas dan kerja sama siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau merekam kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas di luar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi. Catatan lapangan digunakan untuk memuat kegiatan secara deskriptif. Kegiatan pencatatan lapangan dilakukan oleh peneliti selaku pengamat pada proses pembelajaran. Kegiatan yang ditulis pada catatan lapangan meliputi suasana kelas, interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara siswa dengan guru, dan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis dilakukan pada setiap aspek kegiatan, analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran. Langkah-langkah analisis dalam penelitian ini adalah:

- a. Berdasarkan data hasil observasi, nilai keaktifan masing-masing siswa pada tiap-tiap indikator diolah dengan menjumlahkan skor yang diperoleh untuk mengetahui nilai total perolehan keaktifan tiap indikator.

Skor tersebut diperoleh dari penjumlahan pemberian nilai skala 1, 2, 3, atau 4 pada masing-masing indikator untuk setiap siswa yang ditunjukkan pada Lampiran 8.

- b. Setelah diperoleh nilai total keaktifan tiap indikator, langkah selanjutnya membandingkan dengan jumlah skor maksimal pada setiap aspek.
- c. Menghitung persentase keaktifan siswa dengan rumus:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \frac{\text{skor yang diperoleh pada setiap aspek}}{\text{jumlah skor maksimal dari setiap aspek}} \times 100\%$$

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis data kuantitatif. Hasil belajar ditinjau dari hasil rata-rata nilai tes dan mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh. Rata-rata nilai tes diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang ada dikelas, dengan rumus:

$$X_{\text{rata-rata}} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X_{\text{rata-rata}}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa (Suharsimi Arikunto, 2013 : 272)

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM adalah sebagai berikut :

$$Persentase = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 76}{\sum \text{siswa satu kelas}} \times 100\%$$

(Agung Purwoko, 2001: 130)

Penilaian tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa terhadap keaktifan dan hasil belajar kategori tinggi, sedang, dan rendah dijabarkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Kriteria Keberhasilan (Suharsimi Arikunto, 2009)

No.	Nilai (%)	Kriteria Keberhasilan
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Cukup
4.	21 – 40	Kurang
5.	0 – 20	Sangat Kurang

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Kegiatan Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 2 Sewon dilaksanakan selama kurun waktu dua bulan yaitu bulan September sampai dengan bulan Oktober 2016. Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti melakukan tahap pra tindakan pada bulan Agustus sampai bulan September 2015 saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan dilanjutkan pada bulan Juli 2016 di kelas XI Multimedia 2. Tahap pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru multimedia SMK Negeri 2 Sewon diketahui terjadinya kesenjangan keaktifan antar siswa dalam satu kelas selain itu keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih rendah, guru juga menyebutkan sebagian jumlah siswa dalam satu kelas masih kurang aktif. Proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode klasikal / konvensional, guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas. Metode klasikal juga menyebabkan siswa tidak optimal dalam menerima materi yang dipelajari sehingga saat dilaksanakannya evaluasi belajar siswa, nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal.

Dari data pra-siklus siswa pada Standar Kompetensi Menggabungkan Gambar 2D ke Dalam Sajian Multimedia di kelas XI Multimedia 2 rata-rata nilai siswa pada satu kelas adalah 56,59. Jarak nilai pra-siklus masing-masing siswa yakni rentang 35 sampai dengan 80, sebanyak 5 siswa yang telah mencapai KKM yaitu 76, sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai KKM. Dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa dalam satu kelas hanya 22,72 % dari total 22 siswa. Berikut adalah hasil pra-siklus siswa kelas XI Multimedia 2 di SMK Negeri 2 Sewon.

Tabel 8. Daftar Nilai Pre-Test Siswa Kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon

NO	NAMA	NILAI PRA-SIKLUS	KETERANGAN
1	Responden 1	80	TUNTAS
2	Responden 2	70	TIDAK TUNTAS
3	Responden 3	55	TIDAK TUNTAS
4	Responden 4	45	TIDAK TUNTAS
5	Responden 5	70	TIDAK TUNTAS
6	Responden 6	85	TUNTAS
7	Responden 7	80	TUNTAS
8	Responden 8	80	TUNTAS
9	Responden 9	40	TIDAK TUNTAS
10	Responden 10	65	TIDAK TUNTAS
11	Responden 11	40	TIDAK TUNTAS
12	Responden 12	35	TIDAK TUNTAS
13	Responden 13	80	TUNTAS
14	Responden 14	45	TIDAK TUNTAS
15	Responden 15	45	TIDAK TUNTAS
16	Responden 16	50	TIDAK TUNTAS
17	Responden 17	40	TIDAK TUNTAS
18	Responden 18	45	TIDAK TUNTAS
19	Responden 19	60	TIDAK TUNTAS
20	Responden 20	65	TIDAK TUNTAS
21	Responden 21	35	TIDAK TUNTAS
22	Responden 22	35	TIDAK TUNTAS
RATA-RATA KELAS		56,59	
NILAI TERTINGGI		80	
NILAI TERENDAH		35	
JUMLAH SISWA \geq 76		5	
PERSENTASE KETUNTASAN		22,72 %	

2. Rencana Pelaksanaan Penelitian

Tahap persiapan penelitian bertujuan membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian implementasi metode pembelajaran *Talking Stick* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran multimedia kelas XI multimedia. Rancangan tindakan yang dilakukan sebagai langkah-langkah di bawah ini:

a. Menyamakan Persepsi antara Peneliti dan Guru Mata Pelajaran

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti dan guru mata pelajaran berdiskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan di kelas XI Multimedia 2 pada mata pelajaran Multimedia, SK Menggabungkan Gambar 2D ke Dalam Sajian Multimedia, yaitu rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyarankan kepada guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang dapat dikemas dengan bentuk permainan yang menarik. Peneliti juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran *Talking Stick* ini mudah untuk diterapkan, menyenangkan dan tidak membosankan karena menggunakan iringan musik dalam pelaksanaannya. Metode ini mengajak siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran karena setiap siswa yang mendapat tongkat (*stick*) harus menjawab pertanyaan dari guru. Peneliti juga memberikan penjelasan kepada guru karena guru akan bertindak sebagai kolaborator yang melaksanakan jalannya proses belajar mengajar dengan metode kooperatif tipe *Talking Stick* sedangkan peneliti yang dibantu oleh *observer* yang berperan sebagai pengamat.

b. Menentukan Jadwal Penelitian dan Materi Pelajaran

Setelah peneliti dan guru sepakat untuk mengimplementasikan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada mata pelajaran Multimedia Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke Dalam Sajian Multimedia, selanjutnya peneliti dan guru menentukan materi pelajaran yang merujuk pada silabus pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas XI Multimedia pada semester ganjil Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selanjutnya peneliti membuat rancangan pembelajaran berupa RPP yang kemudian dikoreksi oleh guru mata pelajaran agar RPP sesuai dengan silabus dan materi pembelajaran.

Waktu penelitian akan dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan tatap muka. Dalam satu kali pertemuan tatap muka memiliki alokasi waktu 4x45 menit. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Jadwal Rencana Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu	Materi
I	I	Rabu, 28 September 2016	08.30 – 11.45	Pengenalan desain grafis, gambar <i>vector</i> dan <i>bitmap</i>
	II	Rabu, 5 Oktober 2016	08.30 – 11.45	Pengenalan <i>software CorelDraw</i> dan fitur-fiturnya
	III	Rabu, 12 Oktober 2016	08.30 – 11.45	Elemen-elemen desain grafis
II	I	Rabu, 19 Oktober 2016	08.30 – 11.45	Teori Warna
	II	Rabu, 26 Oktober 2016	08.30 – 11.45	Gradasi pada <i>CorelDraw</i>
	III	Rabu, 2 November 2016	08.30 – 11.45	Transparensi pada <i>CorelDraw</i>

c. Menyiapkan Perangkat *Talking Stick*, Soal *Post-Test*

Peneliti menyiapkan perangkat mengajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berupa spidol sebagai tongkat, *speaker*, soal pertanyaan, membuat media pembelajaran berupa *slide powerpoint* dan membuat kartu nama setiap siswa kelas XI Multimedia 2 yang dipasang setiap siswa untuk mempermudah *observer* dalam mengamati keaktifan siswa. Selain itu, peneliti membuat soal *post-test* yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada setiap akhir siklusnya. Soal *post-test* setiap siklusnya terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda.

d. Menentukan *Observer*

Observer pada penelitian ini berjumlah 3 orang, peneliti dibantu oleh dua rekan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Budi Erinawati dan Ardani Pramono yang masing-masing dari prodi Pendidikan Teknik Informatika. Peneliti dibantu dua orang *observer* agar dalam pengambilan data keaktifan siswa yang diperoleh lebih objektif. Selama penelitian berlangsung, masing-masing *observer* mengamati 7-8 siswa. Budi Erinawati mengamati 7 siswa, Ardani Pramono mengamati 7 siswa, dan peneliti mengamati 8 siswa.

B. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Pertemuan Pertama

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama siklus I, peneliti mematangkan kembali persiapan dan kelengkapan mengajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, diantaranya mempersiapkan RPP mata pelajaran multimedia pada KD menggunakan *software* grafik multimedia 2D siklus I untuk 3 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok konsep desain grafis, pertemuan ke dua tampilan dan fungsi *tool* yang terdapat pada *CorelDraw*, dan pertemuan ke tiga elemen-elemen desain grafis, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa *powerpoint* dengan materi konsep desain grafis yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus 1 pertemuan 1, soal pertanyaan yang terdiri dari 8 soal untuk permainan *Talking Stick*, instrumen observasi keaktifan siswa, lembar observasi instrumen proses pembelajaran, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 28 September 2016 dimulai pukul 08.310 – 11.45 WIB. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah Kompetensi Dasar (KD) menggunakan *software* grafik multimedia 2D dengan rincian materi pengenalan konsep disain grafis, gambar bitmap dan gambar *vector*, dan pengenalan *software* berbasis bitmap dan berbasis *vector*. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilaksanakan pada pukul 08,30, diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Saat semua siswa telah duduk dikursi masing-masing, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa menjawab salam guru, setelah itu guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk memeriksa apakah ada siswa yang tidak hadir. Dari hasil presensi siswa kelas XI Multimedia 2 yang berjumlah 22 siswa, terdapat satu siswa yang ijin tidak berangkat dikarenakan sakit. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama rekan *observer* untuk melaksanakan penelitian selama 6 minggu kedepan. Guru mempersilahkan peneliti dan *observer* untuk memperkenalkan diri kepada siswa dan maksud penelitian.

Peneliti dibantu *observer* membagikan kartu nama untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada agar peneliti dan *observer* lebih mudah mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar

(KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini. Untuk mengawali materi guru memberikan motivasi kepada siswa agar aktif saat pelajaran berlangsung, siswa yang aktif akan mendapat poin dari peneliti dan *observer* yang akan dimasukkan pada penilaian guru. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan "Ada yang tau apa itu gambar *vector* dan *bitmap*?", hanya ada 3 siswa yang memberikan jawaban tentang *vector* saja. Kemudian guru memberikan jawaban secara singkat dan mengaitkan pendapat dari beberapa siswa yang bersahutan menjawab akan dipelajari pada hari ini. Sebelum guru memberikan materi, guru terlebih dahulu menyampaikan dan menjelaskan secara singkat metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru mulai menyampaikan materi pelajaran yang disajikan dengan *powerpoint*, materi pertama yang disampaikan adalah teori desain grafis. Peneliti dan *observer* mengamati keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran peneliti dan *observer* mendapati 12 siswa masih banyak yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnyanya. Sebanyak 9 siswa tidak mencatat materi, pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa dalam satu kelas diselingi dengan membuka *internet*, *youtube*, dan bermain *game*. Setelah guru selesai memberikan penjelasan, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, karena tidak ada yang bertanya guru menunjuk 2 siswa.

Guru membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1- 4 menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 kelompok, 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 6 siswa. Setelah itu guru memberikan tugas membuat desain *cover* buku menggunakan aplikasi *CorelDraw*. Guru dibantu peneliti dan *observer* untuk membantu kerja tim dalam belajar untuk membuat desain *cover* buku menggunakan aplikasi *CorelDraw*. Setelah kegiatan praktik selesai, guru menginstruksikan untuk mematikan komputer dan memberikan kesempatan kepada siswa \pm 10 menit untuk berdiskusi, membaca, dan mempelajari kembali materi yang telah diberikan melalui buku yang telah dicatat. Pada kegiatan diskusi sebanyak 8 siswa tidak mengikuti kegiatan diskusi dalam kelompoknya, ada yang sibuk sendiri, bermain *handphone* dan mengajak ngobrol dengan siswa dari kelompok lainnya.

Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup catatannya, guru dibantu peneliti untuk menjelaskan permainan *Talking Stick* dan menyepakati peraturan dalam permainan, karena belum jelas guru dan peneliti menjelaskan permainan *Talking Stick* yang kedua kalinya. Di samping itu *observer* lagu dan tongkat untuk dibagikannya ke empat kelompok. Semua siswa diminta untuk duduk melingkar pada setiap anggota kelompoknya. Setelah semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, guru memberikan aba-aba apabila lagu dihidupkan maka tongkat *stick* digulirkan searah jarum jam pada masing-masing anggota kelompoknya dan apabila ada aba-aba "stop" musik dimatikan maka tongkat berhenti di anggota yang memegang terakhir kali.

Peneliti dan *observer* mengamati jalannya permainan *Talking Stick*, pada saat guru memberikan aba-aba "mulai" siswa-siswa saling berteriak karena ada siswa dalam kelompoknya dengan sengaja memegang lama tongkat *stick*. Ketika guru memberikan aba-aba "Stop" serentak siswa didalam kelas menjadi gaduh. Anggota kelompok yang mendapat tongkat *stick* diminta untuk maju dan menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan kolom jawaban pada papan tulis. Siswa yang maju menjawab pertanyaan banyak yang mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya dan mencontek jawaban dari kelompok lain. Saat anggota kelompoknya menjawab pertanyaan dipapan tulis ada beberapa teman satu kelompoknya mencoba memberikan jawaban dan ada juga yang siswa yang teriak-teriak yang mengakibatkan siswa lain terpancing membuat keributan didalam kelas. Setelah menjawab pertanyaan siswa diminta kembali duduk dikelompoknya.

Setelah siswa terkondisikan, guru memulai permainan soal kedua hingga soal ke delapan dengan memberikan aba-aba musik dimainkan, ketika guru memberikan aba-aba "stop" dan musik dihentikan seketika kegaduhan didalam kelas terjadi. Setiap kali guru memberikan aba-aba berhenti dan memberikan pertanyaan selalu terjadi kegaduhan didalam kelas, selain itu siswa yang mendapat tongkat dua kali dan harus menjawab pertanyaan dipapan tulis mengeluh sehingga membuat siswa lain terpancing membuat keributan.

c) Kegiatan Penutup

Setelah semua soal pertanyaan dijawab oleh masing-masing kelompok kegiatan penutup diawali dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, ada 2 siswa yang memberikan refleksi dan beberapa siswa menambahkan menurut pendapatnya. Setelah itu guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru, ketika guru mengulas jawaban siswa didalam kelas menjadi gaduh.

Karena skor kelompok 1 dan kelompok 2 sama guru memberikan 1 pertanyaan tambahan dengan permainan *Talking Stick*. Pertanyaan tambahan ini mengambil 1 kelompok yang tercepat menjawab pertanyaan dengan benar, karena kelompok 1 menjawab dengan cepat dan benar kelompok 1 menjadi pemenang dalam permainan *Talking Stick* pertemuan pertama. Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan *reward*/penghargaan kepada anggota kelompok 1 yang mendapat poin terbanyak. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan masukan kepada siswa agar menyelesaikan tugas desain *cover* buku yang akan dinilai minggu depan dan lebih giat belajar agar memenangkan permainan pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Pengenalan Bagian-Bagian *Core/Draw*. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan pertama siklus I, guru telah menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan baik mulai dari awal hingga akhir pembelajaran mulai dari penjelasan materi, pelaksanaan *Talking Stick* menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Namun pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini. Pada saat penjelasan permainan *Talking Stick* butuh dua kali penjelasan hingga siswa memahami langkah-langkahnya. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa yang duduk dibangku sebelah kiri, sebagian ditengah dan dibangku belakang lebih banyak yang asik sendiri dengan komputernya masing-masing dan mengobrol dengan teman sebelahnyanya. Sedangkan bangku yang berada disebelah kanan dan bangku depan lebih aktif memperhatikan penjelasan guru. Namun semua siswa masih diselingi membuka internet, bermain *game*, dan melihat *youtube*. Berikut Tabel merupakan data hasil observasi keaktifan siswa selama pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* :

Tabel 10. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan I Siklus I

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	20	50	59,52%	21
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	21	81	96,42%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	15	55	65,47%	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	12	41	48,86%	

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	21	57	67,85%	21
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	12	43	51,19%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	18	55	65,47%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	18	39	46,42%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	21	49	58,33%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	15	41	48,80%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan 1 Siklus 1				60,83 %	

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi pertemuan pertama, berikut ini rincian-rincian yang dimaksud :

- a) Siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*
- b) Ketika guru menjelaskan materi, siswa masih kurang memperhatikan, masih banyak siswa yang belum fokus mengikuti pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman sebelahnya, membuka internet, bermain *game*, dan membuka *youtube*.
- c) Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa masih banyak yang tidak mencatat
- d) Saat diskusi kelompok tidak semua siswa ikut serta dalam diskusi, bahkan ada yang mengobrol dengan siswa anggota kelompok lain dan asik sendiri bermain *handphone*

- e) Suasana pembelajaran masih gaduh ketika guru menjelaskan materi dan saat permainan *Talking Stick* berlangsung
- f) Siswa mencoba untuk mencontek jawaban dari kelompok lain, dikarenakan soal pertanyaan yang sama

b. Pertemuan Kedua

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan kedua siklus I, peneliti mempersiapkan kelengkapan mengajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, diantaranya mempersiapkan RPP mata pelajaran multimedia pada KD menggunakan *software* grafik multimedia 2D siklus I untuk 3 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok konsep desain grafis, pertemuan ke dua tampilan dan fungsi *tool* yang terdapat pada *CorelDraw*, dan pertemuan ke tiga elemen-elemen desain grafis, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa *powerpoint* dengan materi tampilan dan fungsi *tool* yang terdapat pada *coreldraw* yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus 1 pertemuan 2, soal pertanyaan untuk permainan *Talking Stick*, kartu nama, soal pertanyaan yang terdiri dari 8 soal untuk permainan *Talking Stick*, instrumen observasi keaktifan siswa, lembar observasi instrumen kegiatan

proses pembelajaran, kartu nama pada masing-masing siswa, tongkat (*stick*), *speaker*, dan alat dokumentasi berupa kamera.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 direfleksikan dari siklus I pertemuan I. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan supaya proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 berjalan lebih baik dari pertemuan sebelumnya sekaligus agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a) Guru mengingatkan kembali kepada siswa tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* untuk digunakan kembali pada pertemuan berikutnya.
- b) Guru lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, peneliti dan *observer* ikut menegur apabila ada siswa yang bermain *game*, membuka *internet* dan *youtube* yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- c) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran peneliti dan *observer* diminta untuk memantau dan mengarahkan siswa agar lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan tersebut.
- d) Guru lebih mengarahkan siswa agar berpartisipasi dalam diskusi. Peneliti dan *observer* ikut mendampingi agar siswa melibatkan dirinya dalam diskusi kelompok dan terfokus pada kelompoknya masing-masing. Apabila terdapat siswa yang bermain *handphone* ketika diskusi kelompok berlangsung, guru menegur siswa tersebut atau menyita *handphone* nya.

- e) Untuk mengatasi kegaduhan dalam kelas ketika penjelasan materi dan permainan *Talking Stick*, guru perlu menegur dan mengkonduksikan kelas.
- f) Peneliti membuat soal pertanyaan yang berbeda dari masing-masing kelompok dan ditampilkan di *slide powerpoint*. Selain itu guru juga mengkondisikan pandangan siswa tetap fokus kedepan dan mendiskualifikasi siswa yang memberikan jawaban.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan hari Rabu, 5 Oktober 2016 pada pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45 sesuai jadwal pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Materi untuk pertemuan kedua siklus I adalah Pengenalan *CorelDraw* dan Bagian-bagiannya. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua siklus 1 adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai pukul 08.30, diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa, berdasarkan presensi kehadiran 22 siswa hadir pada hari itu. Sebelum pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Materi yang akan pada pertemuan ini adalah Pengenalan software *CorelDraw* dan Bagian-bagiannya. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah

disampaikan pada pertemuan lalu. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Sebelum menuju kegiatan inti, guru menyampaikan kepada siswa bahwa hari ini dan 4 hari kedepan masih menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* seperti pertemuan kemarin. Disamping itu peneliti dibantu *observer* membagikan kartu nama dan menginstruksikan didada depan baju siswa. Guru terlebih dahulu memerintahkan siswa untuk mencatat poin-poin penting materi yang akan disampaikan pada kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan guru memberikan pertanyaan "Apakah yang kalian ketahui tentang *CorelDraw*?" Ada 3 siswa yang menjawab nama dan fungsi *tool* pada *toolbox*, 2 siswa menjawab fungsi kanvas pada *CorelDraw*, selain itu siswa lainnya masih sibuk dengan komputernya sendiri. Selanjutnya guru mulai menjelaskan materi Bagian-bagian *CorelDraw* dan meminta siswa untuk membuka aplikasi *CorelDraw*. Guru menjelaskan dan menunjukkan bagian-bagian menu pada *CorelDraw*, guru juga menjelaskan fungsi-fungsi *tool* pada *toolbox* dan mempraktikannya melalui pembuatan bentuk dan kegunaannya, di samping itu meminta siswa untuk ikut mempraktikkan dan membuat bentuk seperti yang dilakukan guru. Peneliti dibantu *observer* berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan saat mempraktikkan apa yang dicontohkan oleh guru.

Setelah itu guru melanjutkan menjelaskan materi dan memberikan contoh kepada siswa tentang fungsi *shortcut* pada *CorelDraw*, guru

menginstruksikan siswa untuk membuat objek bebas di lembar *CorelDraw* menggunakan *tool* pada *toolbox* dan meminta siswa untuk menekan tombol "P" pada *keyboard*. Guru meminta siswa untuk mengamati apa yang terjadi, selain itu guru juga menanyakan kepada siswa "Jadi fungsi *shortcut* P apa?" sebanyak 2 siswa menjawab pertanyaan guru. Ketika guru menjelaskan dan mempraktikkan materi pelajaran sebanyak 10 siswa dalam kelas yang sama sekali tidak mencatat, selain itu sebanyak 19 siswa masih diselingi dengan menyelesaikan tugas *cover* buku, mengobrol dengan teman sebelahnya, membuka internet untuk inspirasi mengerjakan tugas *cover* buku, dan membuka *youtube* yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran jika ada yang belum paham. Karena tidak ada yang bertanya guru menunjuk dua siswa dibangku belakang tentang apa fungsi *eclipse tool* dan *shape tool*, kedua siswa tersebut menjawab dengan dibisikkan jawaban oleh temannya. Setelah semua materi selesai dijelaskan guru membentuk kelompok dan membagi menjadi 4 kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 4 dimulai dari bangku paling belakang dan berlanjut ke bangku paling depan. Saat pembagian kelompok siswa didalam kelas menjadi gaduh karena ada yang ingin satu kelompok kepada teman lainnya.

Setelah kelompok dibagi, guru menyuruh siswa untuk melanjutkan menyelesaikan desain *cover* buku dari pertemuan sebelumnya. Setelah beberapa menit guru menanyakan kepada siswa "Ada yang sudah selesai?" seluruh siswa menjawab "Sudah". Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa lain dalam satu kelompoknya untuk memberi masukan

terhadap desain yang dibuat dan sebaliknya oleh siswa pada kelompok lain menanyakan masukan desain yang dibuat oleh peneliti dan *observer*. Setelah siswa memberikan masukan kepada desain *cover* buku pada masing-masing anggota kelompoknya guru memberikan penilaian kepada siswa.

Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer dan memberikan kesempatan kepada siswa selama \pm 10 menit untuk berdiskusi, membaca, dan mempelajari kembali materi yang telah diberikan melalui buku catatan siswa masing-masing. Pada kegiatan diskusi ini sebanyak 15 siswa dalam kelompoknya masih ada yang asik sendiri membuka *handphone* dan mengajak ngobrol dengan siswa dari kelompok lainnya. Peneliti dan *observer* menegur siswa yang bermain *handphone* dan mengarahkan siswa untuk fokus berdiskusi. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup buku catatan, guru dibantu peneliti dan *observer* membagikan sebuah *spidol* pada masing-masing kelompok sebagai tongkat, menyiapkan lagu dan *speaker*. Semua persiapan telah dipersiapkan, guru dan peneliti bekerja sama menjelaskan aturan permainan *game Talking Stick* dan menyepakati peraturan permainan, selain itu guru juga meminta siswa dari tiap kelompok untuk mengawasi kelompok lain pada saat menjawab pertanyaan apabila ada siswa pada kelompok lain yang membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya yang maju menjawab maka dianggap diskualifikasi.

Setelah semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, guru memberikan aba-aba apabila lagu dihidupkan maka tongkat (*stick*) digulirkan searah jarum jam pada masing-masing anggota kelompoknya dan apabila ada

aba-aba "stop" musik dimatikan maka tongkat berhenti di anggota yang memegang terakhir kali. Peneliti dan *observer* mengamati jalannya permainan *Talking Stick*, pada saat guru memberikan aba-aba "mulai" siswa memutar tongkat stick searah jarum jam. Ketika guru memberikan aba-aba "Stop" serentak siswa didalam kelas menjadi gaduh. Anggota kelompok yang mendapat tongkat stick diminta untuk maju dan menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan kolom jawaban pada papan tulis. Siswa yang maju menjawab pertanyaan diminta untuk fokus dan menjaga pandangannya kedepan. Setelah siswa terkondisikan guru meminta siswa melihat soal jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor *slide powerpoint*.

Saat siswa menjawab soal pertanyaan, siswa yang maju menjawab mencoba hampir semuanya mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya. Ketika anggota kelompoknya menjawab pertanyaan di papan tulis teman-teman satu kelompoknya mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban dan ada juga siswa lain yang terang-terangan memberikan jawaban dengan teriak karena hal tersebut mengakibatkan suasana kelas menjadi gaduh. Setelah menjawab pertanyaan siswa diminta kembali duduk dikelompoknya.

Setelah siswa terkondisikan, guru memulai permainan soal kedua hingga soal ke delapan dengan memberikan aba-aba musik dimainkan, ketika guru memberikan aba-aba "stop" dan musik dihentikan seketika kegaduhan didalam kelas terjadi. Setiap kali guru memberikan aba-aba berhenti dan memberikan pertanyaan selalu terjadi kegaduhan didalam kelas, selain itu beberapa siswa yang mendapat tongkat dua kali dan harus menjawab

pertanyaan dipapan tulis mengeluh sehingga membuat siswa lain terpancing membuat keributan.

c) Kegiatan Penutup

Setelah semua soal pertanyaan selesai, guru meminta siswa untuk kembali duduk dibangku menurut kelompoknya masing-masing. Guru mengawali kegiatan penutup dengan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, beberapa siswa memberikan respon dengan memberikan sekilas tentang fungsi tool dan bagian-bagian pada *CorelDraw*. Selanjutnya guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru. Pada saat koreksi jawaban diskusi antara guru dan siswa terjadi lebih banyak siswa yang terlibat dibandingkan minggu sebelumnya. Ketika guru mengulas jawaban seluruh siswa ada terdapat satu jawaban siswa dari kelompok 4 didiskualifikasi karena menerima jawaban dari kelompoknya, kemudian ada beberapa siswa yang mempertahankan jawabannya dan menyalahkan jawaban dari kelompok lain yang menyebabkan siswa dari kelompok lain terpancing membuat keributan dalam kelas.

Dari hasil koreksi diperoleh jumlah skor masing-masing kelompok, dari empat kelompok didapati kelompok 1 mendapat 4 poin, kelompok 2 mendapat 3 poin, kelompok 3 mendapat 2 poin dan kelompok 4 mendapat 1 poin. Sehingga kelompok 1 menjadi pemenang permainan *Talking Stick* pertemuan kedua siklus I. Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan

reward/penghargaan kepada anggota kelompok 1 yang mendapat poin terbanyak. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Elemen-Elemen Desain Grafis. Sebelum pembelajaran ditutup guru mengingatkan siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan dari guru agar memenangkan permainan pada pertemuan berikutnya dan lebih giat dalam belajar. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup dengan salam pada pukul 11.45

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan kedua siklus I, guru semakin baik dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan baik mulai dari awal hingga akhir pembelajaran mulai dari penjelasan materi, pelaksanaan *Talking Stick* menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Adanya perbaikan yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran mulai terlihat mengalami peningkatan dari beberapa aspek keaktifan namun pada pertemuan kedua ini juga mengalami penurunan dari beberapa aspek keaktifan siswa. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru terhadap materi karena lebih banyak fokus pada tugas desain *cover* yang dikerjakan di PC masing-masing. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa yang duduk dibangku sebelah kiri, sebagian ditengah dan dibangku belakang lebih banyak yang asik sendiri dengan komputernya masing-masing dan mengobrol dengan teman sebelahnyanya. Sedangkan bangku yang berada disebelah kanan dan bangku depan lebih aktif memperhatikan penjelasan guru. Siswa didalam kelas masih banyak yang diselingi dengan membuka

internet, dan meihat *youtube* yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Tabel merupakan hasil observasi keaktifan siswa yang diperoleh pada pertemuan kedua :

Tabel 11. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Siklus I

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	16	46	52,27%	22
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	22	86	97,72%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	22	69	78,40%	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	20	59	67,05%	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	7	53	60,22%	
6	Siswa mencatat <i>point-point</i> penting yang disampaikan oleh guru	12	42	47,72%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	18	65	73,86%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	17	55	62,5%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	19	49	55,68%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	18	51	57,96%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan II Siklus 1				65,33 %	

4) Tahap Refleksi

Dari hasil pelaksanaan pertemuan kedua siklus I, masih terdapat permasalahan yang dijumpai yaitu:

- a) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran terjadi penurunan dibandingkan pertemuan sebelumnya, dijumpai siswa yang kurang memperhatikan. Siswa masih sibuk sendiri dengan komputernya masing-masing untuk mengerjakan tugas, mengobrol dengan teman sebelahnya, melihat *internet*, dan *youtube* yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.
- b) Pada diskusi kelompok ini mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, namun tidak semua siswa ikut serta dalam diskusi. Masih ada beberapa siswa terlihat asik sendiri membuka handphone dan mengobrol dengan teman dari kelompok lain.
- c) Suasana pembelajaran masih gaduh ketika guru menjelaskan materi dan saat permainan *Talking Stick* berlangsung.
- d) Siswa yang mencatat dari materi yang disampaikan oleh guru mengalami penurunan dikarenakan beberapa siswa fokus mengerjakan tugas yang akan dinilai pada hari itu.

c. Pertemuan Ketiga

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan ketiga siklus I, peneliti mempersiapkan kelengkapan mengajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, diantaranya mempersiapkan RPP mata pelajaran multimedia pada KD menggunakan software grafik multimedia 2D siklus I untuk 3 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok konsep desain grafis, pertemuan ke dua tampilan dan fungsi *tool* yang terdapat pada *CorelDraw*, dan pertemuan ke tiga elemen-elemen desain grafis, setiap

pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa *slide powerpoint* dengan materi elemen-elemen desain grafis yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus 1 pertemuan 3, soal pertanyaan yang terdiri dari 8 soal untuk permainan *Talking Stick*, lembar observasi instrumen kegiatan proses pembelajaran, instrumen observasi keaktifan siswa, tongkat *stick*, kartu nama pada masing-masing siswa, lembar soal tes evaluasi hasil belajar (*post-test*), *speaker*, dan alat dokumentasi berupa kamera.

Tahap persiapan siklus I pertemuan 3 direfleksikan dari siklus I pertemuan 1. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan supaya proses pembelajaran siklus I pertemuan 3 berjalan lebih baik dari pertemuan sebelumnya sekaligus agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a) Guru lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, peneliti dan *observer* ikut menegur apabila ada siswa yang bermain *game*, membuka internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran dan situs *youtube* diblokir untuk mencegah siswa tidak fokus pada pelajaran. Peneliti dan *observer* diminta untuk lebih memantau dan mengarahkan siswa agar lebih fokus memperhatikan penjelasan guru.

- b) Guru lebih mengarahkan siswa agar berpartisipasi dalam diskusi. Peneliti dan *observer* ikut mendampingi agar siswa melibatkan dirinya dalam diskusi kelompok dan terfokus pada kelompoknya masing-masing. Apabila terdapat siswa yang bermain *handphone* ketika diskusi kelompok berlangsung, guru menegur siswa tersebut atau menyita *handphone* nya.
- c) Untuk mengatasi siswa yang memprovokasi siswa lain saat tongkat (*stick*) digulirkan, guru perlu menegur siswa dan lebih mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kagaduhan di dalam kelas.
- d) Bagi siswa yang tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru, siswa diminta untuk keluar dari kelas.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan hari Rabu, 12 Oktober 2016 pada pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45 sesuai jadwal pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Materi untuk pertemuan ketiga siklus I adalah Elemen-Elemen Desain Grafis. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus 1 adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Guru masuk kelas pukul 08.30, diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar *observer* mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, berdasarkan presensi kehadiran 22 siswa hadir pada hari itu. Peneiti dibantu

observer membagikan kartu nama kepada setiap siswa. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan *observer* mempersiapkan *speaker* dan tongkat stick yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*. Peneliti dan *observer* mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Talking Stick* dengan menggunakan instrumen.

Sebelum pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Materi yang akan pada pertemuan ini adalah Elemen-Elemen Desain Grafis. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan lalu. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Sebelum menuju kegiatan inti, guru menanyakan kepada siswa "Ada yang sudah membaca materi?", kebanyakan siswa sudah membaca sekilas namun belum memahaminya dan ada juga beberapa siswa yang menjawab belum membaca. Setelah itu guru memperingatkan bagi siswa yang tidak mencatat untuk keluar dari kelas.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru menampilkan contoh poster dan meminta siswa untuk mengamati, setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa "apa saja yang tercantum pada gambar poster didepan?", 6 siswa menjawab "gambar, tulisan, dan warnanya kuning". Guru memberikan

contoh poster yang kedua dan menyayakan kembali kepada siswa "Kalau gambar poster yang ini, tercantum apa saja?", 8 siswa menjawab "tulisan desain dan garis-garis". Selanjutnya jawaban dari siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan materi pelajaran elemen-elemen desain grafis beserta contohnya yang ditampilkan pada *slide powerpoint*. Disela-sela penyampaian materi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 2 siswa menanyakan contoh elemen-elemen desain bentuk yang lain.

Selama guru menjelaskan materi pelajaran sebanyak 18 siswa diselingi dengan mengobrol dengan teman sebangku dan membuka *internet* yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Guru juga menegur siswa dibangku sebelah belakang yang memancing keributan dan menegur siswa yang mengobrol dengan teman sebelahnya. Setelah semua materi selesai dijelaskan, guru menanyakan kepada siswa "apakah ada yang belum paham" ada 1 siswa bertanya dan guru menunjuk 1 siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan "sebutkan macam-macam elemen desain grafis".

Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 4 kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 4 dimulai dari bangku sebelah kanan ke bangku dibelakangnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 2 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok lainnya beranggotakan 6 siswa. Guru menginstruksikan siswa duduk bergabung menurut kelompoknya masing-masing, kemudian guru memberikan tugas praktik membuat desain undangan. Guru dibantu peneliti dan *observer* membantu setiap kelompok dalam belajar dan membantu siswa

menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan memberi masukan terhadap desain yang siswa buat. Pada tugas praktik membuat desain undangan ini ada 4 siswa yang sudah selesai dan dinilai oleh guru.

Setelah jam tugas praktik selesai, guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer dan membaca kembali buku catatan dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya selama \pm 10 menit, peneliti dan *observer* mendampingi kelompok dalam berdiskusi. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan menutup semua buku bacaan. Guru dibantu peneliti dan *observer* membagikan sebuah spidol pada masing-masing kelompok sebagai *stick*, menyiapkan lagu dan *speaker*. Semua persiapan telah dipersiapkan, guru dan peneliti bekerja sama menjelaskan aturan permainan *game Talking Stick* dan menyepakati peraturan permainan, selain itu guru juga meminta siswa dari tiap kelompok untuk mengawasi kelompok lain pada saat menjawab pertanyaan apabila ada siswa pada kelompok lain yang membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya yang maju menjawab maka dianggap diskualifikasi.

Setelah semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, guru memberikan aba-aba apabila lagu dihidupkan maka *stick* digulirkan searah jarum jam pada masing-masing anggota kelompoknya dan apabila ada aba-aba "stop" musik dimatikan maka tongkat berhenti di anggota yang memegang terakhir kali. Peneliti dan *observer* mengamati jalannya permainan *Talking Stick*, pada saat guru memberikan aba-aba "mulai" siswa memutar tongkat stick searah jarum jam. Ketika guru memberikan aba-aba "Stop" serentak siswa didalam kelas menjadi gaduh. Anggota kelompok

yang mendapat *stick* diminta untuk maju dan menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan kolom jawaban pada papan tulis. Siswa yang maju menjawab pertanyaan diminta untuk fokus dan menjaga pandangannya kedepan, peneliti dibantu *observer* mendampingi siswa agar tidak pandangan siswa tetap fokus di depan dan siswa lainnya tidak memberikan jawaban. Setelah siswa terkondisikan guru meminta siswa melihat soal jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor *slide powerpoint*.

Siswa yang mendapat giliran menjawab soal mencoba untuk menoleh kebelakang ditegur oleh peneliti dan *observer* agar pandangannya fokus kedepan. Ketika anggota kelompoknya menjawab pertanyaan dipapan tulis teman-teman satu kelompoknya mencoba membisikkan jawaban dan ada pula yang memberikan semangat, hal tersebut memancing kelompok lain membuat keributan didalam kelas. Setelah menjawab pertanyaan siswa diminta kembali duduk dikelompoknya. Setelah siswa terkondisikan, guru memulai permainan soal kedua hingga soal ke delapan dengan memberikan aba-aba musik dimainkan, ketika guru memberikan aba-aba "stop" dan musik dihentikan seketika kegaduhan didalam kelas terjadi. Setiap kali guru memberikan aba-aba berhenti dan memberikan pertanyaan selalu terjadi kegaduhan didalam kelas.

c) Kegiatan Penutup

Guru mengawali kegiatan penutup dengan mempersilahkan siswa untuk membua buku catatannya dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, siswa pada tiap kelompok memberikan respon yang baik dengan menjawab macam-macam

elemen desain grafis. Selanjutnya guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru. Pada saat koreksi jawaban diskusi antara guru dan siswa terjadi lebih banyak siswa yang terlibat dibandingkan minggu sebelumnya, siswa tiap kelompok terlihat antusias memberikan jawaban dan memperoleh poin pada tiap jawabannya hingga membuat kegaduhan didalam kelas.

Dari hasil koreksi diperoleh jumlah skor masing-masing dari ke empat kelompok, didapati kelompok 1 dan kelompok 2 memperoleh poin yang sama yaitu 5 point, sedangkan kelompok 3 dan kelompok 4 masing-masing mendapatkan poin yang sama juga yaitu 2 poin. Karena kelompok 1 dan kelompok 2 memperoleh poin yang sama maka diberikan tambahan 1 soal untuk diperebutkan agar didapatkan satu kelompok sebagai pemenang. Guru memberi penjelasan kepada kelompok 1 dan 2 yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar akan menjadi pemenang pada permainan ini. Pada hasil koreksi, pertanyaan tambahan tersebut berhasil dijawab dengan benar oleh siswa pada kelompok 1 dan menjadi pemenang pada permainan *Talking Stick* pada akhir siklus 1.

Setelah koreksi selesai guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan dan diberikan *reward*/penghargaan oleh peneliti. Kemudian guru memberikan masukan kepada siswa agar jujur pada saat permainan *Talking Stick*, lebih giat belajar, lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi, dan mengimbau

siswa agar menyelesaikan desain undangan yang akan dinilai. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk kembali duduk dibangkungnya masing-masing dan memberikan soal tes evaluasi siklus 1. Ketika *post-test* berlangsung ada 6 siswa yang mencontek jawaban dari teman namun guru menegurnya. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru menjelaskan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang gradasi pada *Core/Draw*. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pada pertemuan kedua siklus I, siswa semakin terbiasa belajar dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Jumlah siswa yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar mulai bertambah walaupun beberapa siswa perannya dalam pembelajaran belum terlihat secara signifikan. Saat guru menjelaskan materi pelajaran perhatian siswa mulai terfokus meskipun masih terdapat siswa yang diselingi dengan kegiatan lain seperti mengobrol dan membuka internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Adanya perbaikan yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran terlihat mengalami peningkatan dari semua aspek keaktifan. Saat permainan berlangsung siswa dalam satu kelompoknya masih mencoba memberikan jawaban. Tabel 12 merupakan hasil dari observasi keaktifan siswa yang diperoleh pada pertemuan kedua :

Tabel 12. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa pertemuan 3 Siklus I

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	22	62	70,45%	22
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	22	86	97,72%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	22	71	80,68%	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	22	63	71,60%	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	22	72	72,72%	
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	21	56	63,64%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	22	70	79,54%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	22	64	72,72%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	20	54	61,36%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	22	60	68,18%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan 1 Siklus 1				74,11%	

Pada akhir penelitian siklus I pertemuan ke III, dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa (*post-test*) untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan dalam bentuk 20 soal pilihan ganda. Saat evaluasi *post-test* berlangsung beberapa siswa terlihat mencoba mencontek jawaban dari teman namun di tegur oleh guru.

Tabel 13. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO ABSEN	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANAGAN
1	Responden 1	85	TUNTAS
2	Responden 2	80	TUNTAS
3	Responden 3	80	TUNTAS
4	Responden 4	40	BELUM TUNTAS
5	Responden 5	80	TUNTAS
6	Responden 6	80	TUNTAS
7	Responden 7	80	TUNTAS
8	Responden 8	80	TUNTAS
9	Responden 9	50	BELUM TUNTAS
10	Responden 10	80	TUNTAS
11	Responden 11	40	BELUM TUNTAS
12	Responden 12	50	BELUM TUNTAS
13	Responden 13	80	TUNTAS
14	Responden 14	70	BELUM TUNTAS
15	Responden 15	40	BELUM TUNTAS
16	Responden 16	45	BELUM TUNTAS
17	Responden 17	45	BELUM TUNTAS
18	Responden 18	55	BELUM TUNTAS
19	Responden 19	80	TUNTAS
20	Responden 20	75	BELUM TUNTAS
21	Responden 21	45	BELUM TUNTAS
22	Responden 22	50	BELUM TUNTAS
RATA-RATA		64,09	
NILAI TERTIINGGI		85	
NILAI TERENDAH		40	
JUMLAH NILAI \geq 76		10	
PERSENTASE KETUNTASAN		45,45%	

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada pertemuan ketiga siklus I, masih didapati permasalahan yang terjadi didalam pembelajaran. Berikut merupakan permasalahan yang ditemukan saat penelitian pertemuan ketiga siklus I :

- a) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, masih dijumpai siswa yang kurang memperhatikan dan masih diselingi oleh kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- b) Selain itu siswa masih kurang aktif dalam mencatat poin-poin penting yang disampaikan guru, didapati siswa yang tidak mencatat dan beberapa siswa yang mencatat dengan meminjam catatan teman.
- c) Ketika diskusi kelompok, beberapa siswa masih sering diselingi kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman ataupun kelompok lain.
- d) Kegaduhan didalam kelas belum teratasi dengan baik ketika permainan *Talking Stick* berlangsung.
- e) Masih banyak siswa menjawab dengan jawaban yang salah serta terdapat anggota dalam kelompoknya berusaha memberikan jawaban soal pada permainan *Talking Stick* pada anggota kelompoknya yang maju.
- f) Beberapa siswa didapati bekerja sama saat dilaksanakannya evaluasi hasil belajar (*post-test*).

2. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

1) Hasil Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Sebelum dimulai pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran mulai dari RPP mata pelajaran multimedia KD menciptakan desain grafik multimedia 2D siklus II untuk 3 kali pertemuan,

pertemuan pertama materi pokok teori warna, pertemuan ke dua gradasi pada *CorelDraw*, pertemuan ke tiga transparensi pada *CorelDraw* setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media mengajar berupa *power point* materi teori warna yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 1, tongkat *stick*, lagu, *speaker*, kartu nama siswa, soal pertanyaan, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru mempertimbangkan hal-hal yang harus diperbaiki dari pelaksanaan selama siklus I dan menerapkannya pada siklus II agar hasil yang diperoleh dapat meningkat dari siklus I. Berdasarkan refleksi pada siklus I, perbaikan perencanaan pada siklus II adalah :

- a) Guru menegur siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dan melarang siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- b) Guru memotivasi siswa untuk mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan guru baik mencatat sendiri maupun meminjam catatan milik temannya. Siswa yang tidak mau mencatat diperintahkan guru untuk keluar dari kelas dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru dengan 1 kertas hvs penuh.

- c) Guru lebih mengarahkan siswa agar berpartisipasi dalam diskusi. Peneliti dan *observer* ikut mendampingi agar siswa melibatkan dirinya dalam diskusi kelompok dan terfokus pada kelompoknya masing-masing. Guru sesekali berkeliling ke masing-masing kelompok untuk mengetahui perkembangan dan membimbing siswa apabila mengalami kesulitan dalam belajar.
- d) Peneliti dan *observer* diminta untuk mengarahkan siswa agar fokus pada permainan *Talking Stick* berlangsung dan mengingatkan siswa yang gaduh untuk tetap tenang. Guru perlu mengkondisikan siswa untuk menghadapkan pandangan tetap ke depan supaya perhatian siswa penuh pada penjelasan guru.
- e) Guru memberikan masukan kepada siswa agar lebih giat belajar, memperhatikan guru saat penjelasan materi berlangsung. Guru juga lebih banyak menanyakan siswa kepada materi yang belum paham dan meminta siswa untuk mencatat materi yang disampaikan. Soal pertanyaan dibuat berbeda yaitu dalam bentuk kertas, agar anggota siswa dibelakangnya tidak mengetahui dan memberikan jawaban soal.
- f) Guru, peneliti, dan *observer* bekerjasama untuk mengawasi siswa ketika pengerjaan *post-test* lebih ketat dan memperingatkan siswa yang melakukan kerja sama.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Oktober 2016 pada pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45. Materi yang akan diajarkan pada siklus II

ini adalah Gradasi Pada *CorelDraw*. Langkah-langkah pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Senin, 19 Oktober 2016 pada pukul 08.30, diawali dengan pengondisian kelas serta siswa guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan meninstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa, berdasarkan presensi kehadiran 22 siswa hadir pada hari itu. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Materi yang akan pada pertemuan ini adalah Teori Warna. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru juga memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan agar dapat memenangkan permainan *Talking Stick*. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali guru dengan menampilkan contoh poster dan meminta siswa untuk mengamati warnanya, setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa "Apakah warna di poster terlihat bagus?", siswa bersama-sama menjawab "Bagus bu", guru memberikan pertanyaan kepada siswa kembali mengenai poster tersebut dan menanyakan "Mengapa poster

tersebut bagus?”, beberapa siswa menjawab karena warnanya terang. Guru memberikan contoh poster yang kedua dan menanyakan kembali kepada siswa “Kalau gambar poster yang ini?”, siswa menjawab dengan kompak “Jelek bu” dan beberapa siswa menjawab “gelap”. Selanjutnya jawaban dari siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan materi pelajaran teori warna yang ditampilkan pada *slide powerpoint*. Setiap guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab materi yang disampaikan.

Selama guru menjelaskan materi 15 siswa dibangku belakang masih banyak diselingi kegiatan lain selain itu semua siswa dalam satu kelas mencatat poin-poin yang disampaikan namun beberapa siswa masih sedikit mencatat dan meminjam catatan teman. Setelah semua materi selesai dibahas guru menanyakan kembali “Apakah ada yang belum jelas”, 1 siswa bertanya tentang kegunaan teori warna dalam desain. Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 4 kelompok dengan berhitung 1-4 dari bangku belakang sebelah kiri kedepan. Setelah terbentuk kelompok guru menginstruksikan siswa untuk melanjutkan tugas desain undangan. Guru meminta siswa untuk saling menilai kekurangan desain antar anggota kelompoknya dan siswa juga menanyakan masukan kepada peneliti dan *observer* terhadap desain yang dibuatnya.

Guru dibantu peneliti dan *observer* berkeliling mengamati perkembangan desain yang dibuat, memberikan masukan dan membantu setiap anggota dalam kelompok belajar selama kegiatan praktik

berlangsung. Setelah antar siswa memberikan masukan guru menilai tugas desain undangan siswa. Semua siswa dalam satu kelas selesai membuat desain undangan bahkan beberapa siswa pada pertemuan sebelumnya sudah selesai memperbaiki nilainya kembali.

Guru menginstruksikan menutup semua komputer dan mengajak siswa mulai permainan *Talking Stick*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi yang disampaikan dan berdiskusi dengan kelompoknya selama ± 10 menit, setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Setelah semua keperluan sudah dipersiapkan, guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab. Guru dan peneliti bekerja sama menjelaskan aturan permainan *game Talking Stick* dan menyepakati peraturan permainan, selain itu guru juga meminta siswa dari tiap kelompok untuk mengawasi kelompok lain pada saat menjawab pertanyaan apabila ada siswa pada kelompok lain yang membantu memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya yang maju menjawab maka dianggap diskualifikasi.

Setelah semua siswa dalam kelompok terkondisikan, guru memberikan aba-aba apabila lagu dihidupkan maka tongkat *stick* digulirkan searah jarum jam pada masing-masing anggota kelompoknya dan apabila ada aba-aba "stop" musik dimatikan maka tongkat berhenti di anggota yang memegang terakhir kali. Peneliti dan *observer* mengamati jalannya permainan *Talking Stick*, pada saat guru memberikan aba-aba "mulai" siswa memutar tongkat stick searah jarum jam. Ketika guru memberikan aba-

aba "Stop" sesaat beberapa siswa didalam kelas menjadi gaduh namun kembali kondusif. Setelah siswa maju dan terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan membagikan kartu soal, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis.

Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan. Ketika siswa maju menjawab pertanyaan peneliti dan *observer* bekerja sama mengawasi dari belakang untuk meminimalisir siswa saling bekerjasama. Beberapa siswa mencoba menoleh namun ditegur oleh peneliti dan *observer*. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1,2,3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diawali guru dengan mempersilahkan siswa membuka buku catatan dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Anggota setiap kelompok memberikan respon yang baik dengan mencatat macam-macam teori warna. Guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. guru memperlihatkan soal pertanyaan di *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Siswa terlihat antusias

memberi jawaban ketika diskusi berlangsung, kegaduhan pun terjadi didalam kelas. Dari hasil koreksi jawaban keempat kelompok tersebut didapati kelompok 1 memperoleh 3 poin, kelompok 2 memperoleh 5 poin, kelompok 3 memperoleh 4 poin, kelompok 4 memperoleh 3 poin.

Selanjutnya guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan, selanjutnya guru memberikan *reward*/penghargaan yang diberikan oleh peneliti. Guru memberikan masukan kepada siswa agar membaca materi terlebih dahulu sebelum materi pelajaran dilaksanakan, lebih giat belajar, lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi agar dapat menjawab soal dari permainan *Talking Stick*. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang gradasi pada *CorelDraw*. Guru juga meminta siswa mencari inspirasi desain kemasan makanan untuk praktik minggu depan. Guru meminta salah satu siswa memimpin doa, pembelajaran ditutup pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pertemuan pertama siklus II, guru semakin terbiasa mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *talkig stick*. Siswa juga sudah terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Keaktifan siswa mengalami peningkatan di setiap indikator. Diskusi kelompok, perhatian siswa, dan siswa mengerjakan tugas praktik nampak lebih terlihat dalam pelajaran.

Tabel 14. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan I siklus 2

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	22	69	78,40%	22
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	22	87	98,86%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	22	73	82,95%	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	22	67	76,13%	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	16	68	77,27%	
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	22	65	73,86%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	22	78	88,63%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	22	68	77,27%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	22	62	70,45%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	22	64	72,72%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan 1 Siklus 2				79,65%	

4) Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pertemuan I siklus II, keaktifan siswa selama proses pembelajaran lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Berikut permasalahan yang dijumpai pertemuan I siklus II :

- a) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran perhatian siswa sudah terfokus memperhatikan namun masih ada beberapa siswa dibangku belakang masih sering diselingi dengan mengobrol.
- b) Saat diskusi kelompok berlangsung masih ada beberapa siswa yang mengobrol dengan anggota kelompok lain.

- c) Beberapa siswa masih mencatat sesekali ketika penjelasan materi berlangsung.

b. Pertemuan Kedua

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, peneliti mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran mulai dari RPP mata pelajaran multimedia KD menciptakan desain grafik multimedia 2D siklus II untuk 3 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok teori warna, pertemuan ke dua gradasi pada *CorelDraw*, pertemuan ke tiga transparansi pada *CorelDraw* setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media mengajar berupa *power point* materi gradasi pada *CorelDraw* yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 2, tongkat *stick*, lagu, *speaker*, kartu nama siswa, kartu soal pertanyaan, media kartu soal berupa *powerpoint*, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru berdiskusi dari beberapa hal agar proses pembelajaran siklus II pertemuan ke 2 lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan refleksi pada siklus pertemuan I siklus II, perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Untuk siswa yang kurang memperhatikan, peneliti dan *observer* diminta menegur dan mengarahkan siswa agar tetap fokus memperhatikan guru.
- b) Guru lebih mengkondisikan kelas dan menegur siswa apabila terdapat siswa yang mengobrol saat diskusi kelompok.
- c) Guru berkeliling memeriksa satu per satu catatan siswa dan memerintahkan siswa melengkapinya bila didapati catatan siswa yang belum lengkap.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Oktober 2016 pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah Gradasi pada *CorelDraw*. Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II :

a) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada pukul 08,30, diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan meninstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa. Guru dibantu peneliti dan *observer* mempersiapkan peralatan *Talking Stick*. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan pada pertemuan ini adalah Gradasi Pada *CorelDraw*. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih

bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru juga memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan agar dapat memenangkan permainan *Talking Stick*. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti dibantu *observer* membagikan kartu nama kepada setiap siswa. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan *observer* mempersiapkan *speaker* dan tongkat stick yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*.

b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan inti dengan menanyakan kembali kepada siswa "Ada yang tau gradasi", siswa didalam kelas terlihat antusias menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian guru menampilkan 1 contoh gambar dan meminta siswa untuk mengamati. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa "Apakah ada efek gradasi?", siswa bersama-sama menjawab "Ada bu" 4 siswa menunjuk gambarnya. Guru membenarkan jawaban siswa kemudian guru mulai menjelaskan materi pelajaran dan menginstruksikan siswa untuk mencatat materi apabila ada siswa yang tidak mencatat guru meminta siswa mencatat materi diluar kelas dengan menulisnya di kertas hvs. Setiap guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 untuk menjawab materi yang disampaikan.

Setelah penjelasan materi selesai, guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 4 kelompok. Guru menginstruksikan siswa untuk menghitung 1-4 dimulai dari bangku depan sebelah kiri dan berlanjut kebelakang. Didapati kelompok 1 dan 2 beranggotakan 6 siswa, kelompok 3 dan 4 beranggotakan 5 siswa. Setelah terbentuk kelompok belajar, guru meminta masing-masing siswa untuk membuka aplikasi *CorelDraw*. Guru memberikan masukan kepada setiap anggota dalam kelompok untuk saling bekerja sama membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan. Guru menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah pada kegiatan praktik. Guru menginstruksikan siswa untuk membuat objek kotak. Setelah semua membuat objek kotak, guru meminta siswa memilih *Fill Tool* pada *toolbox*.

Guru dibantu peneliti dan *observer* memantau untuk mengetahui hasil kerja siswa dan membantu siswa dalam kelompok yang masih kesulitan. Guru melanjutkan membuat efek gradasi dengan menginstruksikan siswa memilih jenis gradasi pada kolom *type* dan meminta siswa untuk mencoba satu persatu dari ke empat jenis gradasi untuk mengetahui perbedaannya. Setelah semua siswa memahami membuat efek gradasi pada *CorelDraw* guru memberikan tugas praktik membuat desain undangan kepada siswa. Pada kegiatan praktik siswa banyak bertanya meminta masukan dan meminta bantuan jika terjadi kesulitan. Pada saat kegiatan praktik berlangsung beberapa siswa mengacungkan tangan meminta guru menilai hasil kerjanya. Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa antar anggota kelompoknya untuk saling menilai dan memberi masukan.

Guru juga menginstruksikan siswa untuk meminta peneliti dan *observer* memberikan masukan desain yang dibuat. Selanjutnya guru memberikan nilai kepada siswa. Pada pertemuan ini 18 siswa telah tuntas mengerjakan desain undangan dan dinilai oleh guru.

Setelah jam tugas praktik selesai dan tidak ada siswa lain yang meminta dinilai oleh guru, guru menginstruksikan siswa mematikan komputernya. Guru mempersilahkan kepada setiap kelompok berdiskusi dan membaca kembali materi yang telah diajarkan selama \pm 10 menit. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan untuk menutup semua buku catatan. Disamping itu peneliti dibantu *observer* mempersiapkan kembali perangkat *Talking Stick* dan menyepakati peraturan dan lagu yang akan diputar. Guru mengkondisikan siswa dan menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap. Setelah siswa terkondisikan, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab dan memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru meminta siswa pada setiap kelompok untuk bekerja sama mengawasi kelompok lain apabila ada yang memberikan jawaban kepada anggota kelompoknya untuk di diskualifikasi.

Dimulai dari aba-aba hitungan 1, 2, 3 musik dijalankan, beberapa siswa mengamati gerak-gerik guru karena panik. setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan oleh *observer*, seketika siswa menjadi gaduh namun seketika kondusif kembali. Guru menginstruksikan siswa pada masing-masing kelompok untuk maju kedepan kepada siswa yang mendapat

tongkat terakhir pada saat musik berhenti. Setelah siswa maju dan terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan membagikan kartu soal, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis. Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan. Ketika siswa maju menjawab pertanyaan, peneliti dan *observer* bekerja sama mengawasi dari belakang agar menjaga siswa tidak saling bekerjasama. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1, 2, 3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa. Pada saat memberikan aba-aba "stop" dan musik dihentikan, guru, peneliti dan *observer* bekerja sama bergantian mematikan lagu sebagai tanda berhenti. Selama permainan *Talking Stick* berlangsung, kegaduhan siswa didalam kelas lebih kondusif.

Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan. Ketika siswa maju menjawab pertanyaan peneliti dan *observer* bekerja sama mengawasi dari belakang agar menjaga siswa tidak saling bekerjasama. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1, 2, 3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa. Pada saat guru memberikan aba-aba musik dimulai, terdapat beberapa siswa memperhatikan tangan guru, ketika akan menekan tombol

berhenti / musik dihentikan siswa tersebut dengan sengaja mempercepat guliran tongkatnya ke anggota lainnya. Karena panik guru akan menekan tombol berhenti, ada 1 kelompok hingga menjatuhkan tongkatnya.

c) Kegiatan Penutup

Guru mengawali kegiatan penutup dengan mempersilahkan siswa membuka buku catatannya dan meberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa didalam kelas antusias menjawab macam-macam gradasi warna pada *CorelDraw*. Selanjutnya Guru memperlihatkan soal pertanyaan pada *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa tiap kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan mengulas secara singkat terhadap seluruh jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi tanya jawab kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi dan mengulas seluruh jawaban siswa pada kolom papan tulis, terlihat siswa tiap kelompok terlihat antusias saat diskusi berlangsung. Dari hasil koreksi jawaban keempat kolompok tersebut, didapati kelompok 1 memperoleh 5 poin, kelompok 2 memperoleh 6 poin, kelompok 3 memperoleh 7 poin, dan kelompok 4 memperoleh 5 poin.

Selanjutnya guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan kepada kelompok 1, selanjutnya guru memberikan *reward*/penghargaan yang diberikan oleh peneliti. Guru memberikan masukan kepada siswa agar membaca materi terlebih dahulu

sebelum materi pelajaran dilaksanakan dan lebih giat belajar. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang Efek Tranparensi pada *CorelDraw*. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pertemuan kedua siklus II, guru semakin baik mengajar menggunakan metode pembelajarak kooperatif tipe *Talking Stick*. Siswa juga semakin terbiasa belajar dengan menggunakan metode pembelajarak kooperatif tipe *Talking Stick*. Siswa terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran dan permainan *Talking Stick*. Proses pembelajaran saat guru menjelaskan materi dan permanan *Talking Stick* dimulai berjalan dengan kondusif. Siswa semakin aktif mengikuti pelajaran berlangsung. Kegaduhan siswa sudah mulai terjaga. Siswa juga sudah mampu menjawab soal pertanyaan dengan jujur. Berikut merupakan hasil observasi yang diperoleh pada pertemuan kedua siklus II :

Tabel 15. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Siklus 2

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	22	73	82,95%	22
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	22	88	100%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	22	79	89,77%	

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	22	71	80,68%	22
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	20	76	86,36%	
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	22	75	85,22%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	22	80	90,90%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	20	81	92,04%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	22	66	75%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	22	70	79,54%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan 2 Siklus 2				86,24%	

4) Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pertemuan kedua siklus II, keaktifan siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dan lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Berikut ini rincian-rincian yang dimaksud:

- a) Terdapat 1-2 siswa yang masih gaduh didalam kelas.
- b) Beberapa siswa didalam kelas mengamati tangan guru dan mempercepat guliran tongkat ketika guru akan menghentikan musik dan memberikan aba-aba berhenti.

c. Pertemuan Ketiga

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum dimulai pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran mulai dari RPP mata pelajaran multimedia KD menciptakan desain grafik multimedia 2D siklus II untuk 3 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok teori warna, pertemuan ke dua gradasi pada *CorelDraw*, pertemuan ke tiga transparansi pada *CorelDraw* setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga persiapan game *Talking Stick* 90 menit dan untuk permainan *Talking Stick* 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media mengajar berupa *power point* materi transparansi pada *CorelDraw* yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 3, tongkat *stick*, lagu, *speaker*, kartu nama siswa, soal pertanyaan, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru mempertimbangkan hal-hal yang harus diperbaiki dan menerapkannya pada siklus II. Berdasarkan refleksi pertemuan kedua siklus II, perbaikan perencanaan pertemuan ketiga siklus II adalah :

- a) Guru menegur dan mengkondisikan siswa yang membuat gaduh dan meminta siswa untuk menjaga kegaduhan.
- b) Ketika musik dijalankan guru bersama peneliti dan *observer* bekerjasama bergantian menjadi operator saat musik dihentikan.

2) Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 2 November 2016 pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan ketiga siklus II ini adalah Transparensi Pada *CorelDraw*. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga siklus II:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangkunya masing-masing guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa. Guru melakukan presensi kehadiran siswa, 22 siswa hadir pada hari ini. Guru dibantu peneliti dan *observer* mempersiapkan *speaker* dan tongkat stick yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*. Selanjutnya guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Sebelum pelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan dapat memperoleh cita-cita yang diinginkan. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas pada hari ini.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan pertanyaan "Ada yang tau apa itu transparansi?", siswa berfikir sesaat dan suasana kelas sejenak menjadi hening. 1 siswa menjawab dengan memberikan contoh "tembus bu

seperti kaca” setelah itu diikuti siswa lainnya menjawab dengan sepengetahuannya masing-masing. Guru membenarkan jawaban siswa dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh-contoh gambar yang terdapat efek transparensi. Sesekali guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum paham. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan dari guru, bahkan 5 siswa berinisiatif mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah usai menjelaskan materi, guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 4 kelompok. Guru menginstruksikan siswa berhitung 1-4 dimulai dari bangku belakang sebelah kanan, didapati kelompok 1 dan 2 beranggotakan 6 siswa, kelompok 3 dan 4 beranggotakan 5 siswa. Tanpa diinstruksikan oleh guru, siswa bergabung kepada kelompoknya masing-masing dengan sendirinya sesuai nomor pada hitungan tadi. Setelah terbentuk kelompok belajar, guru meminta masing-masing siswa untuk membuka aplikasi *CorelDraw*. Guru memberikan masukan kepada siswa anggota dalam kelompoknya untuk bekerja sama membantu siswa yang masih kesulitan. Guru menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan praktik yang dilakukan oleh guru.

Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk membuat objek bebas, setelah semua siswa membuat objek guru meminta siswa mengaktifkan *transparency tool* dengan cara mengklik ikon tersebut pada *toolbox*. Guru

dibantu peneliti dan *observer* memantau untuk mengetahui hasil kerja siswa dan membantu siswa dalam kelompok yang masih kesulitan. Guru melanjutkan mengajak siswa membuat efek gradasi pada *property bar* dengan memilih jenis transparansi pada kolom *type*. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mencoba satu persatu dari sembilan jenis transparansi untuk mengetahui perbedaannya. Selanjutnya guru memberikan contoh dari fungsi ikon satu persatu pada *property bar*. Setelah semua siswa mencoba, guru mengajak siswa untuk mengamati perbedaan yang terjadi. Sesekali guru memberikan tanya jawab kepada siswa hingga kegiatan praktik selesai.

Setelah siswa memahami langkah-langkah memberikan efek transparansi, guru mempersilahkan siswa untuk melanjutkan membuat tugas desain undangan. Guru menginstruksikan anggota kelompoknya untuk saling membantu. Selama kegiatan praktik, siswa antusias meminta bantuan dan masukan kepada guru maupun peneliti, dan *observer*. beberapa siswa yang belum dinilai guru mangucungkan tangan dan meminta guru memberikan penilaian. Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa pada anggota kelompoknya untuk menilai dan memberikan masukan, guru juga menginstruksikan siswa untuk meminta peneliti dan *observer* memberikan masukan terhadap desain yang dibuatnya. Selanjutnya guru memberikan nilai kepada masing-masing siswa. Pada pertemuan ini semua siswa telah tuntas mengerjakan tugas desain undangan.

Setelah jam tugas praktik selesai, guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputernya. Kemudian guru mempersilahkan kepada setiap

kelompok berdiskusi dan membaca kembali materi yang telah diajarkan selama \pm 10 menit. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan untuk menutup semua buku catatan. Guru mengkondisikan dan menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap. Setelah siswa terkondisikan, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab. Sebagai pelaksana, guru memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru juga meminta siswa pada setiap kelompok untuk bekerja sama mengawasi kelompok lain apabila ada yang memberikan jawaban kepada siswa yang maju menjawab pertanyaan untuk di diskualifikasi. Dimulai dari aba-aba hitungan 1,2,3 musik dijalankan, beberapa siswa mengamati gerak-gerik guru karena panik. setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan oleh *observer*, seketika siswa menjadi gaduh namun seketika kondusif kembali.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diawali guru dengan mempersilahkan siswa membuka buku catatan dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa tiap kelompok antusias menjawab jenis-jenis transparansi pada *CorelDraw*. Guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. guru memperlihatkan soal pertanyaan di *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Selanjutnya guru bersama

siswa mengoreksi dan mengulas secara singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi tanya jawab kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi dan mengulas seluruh jawaban siswa pada kolom papan tulis, terlihat siswa tiap kelompok terlihat antusias saat diskusi berlangsung. Dari hasil koreksi jawaban keempat kelompok tersebut, didapati kelompok 1 memperoleh 6 poin, kelompok 2 memperoleh 7 poin, kelompok 3 memperoleh 8 poin, dan kelompok 4 memperoleh 5 poin.

Guru memberikan kesimpulan bersama siswa dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk kembali duduk dibangku masing-masing dan memberikan soal tes evaluasi belajar siklus II, peneliti dibantu *observer* membagikan soal dan lembar jawab kepada seluruh siswa. Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi secara mandiri, jujur, serta tidak membuka catatan. Setelah selesai mengerjakan tes evaluasi hasil belajar, guru memberikan *reward* kepada kelompok 1 dan masing-masing anggota pada kelompok lain yang diberikan oleh peneliti. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan apresiasi kepada semua siswa telah mengikuti pelajaran dan menjaga kondusivitas dari awal hingga akhir pembelajaran. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk membawa 1 buah kemasan makanan ringan pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan ketiga siklus II, pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* semakin baik. Guru semakin lancar menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Selain itu siswa semakin terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Saat diskusi berlangsung, anggota-anggota tiap kelompok sudah mampu menunjukkan perannya. Kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Tanpa diberikan instruksi, siswa berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing. Saat kegiatan permainan *Talking Stick* siswa yang sebelumnya masih mencoba meminta jawaban kepada anggotanya sudah percaya diri mengemukakan jawabannya sendiri. Pada tes evaluasi hasil belajar siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dengan jujur dan mandiri. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif dan kondusif karena masing-masing siswa dapat mengontrol diri mereka agar tidak terjadi kegaduhan dan mengikuti pelajaran dengan tertib. Tidak ada siswa yang membuka *handphone*, bermain musik, dan melihat internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Berikut merupakan hasil observasi berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa pada pertemuan ketiga siklus II :

Tabel 16. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pertemuan 3 Siklus 2

NO	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Aktif	Skor	Persentase	Jumlah Siswa
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	22	78	88,63%	22
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	22	88	100%	
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	22	79	90,90%	
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	22	75	85,22%	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	21	80	90,90%	
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	22	74	84,09%	
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	22	85	96,59%	
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	22	83	94,31%	
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	22	69	78,40%	
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	22	70	79,54%	
Rata-rata Keaktifan Siswa Pertemuan 3 Siklus 3				88,85%	

Pada akhir pelaksanaan penelitian pertemuan 3 siklus 2, dilaksanakan tes evaluasi hasil belajar siswa. Tes evaluasi hasil belajar siswa dilaksanakan dalam bentuk lembar soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Berikut merupakan data nilai evaluasi hasil belajar siswa :

Tabel 17. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 2

NO ABSEN	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANAGAN
1	Responden 1	90	TUNTAS
2	Responden 2	80	TUNTAS
3	Responden 3	80	TUNTAS
4	Responden 4	90	TUNTAS
5	Responden 5	85	TUNTAS
6	Responden 6	95	TUNTAS
7	Responden 7	95	TUNTAS
8	Responden 8	85	TUNTAS
9	Responden 9	90	TUNTAS
10	Responden 10	95	TUNTAS
11	Responden 11	80	TUNTAS
12	Responden 12	85	TUNTAS
13	Responden 13	90	TUNTAS
14	Responden 14	90	TUNTAS
15	Responden 15	90	TUNTAS
16	Responden 16	80	TUNTAS
17	Responden 17	95	TUNTAS
18	Responden 18	85	TUNTAS
19	Responden 19	90	TUNTAS
20	Responden 20	80	TUNTAS
21	Responden 21	70	BELUM TUNTAS
22	Responden 22	60	BELUM TUNTAS
RATA-RATA		85,45	
NILAI TERTINGGI		95	
NILAI TERENDAH		60	
JUMLAH NILAI \geq 76		20	
PERSENTASE KETUNTASAN		90,90%	

Dari tabel 17, rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil belajar siswa siklus II adalah 85,45. Jumlah siswa yang telah mencapai nilai \geq 76 sebanyak 21 siswa dan 1 siswa belum mencapai nilai \geq 76. Ketuntasan siswa kelas XI Multimedia 2 sebesar 90,90%. Hasil tersebut telah memenuhi kriteria

keberhasilan penelitian yaitu minimal 76 % dari jumlah siswa kelas XI Multimedia 2.

4) Tahap Refleksi

Pada refleksi siklus II, peneliti bersama guru mata pelajaran menganalisis kembali hasil dari observasi dan evaluasi hasil belajar selama siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Dari 10 sub indikator data observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, seluruh sub indikator telah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu minimal 76%
- b) Rata-rata keaktifan siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian dengan minimal 76%, yaitu mencapai 84,92%
- c) Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir pelajaran, siswa telah terfokus mengikuti pelajaran dan tidak melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
- d) Saat diskusi kelompok, tiap anggota dalam kelompok sudah mampu memberikan kontribusi.
- e) Saat dimulai permainan *Talking Stick*, siswa yang maju mampu menjawab dengan kemampuan sendiri.
- f) Saat pelaksanaan tes evaluasi pembelajaran, tidak ada siswa yang mencoba mencontek ataupun membuka buku catatannya.
- g) Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian minimal 76% dari jumlah siswa kelas XI Multimedia 2 yaitu 85,45%. Sebanyak 20 siswa telah mencapai KKM,

sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau 90,90%.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, keseluruhan penelitian tindakan kelas telah menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Tindakan yang dilakukan telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa dari 10 sub indikator siswa yang diamati telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu $\geq 76\%$. Pada sub indikator pertama, siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, pada pertemuan pertama siklus I hanya 59,52%. Pada pertemuan kedua menurun menjadi 52,27%. Pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 70,45%, namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada saat pelaksanaan siklus II guru selalu mengingatkan siswa agar lebih aktif dan fokus memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sehingga pertemuan 1 siklus II meningkat menjadi 78,40%, sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 82,95. Pada pertemuan ketiga lebih meningkat menjadi 88,63%.

Sub indikator kedua adalah siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase sudah mencapai kriteria penilaian yaitu 96,42%. Pertemuan kedua meningkat menjadi 97,72%. Pada pertemuan ketiga persentase tidak meningkat yaitu sebesar 97,72%. Hal tersebut disebabkan sejak awal siswa sudah semangat dalam permainan *Talking Stick*. Persentase terus meningkat pada siklus II pertemuan pertama, persentase naik menjadi 98,86%. Pada pertemuan kedua naik menjadi 100% dan tetap bertahan sampai dengan pertemuan ketiga yaitu 100%.

Sub indikator ketiga adalah siswa melakukan diskusi kelompok. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase siswa hanya mencapai 65,47%. Pada pertemuan kedua sudah mencapai kriteria penilaian yaitu menjadi 78,40%. Pada pertemuan ketiga meningkat dan sudah mencapai kriteria keberhasilan menjadi 80,68%. Persentase terus meningkat pada siklus II pertemuan pertama, persentase menjadi 82,95%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 89,77%. Pada pertemuan ketiga semakin meningkat menjadi 90,90%.

Sub indikator keempat adalah siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase siswa masih rendah yaitu 48,86%. Pertemuan kedua meningkat menjadi 67,05%. Pertemuan ketiga persentasenya meningkat menjadi 71,60%. Persentase yang rendah dikarenakan siswa tidak memperhatikan saat penjelasan materi dan ketika diberi pertanyaan, siswa tidak mengetahui jawabannya. Pada pertemuan pertama siklus II persentase siswa meningkat

menjadi 76,13 dan telah memenuhi kriteria keberhasilan. Pertemuan kedua meningkat menjadi 80,68%. Pertemuan ketiga persentase siswa semakin meningkat menjadi 85,22%.

Sub indikator kelima adalah siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 67,85%. Pertemuan kedua persentase siswa menjawab dengan benar menurun menjadi 60,22%. Pertemuan ketiga meningkat menjadi 72,72% namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pertemuan pertama siklus II metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* telah mencapai 77,27%. Pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 86,36%. Pada pertemuan ketiga semakin meningkat yaitu mencapai 90,90%. Dalam hal ini ketepatan menjawab pertanyaan tidak hanya saat permainan *Talking Stick*, namun saat tanya jawab saat guru menjelaskan materi, persepsi, hingga menyimpulkan materi. Ketika siswa menjawab soal pertanyaan *Talking Stick*, siswa sudah mampu menjawab dengan jujur.

Sub indikator keenam adalah siswa mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh guru. Pertemuan pertama siklus I, persentase masih rendah yaitu 51,19%. Persentase menurun pada pertemuan kedua menjadi 47,72%. Pada pertemuan ketiga persentase kembali naik menjadi 63,64%. Sebelum pelajaran dimulai guru mengingatkan siswa agar mencatat materi yang disampaikan, agar dapat memenangkan permainan *Talking Stick*. Usaha guru dalam mengingatkan siswa berpengaruh pada siklus II pertemuan pertama, persentase meningkat menjadi 73,86%. Pada pertemuan kedua, persentase semakin meningkat dan telah mencapai

kreteria keberhasilan yaitu 84.09%. Pada pertemuan ketiga persentase naik menjadi 85,22%

Sub indikator ketujuh adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan pertama siklus I persentase hanya mencapai 65,47%. Persentase pada pertemuan kedua kembali meningkat menjadi 73,86%. Pada pertemuan ketiga persentase sudah mencapai kreteria keberhasilan yaitu 79,54%. Pada pertemuan pertama siklus II siswa semakin baik dalam mengerjakan tugas, persentase meningkat menjadi 88,63%. Persentase kembali naik pada pertemuan kedua menjadi 90,90%. Pada pertemuan ketiga persentasenya kembali meningkat dari persentase sebelumnya menjadi 96,59.

Sub indikator kedelapan adalah ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 46,42%. Persentase ini merupakan yang paling rendah diantara persentase sub indikator yang lain. Persentase yang rendah dikarenakan saat pertemuan pertama siswa masih banyak diselingi melihat internet, membuka *youtube* yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 62,5%. Persentase kembali meningkat pada pertemuan ketiga yaitu 72,72%. Pada pertemuan pertama siklus II persentase meningkat dan sudah memenuhi kreteria penelitian yaitu 77,27%. Pada pertemuan kedua siswa semakin baik saat mengerjakan tugas, persentase semakin meningkat menjadi 92,04%. Pada pertemuan ketiga persentase kembali meningkat menjadi 94,31%.

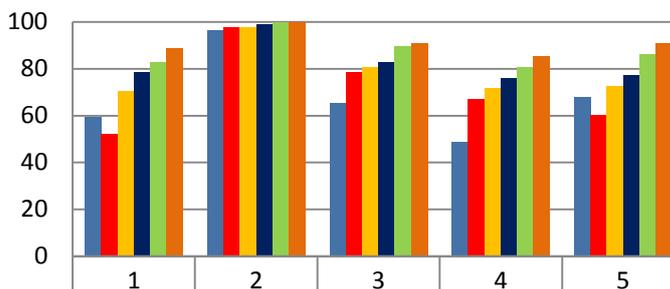
Sub indikator kesembilan adalah siswa tidak membuat gaduh didalam kelas. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase masih rendah yaitu 58,33%. Persentase yang rendah dikarenakan siswa terlalu bersemangat dan masih banyak diselingi kegiatan lain seperti mengobrol. Pada pertemuan kedua persentase menurun menjadi 55,68%. Pada pertemuan ketiga persentase kembali meningkat menjadi 61,36% namun masih jauh dari kriteria keberhasilan penelitian. Karena persentase masih rendah dalam setiap pembelajaran, guru selalu mengkondisikan dan mengingatkan siswa untuk menjaga kondusifitas. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase naik menjadi 70,45%. Pada pertemuan kedua persentase kembali meningkat menjadi 75% namun masih belum mencapai kriteria penelitian. Pada pertemuan ketiga persentase meningkat dan mencapai kriteria penelitian yaitu 78,40%.

Sub indikator kesepuluh adalah siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase masih rendah yaitu 48,80%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 57,96%. Persentase kembali meningkat menjadi 68,18% namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase naik dari persentase sebelumnya yaitu 72,72%. Persentase kembali meningkat pada pertemuan kedua dan mencapai kriteria keberhasilan menjadi 79,54%. Pada pertemuan ketiga persentase tetap bertahan dengan persentase 79,94%.

Tabel 18. Data Observasi Keaktifan Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

No	Aspek yang Diamati	Siklus I				Siklus II			
		Pertemuan			Rata-rata	Pertemuan			Rata-rata
		I	II	III		I	II	III	
1	Siswa memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	59,52	52,27	70,45	60,75	78,40	82,95	88,63	83,33
2	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	96,42	97,72	97,72	97,29	98,86	100	100	99,62
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	65,47	78,40	80,67	74,85	82,95	89,77	90,90	87,87
4	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	48,86	67,05	71,60	62,50	76,13	80,68	85,22	80,68
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	67,85	60,22	72,72	66,93	77,27	86,36	90,90	84,84
6	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	51,19	47,72	63,64	54,18	73,86	85,22	84,09	81,06
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	65,47	73,86	79,54	72,96	88,63	90,90	96,59	92,04
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	46,42	62,50	72,72	60,55	77,27	92,04	94,31	87,87
9	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	58,33	55,68	61,36	58,46	70,45	75	78,40	74,62
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan menggunakan aplikasi	48,80	57,96	68,18	58,31	72,72	79,54	79,54	77,27
Rata-rata persentase keaktifan siswa siklus I (%)					66,68	Rata-rata persentase keaktifan siswa siklus II (%)			84,92

Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

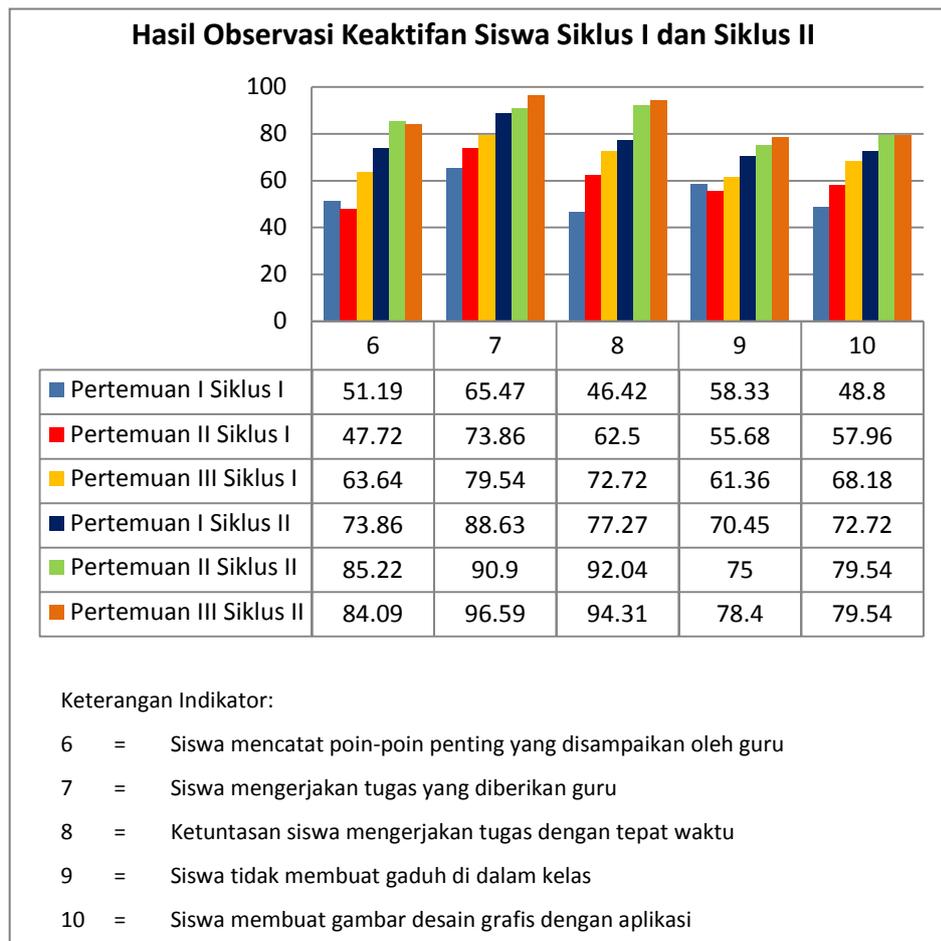


	1	2	3	4	5
■ Pertemuan I Siklus I	59.52	96.42	65.47	48.86	67.85
■ Pertemuan II Siklus I	52.27	97.72	78.4	67.05	60.22
■ Pertemuan III Siklus I	70.45	97.72	80.67	71.6	72.72
■ Pertemuan I Siklus II	78.4	98.86	82.95	76.13	77.27
■ Pertemuan II Siklus II	82.95	100	89.77	80.68	86.36
■ Pertemuan III Siklus II	88.63	100	90.9	85.22	90.9

Keterangan Indikator:

- 1 = Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
- 2 = Siswa memperhatikan saat teman atau kelompok lain menjawab pertanyaan ketika *Talking Stick* berlangsung
- 3 = Siswa melakukan diskusi kelompok
- 4 = Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat
- 5 = Siswa berani mengemukakan pendapat kepada guru saat penjelasan dari guru berlangsung

Gambar 3. Peningkatan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan II Sub Indikator 1-5



Gambar 4. Peningkatan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan II Sub
Indikator 6-10

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil implementasi metode pembelajaran *Talking Stick* pada siswa menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa. Hal tersebut dikarenakan pada tiap pertemuan siswa mulai terbiasa belajar menjalani kegiatan pembelajaran metode *Talking Stick*. Peningkatan tersebut tidak lepas dari kelebihan metode *Talking Stick* menurut Agus Suprijono (2010) yaitu peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam suasana kelas yang terbuka dan demokratis, menguji kesiapan peserta didik, melatih peserta

didik memahami materi dengan cepat, agar lebih giat belajar (belajar terlebih dahulu sebelum dimulai pelajaran), meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik), peserta didik berani mengemukakan pendapat. Hasil persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 66,68% kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 84,92% kategori sangat baik. Peningkatan keaktifan siswa pada penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya dalam skripsi Evi Nurcahyani yang juga menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

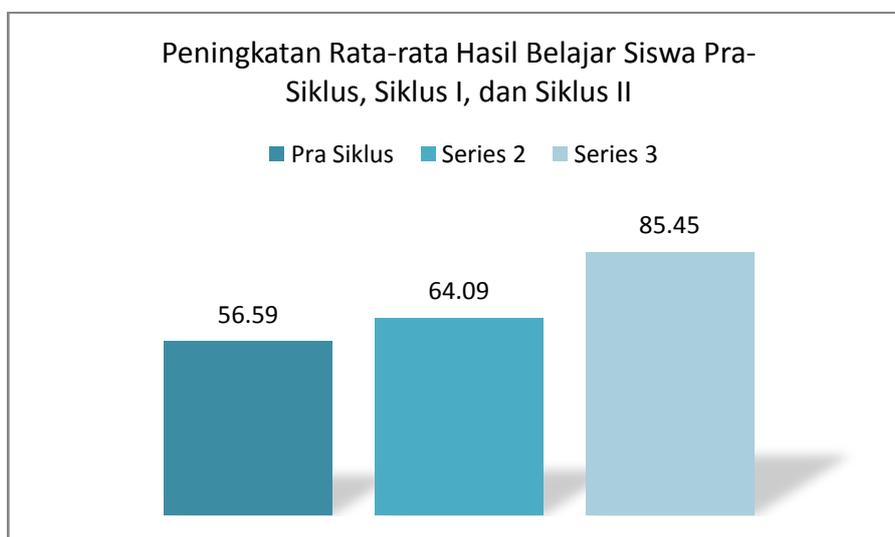
2. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran Multimedia. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui tes hasil belajar pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Rincian data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 19 berikut :

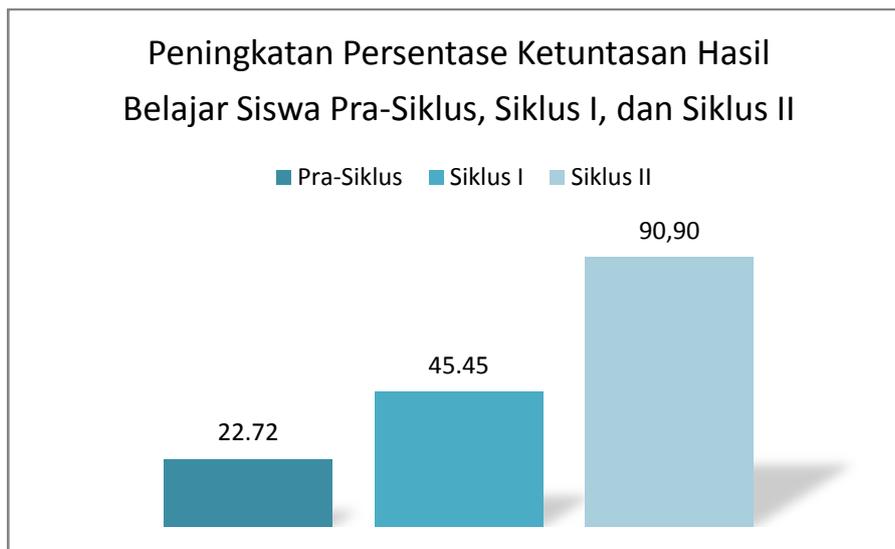
Tabel 19. Daftar Nilai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus 2 Kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon

NO ABSEN	NAMA SISWA	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Responden 1	80	85	90
2	Responden 2	70	80	80
3	Responden 3	55	80	80
4	Responden 4	45	40	90
5	Responden 5	70	80	85
6	Responden 6	85	80	95

NO ABSEN	NAMA SISWA	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
7	Responden 7	80	80	95
8	Responden 8	80	80	85
9	Responden 9	40	50	90
10	Responden 10	65	80	95
11	Responden 11	40	40	80
12	Responden 12	35	50	85
13	Responden 13	80	80	90
14	Responden 14	45	70	90
15	Responden 15	45	40	90
16	Responden 16	50	45	80
17	Responden 17	40	45	95
18	Responden 18	45	55	85
19	Responden 19	60	80	90
20	Responden 20	65	75	80
21	Responden 21	35	45	70
22	Responden 22	35	50	60
RATA-RATA		56,59	64,09	85,45
NILAI TERTINGGI		80	85	95
NILAI TERENDAH		35	40	60
JUMLAH NILAI ≥ 76		5	10	20
PERSENTASE KETUNTASAN		22,72	45,45	90,90



Gambar 5. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 6. Peningkatan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Tabel 18, gambar 5 dan 6 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada pra-siklus yaitu sebesar 56,59% dengan persentase ketuntasan 22,72% kategori kurang dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 5 siswa. Setelah diimplementasikan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada siklus I, rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan menjadi 64,09 dengan persentase ketuntasan 45,45% kategori cukup dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari pra-siklus ke siklus I sebanyak 7,5%, sedangkan presentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebanyak 22,73%. Pada siklus II rata-rata nilai siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 85,45 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,90% kategori sangat baik dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20 siswa dari 22 siswa, sedangkan presentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

sebanyak 45,45%. Nilai tertinggi pada pra-siklus adalah 80 dan nilai terendah adalah 35. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 85 dan nilai terendah adalah 40. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus II adalah 95 dan nilai terendah adalah 60.

Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya saat kegiatan pembelajaran siklus II, siswa sudah terbiasa membaca materi sebelum pelajaran, sehingga siswa lebih siap mengikuti pelajaran. Siswa juga sudah mulai terbiasa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih termotivasi mengikuti pelajaran dan lebih menunjukkan perannya dalam diskusi kelompok. Selain itu umpan balik antara guru dan siswa juga meningkat, siswa lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran. Faktor belajar siswa juga tidak terlepas dari faktor yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah (2011: 145) meliputi faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

Berdasarkan data hasil penelitian dan didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Haji Wirahana yang menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Multimedia di kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Multimedia kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* di kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan tersebut terdapat pada indikator keaktifan yang meliputi kegiatan visual, lisan, mental, menulis, metrik, emosional, dan menggambar. Setiap indikator mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan keaktifan tersebut dapat dilihat dari persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh pada siklus I sebesar 66,68% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,92%. Peningkatan keaktifan siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 18,24% dengan peningkatan indikator keaktifan paling tinggi pada kegiatan metrik, yaitu pada sub indikator ketuntasan siswa mengejakan tugas dengan tepat waktu.
2. Implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* di kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada pra-siklus, siklus I sampai dengan siklus II. Pada pra-siklus nilai rata-rata sebesar 56,59, siklus I sebesar 64,09 dan pada siklus II sebesar 85,45.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil perolehan data yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada setiap siklusnya, serta peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* perlu diterapkan sebagai variasi pembelajaran di dalam kelas.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami di kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 2 Sewon adalah sebagai berikut :

1. Filter terhadap situs sosial media belum di-*block* oleh pihak sekolah selama jam pelajaran efektif sehingga siswa cenderung bermain sosial media ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dan kurang memperhatikan penjelasan guru.
2. Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di Lab Komputer 1 cukup kecil untuk dijadikan sebagai kelas praktik komputer dengan penataan tempat duduk yang seluruhnya menghadap ke papan tulis sehingga kegiatan yang dilakukan siswa terhadap komputer masing-masing kurang terpantau.
3. Penelitian tindakan ini hanya dilakukan 2 siklus selama 6 kali pertemuan, dimana setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan

dilaksanakan selama (4x45 menit), sehingga untuk mendapatkan peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dibutuhkan waktu penelitian yang lebih lama.

D. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, berikut disampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran.

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada mata pelajaran lain yang sejenis agar siswa tidak merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran.
- b. Guru perlu melakukan filter *website* secara ketat ketika menggunakan kelas Laboratorium Komputer untuk mengantisipasi siswa membuka *website* yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan belajar terlebih dahulu di rumah tentang materi yang berkaitan dengan pembelajaran keesokan harinya agar persepsi siswa sejalan dengan guru.
- b. Siswa diharapkan dapat lebih bijaksana dalam melakukan kegiatan dalam kelas agar siswa dapat lebih maksimal memahami penjelasan guru.

3. Bagi peneliti lain
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk dipertimbangkan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. cetakan kelimabelas. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah dan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. (2012). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kunandar, DR. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT. Grasindo
- Mulyono, Anton M. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka
- Purwoko, Agung. (2001). *Kegiatan Belajar Mengajar (Buku Paket PPL)*. Semarang : UNNES Press

- Umi Rochayati, Djoko Santoso, Muhammad Munir. (2014). Model pembelajaran learning cycle kooperatif tipe stad untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Fakultas Teknik UNY*. 1(22). Hlm 108-118.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung : Nusa Media
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Purnama
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press
- Sriyono, dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Melton Putra
- Sudjana, Nana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar – Dasar Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning, teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Trianto. (2010). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana
- Santi Utami. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Fakultas Teknik UNY*. 4(22). Hlm 424-431.
- Sri Waluyanti. (2010). Meningkatkan Kompetensi Pedagogi dan Vokasional Melalui Metode Peer Teaching dan Kooperatif Jigsaw pada Mata Kuliah Sistem Video. *Jurnal Pendidikan Fakultas Teknik UNY*. 1(19). Hlm 123-143.

Wiriaatmaja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Bumi Aksara

Yamin, Martinis. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Perijinan

- a. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas
- b. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi
- c. Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA Kabupaten Bantul
- d. Surat Pernyataan Validasi Instrumen dan Materi
- e. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian

a. Surat Permohonan Izin Penelitian dai Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 588168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

No : 1332/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

15 September 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
2. Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Bantul
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Bantul
4. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Sewon

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon , bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Yogy Faisal Ukkas	12520241004	Pend. Teknik Informatika	SMK Negeri 2 Sewon

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Sri Waluyanti, M.Pd
NIP : 19581218 198603 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan September 2016 s/d November 2016
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan :
Ketua Jurusan

b. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi

**KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 193 /ELK/Q-I/XI/2015
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNI VERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

- Menimbang :** 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhi syarat untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat :** 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003.
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 tahun 1999.
3. Keputusan Presiden RI: a. Nomor 93 tahun 1999; b. 305/M tahun 1999.
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: Nomor 274/O/1999.
5. Keputusan Mendiknas RI Nomor 003/O/2001.
6. Keputusan Rektor UNY Nomor : 1160/UN34/KP/2011.

MEMUTUSKAN

Menetapkan

Pertama : Mengangkat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

Nama Pembimbing : **Dr. Sri Waluyanti**
Bagi mahasiswa :
Nama/No.Mahasiswa : **Yogy Faisal Ukkas /12520241004**
Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknik Elektronika / Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : *Implementasi Teknik Pembelajaran Wait Time Menggunakan Media Audio Visual Video Clip untuk Meningkatkan Keaktifan dan Daya Serap Siswa pada Materi Angle Camera dan Camera Movement Kelas VI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon*

Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir Skripsi.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan

Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini



Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 23 Nopember 2015

Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Tembusan Yth :

1. Wakil Dekan II, FT UNY
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik.Elektronika
3. Kasub. Bag. Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan

c. Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA Kabupaten Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3778 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/W/190/9/2016
Tanggal : 15 September 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Oganisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Oganisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **YOGY FASIAL UKKAS**
P. T / Alamat : **Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Karangmalang, Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **3404070301940001**
Nomor Telp./HP : **085725387997**
Tema/Judul Kegiatan : **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 SEWON**
Lokasi : **SMK NEGERI 2 SEWON BANTUL**
Waktu : **15 September 2016 s/d 30 Nopember 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 15 September 2016

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, U.b. Kasubbid
Litbang


Henry Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 497106031998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMK Negeri 2 Sewon
5. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

d. Surat Pernyataan Validasi instrumen dan Materi



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, September 2016

Pemohon,

Yogy Faisal Ukkas
NIM 12520241004

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika

Handaru Jati, M.M, M.T, Ph.D
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS

Dr. Sri Waluyanti, M.Pd.
NIP. 19581218 198603 2 001



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng
NIK : 11310890215487
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Catatan:

1. Gambar soal no 13 direvisi
2. Perbaiki kesalahan penulisan
3. Penggunaan gambar berwarna dibuat flexible

Yogyakarta, 26 September 2016

Validator,

Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng
NIK. 11310890215487

Catatan:

- Beri tanda ✓

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN TAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital
Kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen
penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini
saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf
instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terima kasih.

Yogyakarta, April 2016

Pemohon,



Yogy Faisal Ukkas
NIM 12520241004

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, M.M, M.T, Ph.D
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,


Dr. Sri Waluyanti, M.Pd
NIP. 19581218 198603 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
NIP : 19630512 198901 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital Kelas
X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

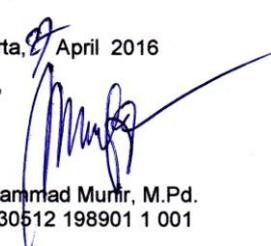
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan
saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Catatan:

*kegagalan penjelasan cara pengisian
instrumen*

Yogyakarta, 29 April 2016
Validator,


Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN TAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Pipit Utami, S.Pd.T., M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yogy Faisal Ukkas

NIM : 12520241004

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital Kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2016

Pemohon,



Yogy Faisal Ukkas
NIM 12520241004

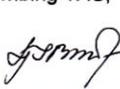
Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, M.M, M.T, Ph.D
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Dr. Sri Waluyanti, M.Pd
NIP. 19581218 198603 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pipit Utami, S.Pd.T., M.Pd.
NIP : 19880422 201404 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital Kelas
X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan
saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Catatan:

- Perbaiki *kalimat yang ambigu.*
- pengklasifikasian keaktifan siswa disesuaikan dengan sumber dan kebutuhan
materi

Yogyakarta, April 2016
Validator,



Pipit Utami, S.Pd.T., M.Pd.
NIP. 19880422 201404 2 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

e. Surat Pernyataan telah Menyelesaikan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463033
email: smksewon2@yahoo.co.id, website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/ 495

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T
NIP : 19640115 198903 1 013
Pangkat / Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK 2 Sewon

menerangkan bahwa:

Nama : Yogy Faisal Ukkas
NIM : 12520241004
Jurusan : Fakultas Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia di Kelas XI Multimedia SMK N 2 Sewon

Telah melaksanakan Penelitian pada siswa kelas XI Multimedia 2 di SMK 2 Sewon “ pada hari, Rabu- Rabu Tanggal 02 September s/d 02 November 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 15 Desember 2016
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN
SMK 2 SEWON
KABUPATEN BANTUL
Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T
NIP.19640115 198903 1 013

Lampiran 2. Skenario Penelitian

SKENARIO PENELITIAN

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
1.	Pra Tindakan	a. Mengobservasi kondisi pembelajaran, mengumpulkan informasi melalui wawancara, mengamati permasalahan sebelum tindakan.	Mengetahui kondisi pembelajaran.	2 jam	Catatan lapangan dan dokumentasi
		b. Mendiskusikan rencana pelaksanaan penelitian pada guru pembimbing mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia tentang penggunaan metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> dalam proses pembelajaran.	Guru memiliki pemahaman yang sama dengan peneliti tentang metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> .	20 menit	
		c. Mendiskusikan materi yang akan disampaikan menggunakan metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> .	Penentuan materi yang akan disampaikan menggunakan metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> , yaitu Pada mata pelajaran Multimedia	10 menit	
		d. Penyusunan skenario penelitian tindakan kelas	Skenario penelitian tersusun	5 jam	
		e. Penyusunan instrumen berupa lembar observasi keaktifan siswa dan soal tes evaluasi	Instrumen lembar observasi keaktifan siswa dan soal tes evaluasi tersusun dan di validasi oleh dosen ahli dan	72 jam	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
			guru pembimbing mata pelajaran.		
		f. Penyusunan RPP dan materi sesuai silabus yang digunakan guru	RPP dan materi tersusun	4 jam	
2.		Siklus I			
	a. Perencanaan	a. Mempersiapkan instrumen lembar observasi dan soal tes evaluasi beserta kisi-kisi lembar tes evaluasi	Instrumen lembar observasi, lembar tes evaluasi, dan kisi-kisi lembar tes evaluasi siswa telah di persiapkan	30 menit	Lembar observasi, kisi-kisi lembar observasi, lembar tes evaluasi, kisi-kisi lembar tes evaluasi, dokumentasi dan catatan lapangan
		b. Mempersiapkan RPP dan materi yang akan disampaikan	RPP dan materi KD Multimedia telah di persiapkan	5 menit	
		c. Mempersiapkan <i>stick</i> dan musik untuk pelaksanaan metode <i>Talking Stick</i>	Tongkat dan musik telah di persiapkan	5 menit	
	b. Tindakan	a. Pengkondisian kelas dan siswa	Siswa terondisi dengan baik sehingga suasana menjadi kondusif	6 menit	
		b. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	Siswa membalas salam dari guru dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing	6 menit	
		c. Guru melakukan presensi kehadiran siswa	Siswa mengangkat tangan ketika namanya dipanggil	6 menit	
		d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	Siswa mengetahui tujuan pembelajaran	12 menit	
		e. Guru memberikan motivasi kepada siswa	Siswa termotivasi oleh guru	6 menit	
		f. Guru memberikan apersepsi terhadap	Siswa antusias untuk mengikuti	9 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa	pembelajaran		
		g. Guru menyampaikan materi pelajaran dan memberikan materi praktik serta memberi bimbingan kepada masing-masing kelompok	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan tugas praktik tepat waktu	225 menit	
		h. Membentuk kelompok secara heterogen	Siswa terbentuk kelompok secara heterogen	9 menit	
		i. Memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi secara kelompok untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru	Siswa melaksanakan diskusi kelompok	30 menit	
		j. Mengintruksikan siswa untuk menutup bukunya	Siswa menutup buku	6 menit	
		k. Guru mempersiapkan tongkat <i>stick</i> dan <i>speaker</i>	Tongkat dan speaker telah dipersiapkan	3 menit	
		l. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran	Siswa memahami informasi tentang metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> dan berpartisipasi aktif seperti kegiatan visual, mendengarkan, menulis metrik, dan emosional	12 menit	
		m. Guru memberikan tongkat kepada siswa dan mengulirkan <i>stick</i>	Siswa menggulirkan <i>stick</i> kepada teman satu kelompoknya	15 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		tersebut kepada siswa lain ketika musik dijalankan			
		n. Menghentikan musik dan mengintruksikan untuk menghentikan tongkat yang digulir	Saat musik berhenti <i>stick</i> di pegang oleh siswa yang terakhir kali menerima <i>stick</i>	3 menit	
		o. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang menerima <i>stick</i>	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	45 menit	
		p. Memberikan poin kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dan di akumulasikan kepada nilai kelompok	Siswa dan kelompok memperoleh poin	12 menit	
		q. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	Siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	42 menit	
		r. Guru memberikan ulasan terhadap seluruh pertanyaan yang diberikan kepada siswa	Siswa mendengarkan ulasan guru	60 menit	
		s. Guru menyimpulkan materi pelajaran	Siswa bersama-sama merumuskan kesimpulan	9 menit	
		t. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi	Kelompok yang memperoleh poin tertinggi memperoleh penghargaan	9 menit	
		u. Guru memberikan gambaran materi berikutnya	Siswa mengetahui materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya	9 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		v. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	Siswa membaca doa menurut agama dan keyakinan masing-masing	6 menit	
	c. Pengamatan	a. Peneliti dan observer mengamati keaktifan siswa dan poses belajar mengajar selama pembelajaran sesuai lembar observasi	Keaktifan dan proses belajar mengajar teramati selama pembelajaran sesuai dengan pedoman lembar observasi	540 menit	
		b. Peneliti dan observer mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting selama proses pembelajaran	Hal-hal yang penting selama kegiatan pembelajaran di dokumentasikan dalam bentuk foto	540 menit	
	d. Refleksi	a. Peneliti dan guru melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran siklus I	Evaluasi di analisis kemudian diperbaiki pada siklus II	135 menit	
3.	Siklus II				
	a. Persiapan	a. Peneliti melakukan Rencana Perbaikan Pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I beserta skenario tindakan	Rencana Perbaikan Pembelajaran di perbaiki	5 jam	Rencana Perbaikan Pembelajaran yang telah diperbaiki Lembar observasi, kisi-kisi lembar tes evaluasi, dokumentasi dan catatan lapangan
		b. Mempersiapkan RPP dan materi yang akan di sampaikan	RPP dan materi KD Multimedia telah di persiapkan	5 menit	
		c. Mempersiapkan kumpulan soal pertanyaan berupa kertas yang akan dibagikan saat game berlangsung	Kumpulan pertanyaan sudah di siapkan	3 jam	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		d. Mempersiapkan <i>stick</i> dan musik untuk pelaksanaan metode <i>Talking Stick</i>	Tongkat dan musik telah di persiapan	5 menit	
	b. Tindakan	a. Pengkondisian kelas dan siswa	Siswa terondisi dengan baik sehingga suasana menjadi kondusif	6 menit	
		b. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	Siswa membalas salam dari guru dan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing	6 menit	
		c. Guru melakukan presensi kehadiran siswa	Siswa mengangkat tangan ketika namanya dipanggil	6 menit	
		d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	Siswa mengetahui tujuan pembelajaran	12 menit	
		e. Guru memberikan motivasi kepada siswa	Siswa termotivasi oleh guru	6 menit	
		f. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa	Siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran	9 menit	
		g. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih melakukan pendekatan dan melibatkan siswa secara aktif dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sebagai perbaikan siklus I	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan tugas praktik tepat waktu	225 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		h. Membentuk kelompok secara heterogen	Siswa terbentuk kelompok secara heterogen	9 menit	
		i. Memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi secara kelompok untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru	Siswa melaksanakan diskusi kelompok	30 menit	
		j. Mengintruksikan siswa untuk menutup bukunya	Siswa menutup buku	6 menit	
		k. Guru mempersiapkan tongkat <i>stick</i> dan <i>speaker</i>	Tongkat dan speaker telah dipersiapkan	3 menit	
		l. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran	Siswa memahami informasi tentang metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> dan berpartisipasi aktif seperti kegiatan visual, mendengarkan, menulis metrik, dan emosional	12 menit	
		m. Guru memberikan tongkat kepada siswa dan mengulirkan <i>stick</i> tersebut kepada siswa lain ketika musik dijalankan	Siswa menggulirkan <i>stick</i> kepada teman satu kelompoknya	15 menit	
		n. Menghentikan musik dan mengintruksikan untuk menghentikan tongkat yang digulir	Saat musik berhenti <i>stick</i> di pegang oleh siswa yang terakhir kali menerima <i>stick</i>	3 menit	
		o. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang menerima <i>stick</i>	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	45 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
		p. Memberikan poin kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dan di akumulasikan kepada nilai kelompok	Siswa dan kelompok memperoleh poin	12 menit	
		q. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	Siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	42 menit	
		r. Guru memberikan ulasan terhadap seluruh pertanyaan yang diberikan kepada siswa	Siswa mendengarkan ulasan guru	60 menit	
		s. Guru menyimpulkan materi pelajaran	Siswa bersama-sama merumuskan kesimpulan	9 menit	
		t. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi	Kelompok yang memperoleh poin tertinggi memperoleh penghargaan	9 menit	
		u. Guru memberikan gambaran materi berikutnya	Siswa mengetahui materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya	9 menit	
		v. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	Siswa membaca doa menurut agama dan keyakinan masing-masing	6 menit	
	c.Pengamatan	a. Peneliti dan observer mengamati keaktifan siswa dan poses belajar mengajar selama pembelajaran sesuai lembar observasi	Keaktifan dan proses belajar mengajar teramati selama pembelajaran sesuai dengan pedoman lembar	540 menit	

No	Tahap Penelitian	Isi Tindakan	Indikator Keberhasilan Tindakan	Waktu	Instrumen
			observasi		Lembar observasi, kisi-kisi lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan
		b. Peneliti dan observer mengamati keaktifan siswa dan poses belajar mengajar selama pembelajaran sesuai lembar observasi	Keaktifan dan proses belajar mengajar teramati selama pembelajaran sesuai dengan pedoman lembar observasi	540 menit	
		c. Peneliti dan observer mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting selama proses pembelajaran	Hal-hal yang penting selama kegiatan pembelajaran di dokumentasikan dalam bentuk foto	540 menit	
	d.Refleksi	a. Peneliti dan guru melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran siklus II	Evaluasi di analisis kemudian merumuskan hasil keaktifan dan hasil belajar siklus II sebagai tindak lanjut	45 menit	

Lampiran 3. Silabus Mata Pelajaran

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 2 Sewon

MATA PELAJARAN : **Multimedia**

KELAS/SEMESTER : XII/5

STANDAR KOMPETENSI : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia

KODE KOMPETENSI : MMP.IC.02.004.01

ALOKASI WAKTU : 54 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Mengedit gambar digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik ▪ Penggunaan range format file grafik, manajemen file dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar, termasuk penyimpanan, importing, exporting, dan pemindahan gambar digital sebagai file elektronik ▪ Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vektor kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan ▪ Properties gambar vektor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar digital ▪ Pengoperasian software multimedia pengolah gambar digital ▪ Pemindaian gambar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi penyusunan gambar digital dengan benar ▪ Menjelaskan perbedaan antara gambar digital berbasis vektor dengan gambar digital berbasis raster ▪ Memahami penggunaan format file gambar untuk kegiatan multimedia lebih lanjut ▪ Mengatur file gambar (menyimpan, mengimpor, mengekspor dan memindah) ▪ Memilih software 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek 	12	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar digital ▪ Komputer ▪ Software multimedia pengolah gambar digital ▪ Scanner ▪ Gambar cetak ▪ Gambar tangan ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<p>dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konversi dari bitmap ke gambar vektor dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik ▪ Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detail nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar 		<p>multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan kebutuhan dengan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjalankan software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur ▪ Mengidentifikasi bagian-bagian software multimedia pengolah gambar dan mengetahui penggunaannya dengan benar ▪ Mempelajari penggunaan fitur-fitur yang tersedia untuk menghasilkan gambar digital sesuai dengan kebutuhan ▪ Mempelajari sifat-sifat gambar digital yang dapat diolah lebih lanjut ▪ Menjelaskan sifat-sifat gambar digital ▪ Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan ▪ Mengekspor gambar digital ▪ Mengimpor gambar digital ▪ Mengkonversi gambar digital ke format tertentu ▪ Menghubungkan alat pemindai ke komputer sesuai dengan prosedur ▪ Menginstall <i>driver</i> alat pemindai bila dibutuhkan sesuai dengan prosedur ▪ Menjalankan alat pemindai gambar sesuai dengan prosedur 					

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan gambar cetak yang akan dipindai (majalah, photo, gambar tangan, koran) ▪ Meletakkan gambar cetak yang akan dipindai ke dalam alat pindai dengan benar ▪ Melakukan pemindaian gambar cetak melalui software multimedia pengolah gambar dengan benar ▪ Mengatur opsi-opsi pemindaian sesuai dengan kebutuhan ▪ Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital hasil pemindaian untuk pekerjaan lebih lanjut ▪ Menyimpan gambar digital ke dalam format tertentu ▪ Menutup software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur ▪ Mematikan alat pemindai gambar sesuai dengan prosedur 					
2. Menggunakan software grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software 2D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau layar) ▪ Ditampilkan pemasukan dan pengeluaran software grafik yang dipilih dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar ▪ Pengeditan dan manipulasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software multimedia 2D berbasis vektor ▪ Software multimedia 2D berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilih software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan kebutuhan dengan tepat ▪ Menjalankan software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur ▪ Mengidentifikasi bagian- 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek 	10	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manual software offline ▪ Buku pendukung tutorial online ▪ Software multimedia pengolah

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<p>grafik ditampilkan dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format file yang telah dipilih 		<p>bagian software multimedia pengolah gambar dan mengetahui penggunaannya dengan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempelajari penggunaan fitur-fitur yang tersedia untuk menghasilkan gambar digital sesuai dengan kebutuhan ▪ Mempelajari sifat-sifat gambar digital yang dapat diolah lebih lanjut ▪ Menjelaskan sifat-sifat gambar digital ▪ Memuat gambar digital sesuai dengan prosedur ▪ Mengolah gambar sesuai dengan kebutuhan ▪ Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital untuk pekerjaan lebih lanjut ▪ Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan ▪ Mengekspor gambar digital ▪ Mengimpor gambar digital ▪ Mengkonversi gambar digital ke format tertentu ▪ Menutup software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur 					<p>gambar digital</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Komputer
3. Menciptakan design grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Suatu design sederhana dinilai untuk solusi gambar digital yang sesuai ▪ Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambar rancangan desain yang akan dibuat ▪ Memilih gambar cetak yang akan digunakan ▪ Memindai gambar cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian 	12	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gambar cetak ▪ software manajemen file

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<p>menggunakan software yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik vektor atau bitmap dan karya seni digital</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Teknik karya seni digital 2D ditampilkan termasuk cara penggunaan painting, editing dan pallet yang benar ▪ Susunan karya seni dan mozaik digital diciptakan dengan menyesuaikan mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone serta pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan ▪ Desain grafik diedit (ditekankan dan ditambahkan) menggunakan teknik pemilihan yang akurat, special effect, cropping dan resize gambar dan disimpan menggunakan software yang telah dipilih ▪ Elemen desain grafik disatukan ke dalam rangkaian multimedia 		<p>dengan cermat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengorganisir file-file yang dibutuhkan untuk mendesain dengan memperhatikan hak cipta yang terdapat pada file ▪ Menjalankan software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur ▪ Memuat gambar-gambar digital yang dibutuhkan ▪ Mengolah gambar digital ▪ Menggabungkan gambar digital baik yang berbasis vektor maupun yang berbasis bitmap ▪ Menyusun gambar digital dengan menyesuaikan mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone serta memisahkan warna untuk prosedur percetakan yang relevan ▪ Menerapkan spesial effect, cropping dan resize gambar ▪ Menyimpan gambar digital hasil olah ke format tertentu ▪ Menyatukan gambar digital hasil olah ke dalam rangkaian multimedia 	praktek				<ul style="list-style-type: none"> ▪ software multimedia pengolah gambar digital ▪ alat pemindai gambar ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4. Menampilkan karya seni digital 2D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia ▪ Gambar digital disiapkan secara professional untuk tampilan multimedia menggunakan 'mount cutter' ▪ Grafik diberi judul dan dilaminating sesuai ukuran tampilan ▪ Karya seni digital besar yang tidak berwarna ditampilkan dibawah screened glass atau Perspex ▪ Gambar dipublikasikan secara elektronik bila diperlukan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karya seni digital 2D 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjalankan software penguji gambar digital ▪ Memuat gambar digital hasil olah ▪ Menguji tampilan rangkaian multimedia ▪ Memberikan label pada gambar digital hasil olah ▪ Mencetak gambar digital hasil olah ▪ Mengemas gambar hasil cetak sesuai dengan kebutuhan ▪ Menutup software penguji gambar digital sesuai dengan prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek 	3	8(16)	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software multimedia penguji gambar digital ▪ Alat pencetak gambar digital ▪ Alat laminasi ▪ Komputer

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sewon
Kelas / Semester	: XI (Sebelas) Multimedia / 2 (Dua)
Mata Pelajaran	: Multimedia
Materi Pokok	: Konsep desain grafis dan Pengenalan <i>CorelDraw</i>
Siklus / Pertemuan ke-	: I / Pertemuan ke-1, 2, dan ke 3
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit / Pertemuan

A. STANDAR KOMPETENSI

Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia

B. KOMPETENSI DASAR

Menggunakan software grafik multimedia 2D

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Menjelaskan perbedaan antara gambar digital berbasis vector dengan gambar digital berbasis raster
2. Mengidentifikasi bagian-bagian software multimedia pengolah gambar dan mengetahui penggunaannya dengan benar
3. Menyimpan gambar digital ke dalam format tertentu

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian konsep desain grafis
2. Peserta didik dapat membedakan macam-macam software desain grafis berbasis vector dan software berbasis bitmap
3. Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan gambar bitmap dan vector
4. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi tampilan pada Coreldraw
5. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi tools pada toolbox yang ada di CorelDraw
6. Peserta didik dapat menjelaskan cara menyimpan dalam format file tertentu

E. MATERI AJAR

1. Desain grafis

Desain grafis berasal dari dua kata yaitu desain dan grafis. Kata desain berarti proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu

sebelum bertindak atau merancang, sedangkan grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Dengan demikian desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin atau kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar.

2. Aplikasi Pengolah Gambar Vektor

- a. CorelDraw
- b. Adobe Illustrator
- c. Adobe freehand
- d. Adobe Indesign

Aplikasi Pengolah gambar Bitmap

- a. Adobe Photoshop
- b. Corel Photo Paint
- c. Picasa
- d. GIMP
- e. Inkspace

3. Perbedaan Gambar Grafis Berbasis Bitmap dan Vektor

a. Gambar Bitmap

- 1) Grafis bitmap adalah objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik piksel dan kombinasi warna. Gambar bitmap atau raster merupakan gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (pixel) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar Contoh format penyimpanannya yaitu .PSD, .PNG, .JPG, .BMP, .GIF
- 2) Kelebihan grafis bitmap yaitu dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan, dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat mutu hasilnya pun dapat ditentukan, pemakaian memori yang cukup kecil, bersifat resolution Dependen, mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural.
- 3) Kekurangan grafis bitmap yaitu objek gambar memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya khususnya ketika objek gambar diperbesar, efek yang didapat dari objek berbasis itmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah, ukuran file gambar relatif besar.

b. Gambar Vektor

- 1) Grafis vector adalah objek gambar yang dibentuk melalui titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu atau gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vector. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu objek atau gambar. Contoh format penyimpanannya yaitu .Ai, .Cdr, .Fh, .EPS
- 2) Kelebihan grafis vektor yaitu objek gambar vector dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya, sifat dan resolusinya independen, dapat dicetak pada resolusi tinggi, ukuran file yang dihasilkan kecil, dan gambar bila diperbesar tidak pecah.
- 3) Kekurangan grafis vektor yaitu tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap, pemakaian prosessor yang besar.

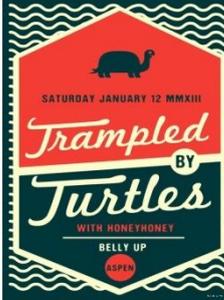
4. Elemen-elemen Desain Grafis

Elemen desain grafis terdiri dari:

a. Elemen Titik

Contoh gambar	Penjelasan elemen titik
	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen desain berupa titik merupakan elemen dasar yang paling awal diantara elemen desain grafis lainnya • Ciri umum tidak mempunyai panjang dan lebar, berukuran kecil, tidak membutuhkan ruang atau daerah dan memiliki bentuk yang sederhana • Titik dalam sendirinya belum berarti dan baru mendapat arti setelah tersusun penempatannya

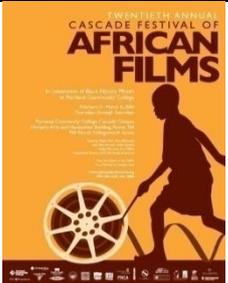
b. Elemen Garis

Contoh gambar	Penjelasan elemen garis
	<ul style="list-style-type: none"> • Garis adalah sebuah unsur desain yang menggabungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight). • Elemen garis mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan pesan bergerak serta memberikan karakter tertentu

c. Elemen Bentuk

Contoh gambar	Penjelasan elemen bentuk
	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle).

d. Elemen Ukuran

Contoh gambar	Penjelasan elemen ukuran
	<ul style="list-style-type: none"> Ukuran / size adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Dengan menggunakan unsur ini dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada objek desain, sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

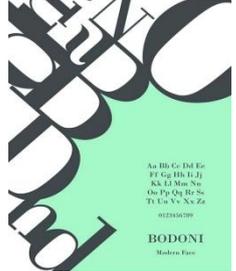
e. Elemen Warna

Contoh gambar	Penjelasan elemen warna
	<ul style="list-style-type: none"> Warna merupakan unsur penting dalam desain grafis, dengan warna desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan, menarik perhatian serta membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas.

f. Elemen Tekstur

Contoh gambar	Penjelasan elemen tekstur
	<ul style="list-style-type: none"> Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu benda.

g. Elemen Tipografi

Contoh gambar	Penjelasan elemen tipografi
	<ul style="list-style-type: none"> • Tipografi adalah seni dan teknik memilih, mengatur atau mengolah huruf baik bentuk maupun susunannya pada ruang yang tersedia dan menerjemahkan bahasa yang diucapkan ke dalam layout.

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi konsep desain grafis 2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen 3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain <i>cover</i> buku 4. Guru membantu kerja tim dalam belajar 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran 6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan 7. Guru menyiapkan sebuah <i>stick</i>, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat <i>stick</i> kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat 	120 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat <i>stick</i>, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar</p> <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa 	45 menit
Jumlah		180 menit

Pertemuan 2

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi tampilan dan fungsi <i>tools</i> yang terdapat pada CorelDraw 2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen 3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain <i>cover</i> buku 4. Guru membantu kerja tim dalam belajar 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran 6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan 7. Guru menyiapkan sebuah tongkat <i>stick</i>, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat <i>stick</i> kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat <i>stick</i>, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	120 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa</p>	45 menit
Jumlah		180 menit

Pertemuan 3

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi tampilan dan fungsi <i>tools</i> yang terdapat pada CorelDraw 2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen 3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain <i>cover</i> buku 4. Guru membantu kerja tim dalam belajar 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran 6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan 7. Guru menyiapkan sebuah tongkat <i>stick</i>, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat <i>stick</i> kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat <i>stick</i>, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	120 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa 	45 menit
Jumlah		180 menit

H. ALAT/MEDIA/SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat/Media Pembelajaran:
 - a. Komputer/Laptop
 - b. *Software* CorelDraw
 - c. LCD Proyektor
 - d. Tongkat *Stick*
 - e. Jobsheet
2. Sumber Belajar
 - a. Buku Panduan Lengkap CorelDraw
 - b. E-Book Tutorial CorelDraw
 - c. Internet

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Teknik dan Bentuk Penilaian:

- a. Penilaian Kognitif : Teknik tes tertulis, bentuk tes pilihan ganda (terlampir)
- b. Penilaian Afektif : Teknik non tes, bentuk pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. Penilaian Psikomotor : Teknik non tes, bentuk pengamatan aktivitas fisik dalam pembelajaran

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Yogyakarta, September 2016

Peneliti,



Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sewon
Kelas / Semester	: XI (Sebelas) Multimedia / 2 (Dua)
Mata Pelajaran	: Multimedia
Materi Pokok	: Teori Warna, Transparensi dan Gradasi
Siklus / Pertemuan ke-	: 2 / Pertemuan ke-1, 2, dan ke 3
Alokasi Waktu	: 12 x 45 menit

H. STANDAR KOMPETENSI

Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia

I. KOMPETENSI DASAR

Menciptakan design grafik multimedia 2D

J. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4. Teknik karya seni digital 2D ditampilkan termasuk cara penggunaan painting, editing, dan pallet yang benar.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

7. Peserta didik dapat menjelaskan warna-warna pokok pada teori warna
8. Peserta didik dapat menjelaskan pengelompokan jenis-jenis warna
9. Peserta didik dapat mengidentifikasi warna pengelompokan jenis-jenis warna
10. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi penggunaan gradasi pada CorelDraw
11. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi penggunaan transparansi pada CorelDraw
12. Peserta didik dapat menerapkan perintah Import dan Eksport pada CorelDraw

L. MATERI AJAR

5. Teori Warna
Teori warna ini membahas tentang Teori Sir David Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori warna ini menyerderhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna yaitu :

- a. Warna Primer
Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru dan kuning.
 - b. Warna Sekunder
Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1 yaitu, orange pencampuran warna merah dan kuning, hijau pencampuran warna biru dan kuning, ungu pencampuran warna biru dan merah.
 - c. Warna Tersier
Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder.
 - d. Warna Netral
Warna Netral, warna netral disini bukan berarti netral atau tidak tercampur warna apapun, namun warna netral ini adalah hasil dari campuran semua warna yaitu Warna Primer, Warna Sekunder, dan Warna Tersier dengan komposisi 1:1:1 maka akan menghasilkan sebuah warna netral. Biasanya hasil pencampuran ketiga warna tersebut akan menghasilkan warna kecoklatan namun bukan warna coklat yang sesungguhnya bahkan pencampuran warna yang tepat akan cenderung menuju hitam.
6. Warna Panas dan Warna Dingin
 - a. Disebut warna panas, karena warna ini termasuk simbol dari warna api dan kemarau. Secara psikologis penampakan warna ini terkesan panas, setidaknya memberi citra visual yang hangat. Warna Panas ini dimulai dari hijau kekuningan, orange, merah, hingga ungu kemerahan.
 - b. Kebalikan dari warna panas, disebut dingin karena warna-warna dalam kelompok ini merupakan simbol dari hijaunya pohon dedaunan, biru laut dan langit. Secara psikologis penampakan warna ini terkesan dingin dan sejuk. Warna Dingin dimulai dari ungu kemerahan, biru, hingga hijau kekuningan.
 7. Hubungan Antar Warna
 - a. Kontras Komplemen
Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) dilingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplemen menghasilkan hubungan kontras paling kuat.
 - b. Kontras Split Komplemen
 - c. Adalah dua warna yang saling agak berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°), misalnya **merah** memiliki hubungan split komplemen dengan **hijau kekuningan** dan **hijau kebiruan**

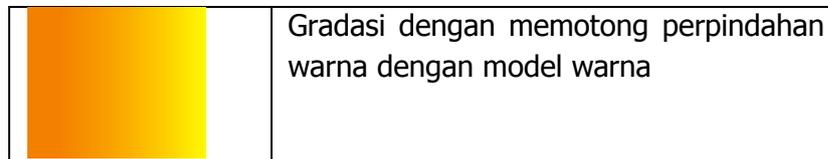
- d. Kontras Triad Komplemen
Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60°
- e. Kontras Tetrad Komplemen
Adalah empat warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60°

8. Gradasi Pada CorelDraw

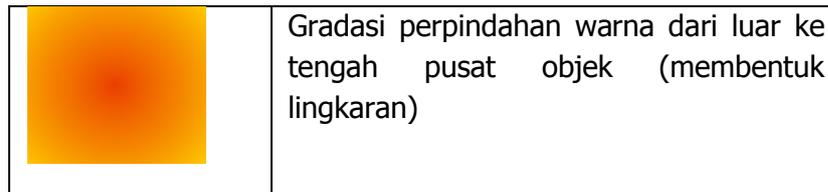
Perkembangan warna atau perubahan satu warna ke warna lainnya yang terjadi secara bertahap jika dua warna atau lebih digabungkan. Gradasi pada CorelDraw disebut dengan **fountain fill** yang bisa dibuat dengan

cara menggunakan **Fill tool (G)**  pada palet toolbox. Ada 4 macam tipe gradasi yang digunakan pada CorelDraw yaitu:

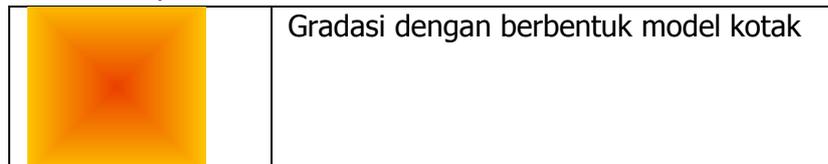
a. Gradasi Linear



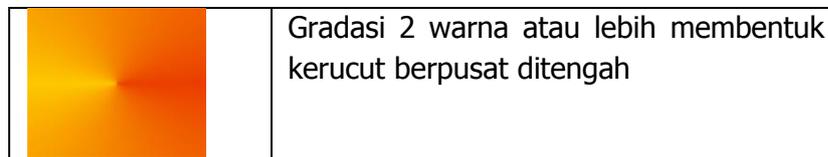
b. Gradasi Radial



c. Gradasi Square



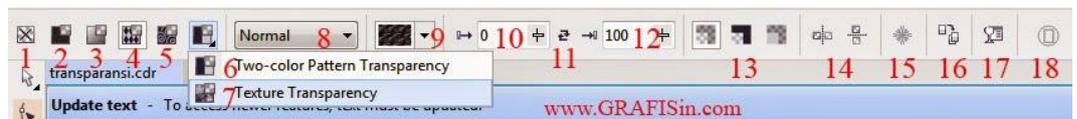
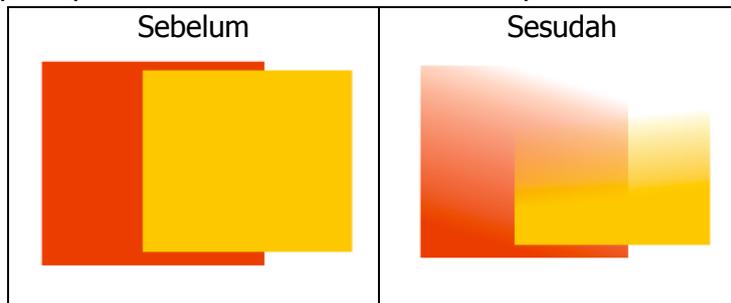
a. Gradasi Conical



9. Transparensi Pada CorelDraw

Tembus cahaya, tembus pandang, bening / objek yang berbentuk tipis atau tampak bening pada penglihatan. Transparensi pada CorelDraw bisa

dibuat dengan cara menggunakan **Interactive Transparency Tool** pada palet toolbox. Berikut contoh transparensi



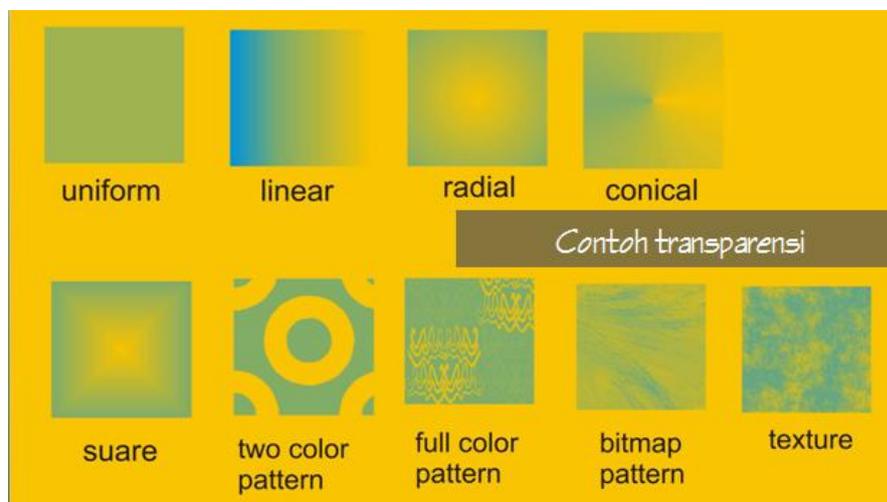
Keterangan gambar untuk property bar transparency tool:

- **No Transparency** : untuk menghilangkan efek transparansi pada objek yang dipilih
- **Uniform** : untuk memberikan efek transparansi penuh pada objek.
- **Fountain Transparency** : untuk memberi efek transparansi linear, elliptical, conical/krucut, square.
- **Vektor Pattern Transparency** : untuk memberi efek transparansi yang didalam objek tersebut ada objek vektor sesuai pilihan dari koleksi CorelDraw.
- **Bitmap Patteren Transparency** : untuk memberi efek transparansi yang didalamnya ada objek bitmap sesuai pilihan dari koleksi CorelDraw.
- **Two-Color Pattern Transparency** : untuk memberikan efek transparansi dua warna dan **Texture transparency** untuk memberikan transparansi yang didalamnya ada teksturnya.
- **Merge Mode** : pilihan model proses transparansinya (Normal, Add, Subtract, Multiply, Divide, dll) silahkan pilih sesuai selera.
- **Transparency Picker** : untuk memilih/menggantu warna, vektor, bitmap, pattern dan texture.
- **10, 11, 12 dan 14** adalah tempat melakukan pengaturan berdasarkan transparansi yang dipilih (2, 3, 4, 5, 6 atau 7) sehingga akan berubah-ubah iconnya. Beberapa diantaranya adalah *foreground transparency*, *invert*, *background transparency*, *rotate*, *blend transition*, *mirror tiles*, dll.
- **13 (All, Fill, Outline)** : untuk mengatur transparansi pada fill dan outline, fill saja atau outline.
- **Freez Transparency** : untuk membekukan/ menjadikannya objek bitmap hal ini biasanya untuk menghindari transparansi yang hilang pada saat dicetak atau pada saat dibuka di corelDraw versi bawahnya

juga biasanya untuk mengurangi beban loading CorelDraw yang biasanya akan lama prosesnya saat sebuah file memiliki banyak efek transparansi. (Proses ini sebaiknya dilakukan di proses akhir saja/finishing atau membackup dulu file aslinya agar bisa dirubah kembali bagian transparansinya.

- **Copy Transparency** : untuk mengcopy format transparansi ke objek lain sehingga objek lain memiliki transparansi yang sama.
- **Edit Transparency** : menampilkan jendela edit transparansi yang lebih lengkap untuk mengatur property lainnya. lihat gambar di bawah.

Berikut merupakan contoh jenis-jenis transparansi pada CorelDraw :



M. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya 	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	jawab kepada siswa	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi Teori Warna 2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen 3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain undangan 4. Guru membantu kerja tim dalam belajar 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran 6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan 7. Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	120 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada 	45 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	
Jumlah		180 menit

Pertemuan 2

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi Gradasi Pada CorelDraw 2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen 3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain undangan 4. Guru membantu kerja tim dalam belajar 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran 6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan 7. Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru 	120 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar</p> <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa 	45 menit
Jumlah		180 menit

Pertemuan 3

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Pengkondisian kelas dan siswa2. Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran5. Guru memberikan motivasi kepada siswa6. Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai materi Transparensi Pada CorelDraw2. Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen3. Guru memberikan tugas praktik membuat desain kemasan4. Guru membantu kerja tim dalam belajar5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran6. Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan7. Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar <p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru dan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran</p>	120 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari 2. Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban 3. Siswa bersama guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari 4. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa 	45 menit
Jumlah		180 menit

H. ALAT/MEDIA/SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat/Media Pembelajaran:
 - a. Komputer/Laptop
 - b. *Software* CorelDraw
 - c. LCD Proyektor
 - d. Tongkat *Stick*
 - e. Jobsheet
2. Sumber Belajar
 - a. Buku Panduan Lengkap CorelDraw
 - b. E-Book Tutorial CorelDraw
 - c. Internet

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Teknik dan Bentuk Penilaian:

- a. Penilaian Kognitif : Teknik tes tertulis, bentuk tes pilihan ganda (terlampir)
- b. Penilaian Afektif : Teknik non tes, bentuk pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. Penilaian Psikomotor : Teknik non tes, bentuk pengamatan aktivitas fisik dalam pembelajaran

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Yogyakarta, September 2016

Peneliti,



Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241004

Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa

DAFTAR ABSENSI SISWA
XI MULTIMEDIA 2
SMK NEGERI 2 SEWON

No	Nama Siswa	Tanggal Penelitian					
		28/9/16	5/10/16	12/10/16	19/10/16	26/10/16	2/11/16
1	ANGGI LUTHFIATUL HAI DAR	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	ANGGI MELYANA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ANISA CANDRA PRASARI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	ARSEKA RAGENG PAMENANG	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	BUNGA RATIH NUR ANGGRAINI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	CHANDRA PUTRA ADI PRAYOGA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	FADILLA RAYI MARSYAD	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	HENDRA ADHI WIYONO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	JUWALDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	KHALDA HANIFAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	MUHAMMAD HANIF HIBATULLOH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	NANDANA DAFFA RAJENDRA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	PRANA SHINTA DEVI INDRIANI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	RAIS ALKINDI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	RANDY ARDIANTO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	RICO ARDIANSYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	RIDHO NUR HUDA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	SEPTI TRI UTAMI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	SITI NUR KHOLIDA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	TRI MUHAMMAD FILDAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	WAHYU PURNOMO JATI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	WAHYU PUTRA UTAMA	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Peneliti,



Yogy Faisal Uktas
12520241004

Yogyakarta 2 November 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

Lampiran 6. Soal Pre-Test dan Post-Test Evaluasi
Hasil Belajar Siswa

SOAL *PRE TEST* HASIL BELAJAR

SK : Menggabungkan Gambar 2D dalam Sajian Multimedia	Waktu : 45 Menit
KD : Menggunakan Software Grafik Multimedia 2D	Sifat Soal : Tutup Buku

Pilihlah satu jawaban yang menurut Anda benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e!

- Berikut ini merupakan macam-macam software berbasis vector yaitu...
 - Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Photopaint
 - Adobe Illustrator, Corel Draw, Macromedia Freehand
 - Adobe Illustrator, Corel Draw, Windows Paint
 - Corel Draw, Corel Photopaint, Macromedia Freehand
 - Adobe Photoshop, Paintbrush, Windows Paint
- Berikut ini hasil karya dari Corel Draw, KECUALI...
 - Animasi
 - Cover Majalah
 - Poster
 - Kartu Nama
 - Banner
- Ciri-ciri gambar bitmap dan vector
 - (1) Sifat dan resolusinya independent
 - (2) Sifat dan resolusinya dependent
 - (3) Ukuran file yang dihasilkan kecil
 - (4) Objek gambar dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
 - (5) Kualitas grafik tidak bergantung dari banyaknya pikselBerikut ini ciri-ciri gambar vector yang benar adalah...
 - 1, 2 dan 3
 - 1, 2 dan 4
 - 1, 3 dan 4
 - 1, 3 dan 5
 - 2, 4 dan 5
- CorelDraw merupakan software pengolah gambar...
 - Gambar artistic
 - Gambar bitmap
 - Gambar bitmap dan vector

- d. Gambar raster
 - e. Gambar vector
5. Gambar yang tersusun oleh garis dan kurva disebut juga gambar berbasis...
 - a. Bitmap
 - b. Grid
 - c. Kurva
 - d. Pixel
 - e. Vector
 6. Gambar berbasis bitmap adalah...
 - a. Gambar yang terbentuk dari perhitungan matematis
 - b. Gambar yang tersusun oleh garis dan kurva
 - c. Gambar yang terbentuk dari kumpulan titik-titik yang disebut dengan pixel dalam suatu grid
 - d. Gambar yang terbentuk dari sekumpulan garis kurva yang disebut dengan pixel
 - e. Gambar yang terbentuk dari garis kurva dan titik-titik yang disebut dengan pixel dari perhitungan matematis
 7. Kelebihan gambar berbasis bitmap yang benar adalah...
 - a. Dapat mengubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
 - b. Dapat dicetak pada resolusi tinggi
 - c. Gambar tetap jelas bila diperbesar
 - d. Mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural
 - e. Ukuran file penyimpanan yang dihasilkan kecil
 8. Kekurangan gambar berbasis vector adalah...
 - a. Ukuran file yang dihasilkan besar
 - b. Ukuran file yang dihasilkan kecil
 - c. Gambar memiliki masalah ketika diperbesar
 - d. Efek yang didapat dari objek terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah
 - e. Pemakaian processor yang memakan memori lebih banyak
 9. Tool yang digunakan untuk membuat objek persegi panjang pada Corel Draw adalah...
 - a. Box Tool
 - b. Cube Tool
 - c. Polygon Tool

- d. Rectangle Tool
- e. Rectangular Tool

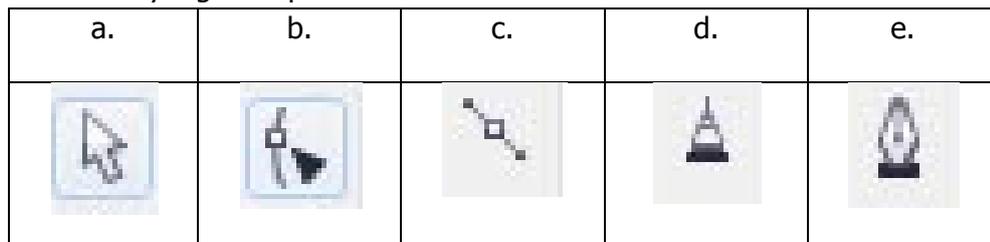
10. Tool yang digunakan untuk membuat garis secara bebas pada Corel Draw adalah...

- a. Artistic Media Tool
- b. Bezier Tool
- c. Freehand Tool
- d. Pen Tool
- e. Polyline Tool

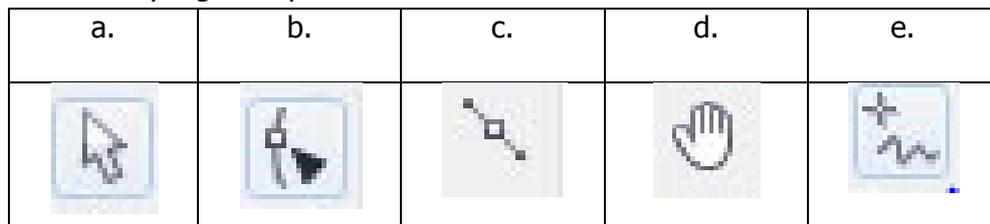
11. Tool yang berfungsi untuk mengedit objek yang berbentuk kurva pada Corel Draw disebut...

- a. Bezier Tool
- b. Freehand Tool
- c. Pick Tool
- d. Polyline Tool
- e. Shape Tool

12. Berikut ini yang merupakan Pick Tool dalam Corel Draw adalah...



13. Berikut ini yang merupakan Freehand Tool dalam Corel Draw adalah...



14. Untuk memilih berbagai bentuk bangun dapat menggunakan toolbox...

- a. Arrow Shape Tool
- b. Banner Shape Tool
- c. Basic Shape Tool
- d. Flowchart Shape Tool
- e. Shape Tool

15. Untuk menggabungkan 2 objek menjadi satu dalam Corel Draw menggunakan toolbox...

- a. Blend
- b. Contour

- c. Distortion
 - d. Envelope
 - e. Extrude
16. Fungsi toolbox Extrude digunakan untuk...
- a. Membentuk bentuk garis luar pada objek
 - b. Melakukan penyimpangan pada objek
 - c. Membuat ilusi kedalaman pada objek
 - d. Membuat objek menjadi transparan
 - e. Memberi bayangan pada objek
17. Nama ikon di toolbox yang digunakan untuk memberi seperti warna gradasi, pattern, dan bubble yaitu ...
- a. Basic Tool
 - b. Color Eyedropper
 - c. Fill Tool
 - d. Outline
 - e. Outline Color
18.  Gambar tool disamping adalah...
- a. Crop Tool
 - b. Outline Color
 - c. Smart Drawing Tool
 - d. Smart Fill Tool
 - e. Rectangle Tool
19. Gambar hasil pengolahan Coreldraw dapat berupa file dalam ekstensi berikut ini, KECUALI....
- a. .aep
 - b. .eps
 - c. .gif
 - d. .png
 - e. .jpg
20. File yang dihasilkan oleh Corel Draw berekstensi / berakhiran..
- a. .ai
 - b. .cdr
 - c. .cdw
 - d. .jpg
 - e. .psd

KUNCI JAWABAN

1. B
2. A
3. C
4. E
5. E
6. C
7. D
8. E
9. D
10. C
11. E
12. A
13. A
14. C
15. A
16. C
17. C
18. D
19. A
20. B

SOAL POST TEST HASIL BELAJAR

SK : Menggabungkan Gambar 2D dalam Sajian Multimedia	Waktu : 45 Menit
KD : Menggunakan Software Grafik Multimedia 2D	Sifat Soal : Tutup Buku

Pilihlah satu jawaban yang menurut Anda benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e!

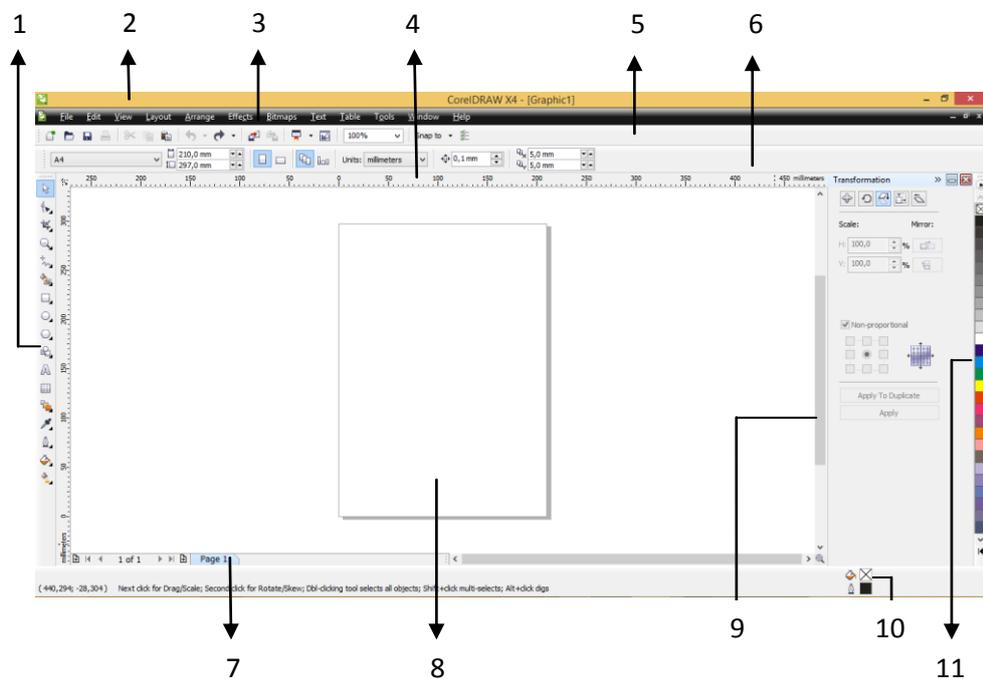
1. Macam-macam software desain grafis
 - 1) Adobe Freehand
 - 2) Adobe Illustrator
 - 3) Adobe Photoshop
 - 4) Corel Draw
 - 5) PaintBerikut ini macam-macam software desain grafis berbasis vector yang benar adalah...
 - a. 1), 2), dan 4)
 - b. 1), 3), dan 4)
 - c. 2), 3), dan 4)
 - d. 2), 3), dan 5)
 - e. 2), 4), dan 5)
2. Objek gambar yang dibentuk melalui titik-titik dan garis dengan menggunakan rumus matematika tertentu merupakan pengertian dari...
 - a. Gambar Artistic
 - b. Gambar Bitmap
 - c. Gambar Pixel
 - d. Gambar Raster
 - e. Gambar Vector
3. Jika gambar diperbesar maka akan nampak pecah / kurang bagus, merupakan ciri-ciri dari gambar...
 - a. Gambar Artistic
 - b. Gambar Bitmap
 - c. Gambar Pixel
 - d. Gambar Raster
 - e. Gambar Vector
4. Ciri-ciri gambar bitmap dan vector
 - 1) Sifat dan resolusinya dependent

- 2) Sifat dan resolusinya independent
- 3) Ukuran file yang dihasilkan kecil
- 4) Kualitas grafik tidak bergantung dari banyaknya piksel
- 5) Objek gambar dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya

Berikut ini ciri-ciri gambar berbasis vector yang benar adalah...

- a. 1), 3) dan 5)
- b. 1), 4) dan 5)
- c. 2), 3) dan 4)
- d. 2), 4), dan 5)
- e. 3), 4), dan 5)

5. Perhatikan Tampilan CorelDraw dibawah ini

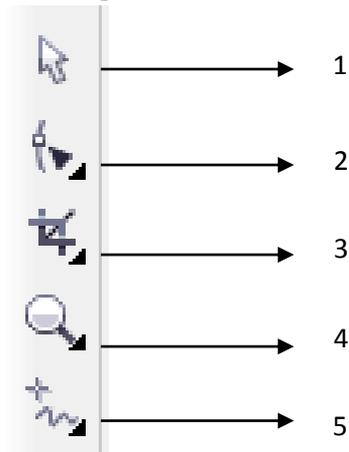


Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 1 adalah...

- a. Color Pallete
 - b. Menu Bar
 - c. Toolbar
 - d. Toolbox
 - e. Property Bar
6. Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 6 adalah...
- a. Color Palette
 - b. Menu Bar
 - c. Toolbar
 - d. Toolbox

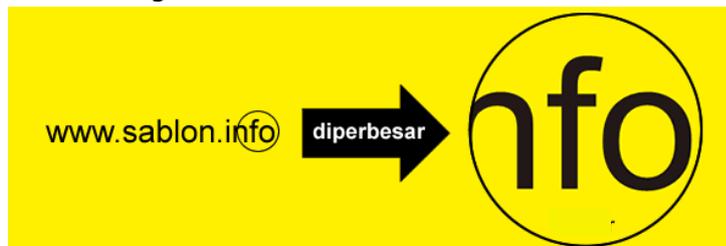
- e. Property Bar
7. Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 5 dan 11 adalah...
- a. Title Bar dan Color Bar
 - b. Menu Bar dan Fill Bar
 - c. Toolbar dan Color Palette
 - d. Property Bar dan Color Bar
 - e. Property Bar dan Color Palette

Perhatikan gambar *tools* dibawah ini...



8. Tool yang ditunjukkan pada nomor 1 adalah...
- a. Freehand Tool
 - b. Pick Tool
 - c. Selection Tool
 - d. Shape Tool
 - e. Smart Drawing Tool
9. Tool yang ditunjukkan pada nomor 2 adalah...
- a. Bezier Tool
 - b. Freehand Tool
 - c. Pick Tool
 - d. Shape Tool
 - e. Smart Drawing Tool
10. Fungsi tool yang ditunjukkan nomor 5 adalah...
- a. Untuk menggambar segmen atau kurva dalam bentuk garis tunggal
 - b. Untuk menggambar kurva dalam bentuk garis tunggal per titik (node)
 - c. Untuk menggambar kurva dengan menentukan titik awal dan akhir
 - d. Untuk menggambar garis secara vertical, horizontal, bersudut, dan miring
 - e. Untuk menggabungkan dua objek dengan sebuah garis

11. Tool yang digunakan untuk membuat objek persegi panjang pada Corel Draw adalah...
 - a. Box Tool
 - b. Cube Tool
 - c. Polygon Tool
 - d. Rectangle Tool
 - e. Rectangular Tool
12. Tool yang berfungsi untuk mengedit objek yang berbentuk kurva pada CorelDraw disebut...
 - a. Shape Tool
 - b. Smart Drawing Tool
 - c. Smart Fill
 - d. Three Point Curve
 - e. Three Point Rectangle
13. Perhatikan gambar dibawah ini



- Gambar di atas merupakan contoh gambar desain grafis berbasis...
- a. Bitmap
 - b. Pixel
 - c. Raster
 - d. Vector
 - e. 2D
14. Berikut ini merupakan elemen-elemen dasar desain grafis, **kecuali**...
 - a. Bentuk
 - b. Garis
 - c. Lengkung
 - d. Tekstur
 - e. Ruang
 15. Elemen dasar desain grafis yang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan merupakan elemen dasar desain grafis...
 - a. Bentuk
 - b. Garis
 - c. Lengkung
 - d. Tekstur

- e. Ruang
16. Berikut ini hasil karya CorelDraw, **kecuali...**
- a. Animasi
 - b. Cover Majalah
 - c. Poster Majalah
 - d. Kartu Nama
 - e. Banner
17. Sifat grafis berbasis bitmap sangat bergantung pada...
- a. Jenis File
 - b. Kerapatan pixel yang menyusunnya
 - c. Koordinat gambar
 - d. Ukuran file
 - e. Tampilan layar komputer
18. Kekurangan desain grafis berbasis vector adalah...
- a. Efek yang di dapat dari objek terlihat pecah atau berkurang detailnya saat di cetak pada resolusi yang lebih rendah
 - b. Gambar memiliki masalah ketika di perbesar
 - c. Ukuran file yang dihasilkan besar
 - d. Ukuran file yang dihasilkan kecil
 - e. Pemakaian processor yang memakan memori lebih banyak
19. Format penyimpanan grafis berbasis vector yang benar adalah...
- a. ai, cdr, fh, dan eps
 - b. ai, cdr, jpg, dan png
 - c. ai, cdr, psd, dan jpg
 - d. cdr, psd, gif, dan bmp
 - e. psd, jpg, png, dan gif
20. File yang dihasilkan oleh Corel Draw berekstensi / berakhiran..
- a. .ai
 - b. .cdr
 - c. .cdw
 - d. .jpg
 - e. .psd

KUNCI JAWABAN

1. A
2. E
3. B
4. C
5. D
6. E
7. C
8. B
9. D
10. A
11. D
12. A
13. D
14. C
15. E
16. A
17. B
18. E
19. A
20. B

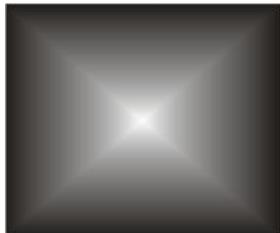
SOAL POST TEST HASIL BELAJAR

SK : Menggabungkan Gambar 2D dalam Sajian Multimedia	Waktu : 45 Menit
KD : Menggunakan Software Grafik Multimedia 2D	Sifat Soal : Tutup Buku

Pilihlah satu jawaban yang menurut Anda benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e!

- Warna yang termasuk pada warna primer adalah...
 - Cyan, Magenta, Kuning
 - Hijau, Orange, Ungu
 - Hitam, Orange, Ungu
 - Merah, Biru, Hijau
 - Merah, Biru, Kuning
- Warna dasar yang terdiri sendiri tanpa campuran dari warna-warna lain adalah definisi dari warna...
 - Netral
 - Primer
 - Sekunder
 - Tersier
 - Quarter
- Di bawah ini merupakan skema warna primer dan sekunder
 - Ungu
 - Merah
 - Orange
 - Kuning
 - Hijau
 - BiruDi antara warna-warna tersebut, manakah yang merupakan warna sekunder...
 - 1), 2), dan 4)
 - 1), 3), dan 5)
 - 2), 3), dan 5)
 - 2), 4), dan 6)
 - 3), 4), dan 5)
- Pencampuran warna primer dan sekunder merupakan definisi dari warna...
 - Netral

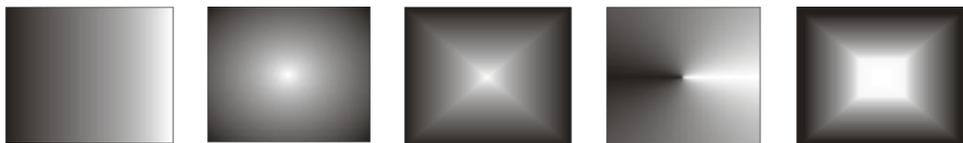
- b. Primer
 - c. Sekunder
 - d. Tersier
 - e. Quarter
5. Yang termasuk warna dingin di bawah ini adalah...
- a. Biru, Hijau, Merah
 - b. Jingga, Ungu, Merah
 - c. Kuning, Biru, Orange
 - d. Merah, Kuning, Hijau
 - e. Ungu, Biru, Hijau
6. Perhatikan gambar di bawah ini



Gradasi seperti gambar di atas merupakan tipe gradasi...

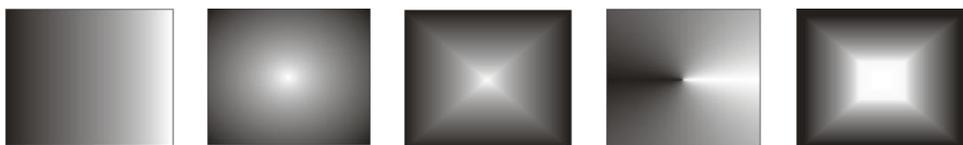
- a. Conical
 - b. Linear
 - c. Square
 - d. Radial
 - e. Transparent
7. Berikut ini yang merupakan gradasi warna tipe conical adalah...

a. b. c. d. e.



8. Berikut ini yang merupakan gradasi warna tipe radial adalah...

a. b. c. d. e.



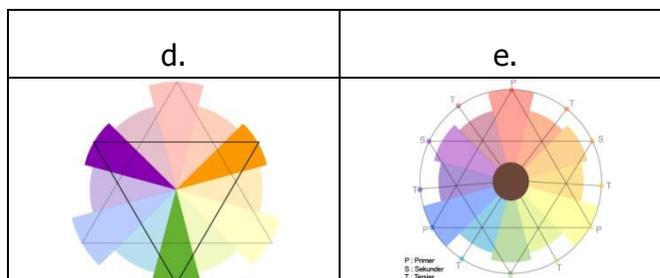
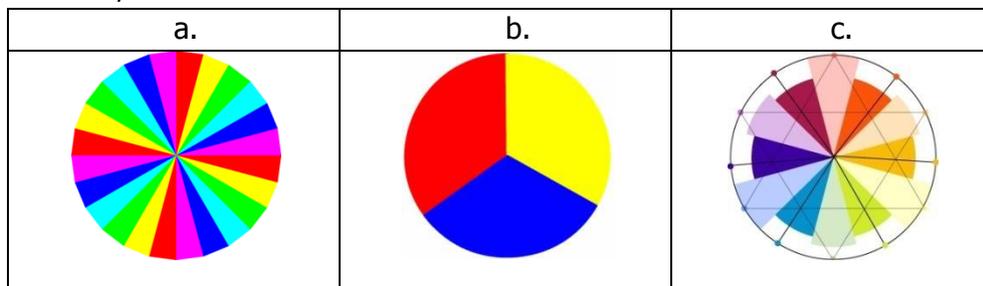
9. Berikut ini merupakan macam-macam tipe transparency, **kecuali...**
- Conical
 - Linear
 - Full bitmap pattern
 - Square
 - Uniform

10. Perhatikan gambar di bawah ini



Gambar di atas merupakan perintah dari fungsi...

- Conical
 - Gradasi
 - Square
 - Radial
 - Transparency
11. Gambar lingkaran warna di bawah ini merupakan lingkaran warna Brewster, **kecuali...**



12. Perhatikan gambar dibawah ini



Gambar diatas merupakan tipe transparency...

- a. Conical
 - b. Linier
 - c. Radial
 - d. Square
 - e. Uniform
13. Gradasi dengan memotong perpindahan warna dengan garis lurus merupakan tipe gradasi...
- a. Conical
 - b. Linear
 - c. Square
 - d. Radial
 - e. Uniform
14. Fungsi shortcut dari perintah Ctrl+G pada CorelDraw adalah...
- a. Gradient Fill
 - b. Group
 - c. Interactive Gradient
 - d. Transparency
 - e. Ungroup
15. Sistem pewarnaan gambar untuk menampilkan citra / gambar dalam bentuk perangkat elektronik seperti layar monitor televisi dan komputer menggunakan model warna...
- a. RGB
 - b. CMYK
 - c. Warna Primer
 - d. Warna Sekunder
 - e. Warna Tersier
16. Shorcut untuk menempatkan posisi objek berada di tenggah halaman adalah...
- a. C
 - b. Ctrl + C
 - c. Ctrl + T
 - d. P
 - e. T

17. CMYK merupakan singkatan dari...
 - a. CYAN, MAGENTA, YELLOW, KEY (BLACK)
 - b. CYAN, MAGENTA, YELLOW, KEY (BLUE)
 - c. CYAN, MAGENTA, YELLOW, KEY (WHITE)
 - d. CODE MULTI COLOR YELLOW KEY (BLUE)
 - e. CODE MULTI COLOR YELLOW KEY (GREEN)
18. Apa bila desain yang dihasilkan CorelDraw digunakan untuk kebutuhan percetakan, maka model warna yang dipilih adalah...
 - a. CMYK
 - b. RGB
 - c. Warna Primer
 - d. Warna Sekunder
 - e. Warna Tersier
19. Untuk membuka / mengambil objek gambar pada direktori CorelDraw menggunakan perintah...
 - a. Directory
 - b. Eksport
 - c. Import
 - d. Open
 - e. Place
20. Langkah untuk menyimpan gambar menjadi .JPG di CorelDraw yang benar yaitu...
 - a. Menu File → Edit → Eksport → Save as → .JPG
 - b. Menu File → Eksport → .JPG
 - c. Menu File → Eksport → Save as type → .JPG
 - d. Menu File → Import → Image → Save → Import
 - e. Menu File → Save as → .JPG

KUNCI JAWABAN

1. E
2. B
3. B
4. D
5. E
6. C
7. B
8. C
9. D
10. E
11. A
12. B
13. E
14. B
15. A
16. D
17. A
18. A
19. C
20. C

Lampiran 7. Lembar Pedoman observasi

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Ukhas

Pertemuan/Siklus : 1 / 1

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 28 September 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	disiapkan saat akan permainan
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	penilaian tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Faisal Utkas
12520241004

Yogyakarta, 28 September 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Erinawati

Pertemuan/Siklus : 1/1

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 28 September 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	tongkat disiapkan ketika akan permainan
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	Guru memberi penilaian tugas praktik.
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Budi Erinawati
12520241034

Yogyakarta, 28 September 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*

Pertemuan/Siklus : *1/1*

Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 28 September 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer


Ardani Pramono

Yogyakarta, Rabu, 28 September 2016
Guru Pembimbing


Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Yogy Faisal Uffas*
 Pertemuan/Siklus : *2 / 1*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 5 Oktober 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist (✓)* jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus (-)* jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	<i>Disiapkan saat akan bermain</i>
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	Penilaian tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Faisal Ukkas
12520241004

Yogyakarta, 5 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatulha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Erinawati

Pertemuan/Siklus : 1/1

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 5 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	tongkat dirapikan ketika akan permainan
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarkan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	Penilaian diberikan pada tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Budi Erhakati

12520291039

Yogyakarta, 5 oktober

2016

Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.

NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*

Pertemuan/Siklus : *2/1*

Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 5 Oktober 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist (v)* jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus (-)* jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Ardani Pramono

Yogyakarta, 5 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Uktas
 Pertemuan/Siklus : 3 / 1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 12 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Faisal Ukkas
12520241004

Yogyakarta, 12 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Erinawati

Pertemuan/Siklus : 3/1

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 12 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarkan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer


Rudi Erinawati
 1252024034

Yogyakarta, 12 Oktober 2016
 Guru Pembimbing


Rifatuliha Afiana. S.Pd.
 NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Ardani Pramono
 Pertemuan/Siklus : 3 / 1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 12 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarkan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer


Ardani Pramono

Yogyakarta, 12 Oktober 2016
Guru Pembimbing


Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Uttas

Pertemuan/Siklus : 1 / 2

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 19 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	disiapkan peneliti
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	Penalaran tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Faisal Uktas
12520241004

Yogyakarta, 19 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Prinaewati
 Pertemuan/Siklus : 1 / II
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 19 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	tongkat dirapikan observer / peneliti
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarkan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	Penilaian dibenarkan pada tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer


Rudi Ernawati
 12520291039

Yogyakarta, 19 Oktober 2016
 Guru Pembimbing


Rifatuliha Afiana, S.Pd.
 NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*
 Pertemuan/Siklus : *1/2*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 19 Oktober 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist (v)* jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus (-)* jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker		✓	
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Ardani Pramono

Yogyakarta, 19 October 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Yogy Farsal Utkas

Pertemuan/Siklus : 2/2

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 26 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	penilaian tugas praktik
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Faisal Uktas
12520241004

Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Erinawati
 Pertemuan/Siklus : 2 / 1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 26 Oktober 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarkan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Budi Ernawati
12520291039

Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*
 Pertemuan/Siklus : *2 / 2*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 26 Oktober 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa		✓	
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer


Ardani Pramono

Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Guru Pembimbing


Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Uttas
 Pertemuan/Siklus : 3/2
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 2 November 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengkondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Yogy Farsal Utkas
125 20241004

Yogyakarta, 2 November 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : Budi Eriawati

Pertemuan/Siklus : 3/II

Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 2 November 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist* (✓) jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Budi Ernawati

12520241034

Yogyakarta, 2 November 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.

NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKLING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*

Pertemuan/Siklus : *3/2*

Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 2 November 2016*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan menggunakan tanda *checklist (v)* jika guru melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum atau tanda *minus (-)* jika guru tidak melakukan sub indikator kegiatan proses pembelajaran yang tercantum

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
A. Kegiatan Awal				
1	Pengondisian kelas dan siswa	✓		
2	Guru mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa	✓		
3	Guru melakukan presensi terhadap siswa	✓		
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	✓		
6	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		
7	Guru menyiapkan tongkat stick dan speaker	✓		
B. Kegiatan Inti				
8	Guru menyampaikan materi pelajaran	✓		
9	Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen	✓		
10	Guru membantu kerja tim dalam belajar	✓		
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran	✓		
12	Guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan	✓		
13	Guru menyiapkan sebuah tongkat stick, kemudian guru memutarakan sebuah lagu, setelah itu memberikan tongkat stick kepada	✓		

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	salah satu siswa dalam satu kelompok, tongkat diputar searah jarum jam, apabila lagu berhenti maka guru memberikan pertanyaan pada siswa yang terakhir kali memegang tongkat stick, guru memberikan nilai kelompok apabila siswa dalam kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar			
C. Kegiatan Penutup				
14	Guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari	✓		
15	Guru memberi ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	✓		
16	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin terbanyak dalam menjawab soal	✓		
17	Guru memberikan evaluasi/penilaian kepada siswa	✓		
18	Guru memberikan gambaran tentang materi berikutnya	✓		
19	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam	✓		

Observer



Ardani Pramono

Yogyakarta, 26 November 2016
Guru Pembimbing



Rifatuliha Afiana. S.Pd.
NIP :

Lampiran 8. Kriteria Penilaian Instrumen Keaktifan
Siswa

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

No	Sub Indikator Keaktifan Siswa	Rubik Penilaian
1	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	1 = Siswa tidak pernah memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru
		2 = Siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru dengan sering diselingi kegiatan lain
		3 = Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru di awal pelajaran dan tidak memperhatikan di akhir pelajaran atau sebaliknya
		4 = Siswa selalu memperhatikan materi yang diberikan guru dari awal hingga akhir pelajaran
2	Siswa memperhatikan saat teman/kelompok lain menjawab pertanyaan ketika <i>talking stick</i> berlangsung	1 = Siswa tidak pernah memperhatikan teman atau kelompok lain menjawab pertanyaan
		2 = Siswa sesekali memperhatikan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan
		3 = Siswa memperhatikan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan sambil melakukan kegiatan lain
		4 = Siswa selalu memperhatikan dengan baik saat teman/kelompok lain menjawab pertanyaan
3	Siswa melakukan diskusi kelompok	1 = Siswa tidak mengikuti diskusi kelompok
		2 = Siswa sesekali mengikuti diskusi kelompok sambil melakukan kegiatan lain
		3 = Siswa mengikuti diskusi kelompok sambil sesekali melakukan kegiatan lain
		4 = Siswa fokus melakukan diskusi kelompok
4	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	1 = Siswa tidak pernah mau menjawab pertanyaan guru
		2 = Siswa menjawab pertanyaan guru namun jawabannya belum ada yang tepat
		3 = Siswa menjawab pertanyaan guru dengan jawaban yang sering tepat
		4 = Siswa menjawab semua pertanyaan guru dengan tepat

No	Sub Indikator Keaktifan Siswa	Rubik Penilaian
5	Berani mengemukakan pendapat kepada guru saat penjelasan dari guru berlangsung	1 = Siswa tidak pernah mengemukakan pendapat 2 = Siswa hanya berani menambahkan pendapat pada pendapat teman yang lain 3 = Siswa berani mengemukakan pendapat dengan dibantu teman 4 = Siswa berani mengemukakan pendapat dengan inisiatif sendiri
6	Mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	1 = Siswa tidak pernah mencatat 2 = Siswa sesekali mencatat point penting yang disampaikan guru 3 = Siswa mencatat dari point penting yang disampaikan guru di awal pelajaran dan tidak mencatat di akhir pelajaran atau sebaliknya 4 = Siswa mencatat dari awal hingga akhir materi yang disampaikan guru
7	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	1 = Siswa tidak mengerjakan tugas 2 = Siswa baru mengerjakan tugas dengan paksaan guru 3 = Siswa baru mengerjakan tugas ketika teman-teman lain sudah mengerjakan tugas 4 = Siswa langsung mengerjakan tugas
8	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	1 = Siswa tidak tuntas mengerjakan tugas dan tidak tepat waktu mengumpulkan tugas 2 = Siswa tuntas mengerjakan tugas namun pengumpulan tugas tidak tepat waktu 3 = Siswa mengumpulkan tugas dengan tuntas dan tepat waktu 4 = Siswa mengumpulkan tugas sebelum waktu yang ditentukan dengan hasil pengerjaan yang tuntas
9	Tidak membuat gaduh di dalam kelas	1 = Siswa selalu memuat gaduh di dalam kelas 2 = Siswa sering membuat gaduh di dalam kelas 3 = Siswa sesekali membuat gaduh di dalam kelas 4 = Siswa tidak pernah membuat gaduh di dalam kelas

No	Sub Indikator Keaktifan Siswa	Rubik Penilaian
10	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi	1 = Siswa tidak membuat gambar grafis (trace)
		2 = Siswa membuat gambar grafis dengan banyak menggabungkan gambar yang sudah ada
		3 = Siswa membuat gambar grafis dengan sedikit menggabungkan gambar yang sudah ada
		4 = Siswa membuat semua gambar desain grafis dengan hasil pembuatannya sendiri

Catatan:

Beri tanda romawi "I" pada kolom jika siswa melakukan sub indikator keaktifan yang tercantum di atas.

Lampiran 9. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Ulfas
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 1 / 1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 28 September 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Mengga
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
1	Hendra										
2	Candra										
3	Rais										
4	Arseta										

		Sub Indikator Keaktifan Siswa									
No	Nama siswa	Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi onal	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman/ kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5	Wahyu P. J	11	11111	1	1	11	1	11	11	11	11
6	Mardiana	111	11111	11	11	11111	1	11	11	11	11
7	Septi	11	111	11	1	11	1	11	11	11	11
		17	26	19	15	19	11	18	14	18	13

Yogyakarta, 28 September 2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Fauzal Ukas
NIM : 12520241004

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Budi Erriawati
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 1/1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 28 September 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
1.	Randy										-
2.	Anisa				-						
3.	Bunga										
4.	Siti										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5.	Haniq	11	1111	11	1	11	11	11	11	1	1
6.	Rico	11	1111	11	1111	11	1	1	1	1	1
7.	Juwaidi	11	1111	1	1	11	1	11	11	1	11

Yogyakarta,
2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Budi Erindayah
NIM : 1252021034

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *1/1*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 20 September 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
1	<i>Khalda</i>	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2	<i>Anggi M</i>										
3	<i>Fadila</i>										
4	<i>Anggi L</i>										

Sub Indikator Keaktifan Siswa		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Mengga
No	Nama siswa	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar dengan aplikasi
5	Wahyu P.U	1	111	1	1	11	1	1	1	11	1
6	Shinta	11	111	1	111	111	111	11	11	111	111
7	Fildan	1	111	11	111	11	1	11	11	1	11
8		16	28	13	22	22	19	21	13	19	18

Yogyakarta, 28 September 2016
Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Ardani Ramono
12520241013

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Yogi Faisal Uktas*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *2 / 1*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 5 Oktober 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
1	Hendra	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2	Carotra										
3	Rais	1					1				
4	Arseta						1		1		

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa											
		Visual	Mendengarkan	Lisan	Mental	Menulis	Metrik	Emosi sosial	Menggambar				
5	Wahyu P.U	1	1111	1	11	1	11	11	11	11	11	11	11
6	Handana	1	1111	1	11	11	11	11	11	11	11	11	11
7	Wahyu P.J	1	1111	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
8	Septi	11	111	11	1111	11	1111	11	111	111	111	111	111
		14	31	19	20	13	22	18	18	18	18	18	18

Yogyakarta, 5 Oktober 2016

Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.

NIP :

Observer

Faisal Uffas

NIM: 12520241004

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Budi Ernauxati
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 2/1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 5 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
1.	Randy										
2.	Anisa										
3.	Bunga										
4.	Siti										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
5.	Haniq	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
6.	Pico	I	IIII	IIII	IIII	IIII	I	IIII	IIII	I	IIII
7.	Suwaldi	I	IIII	IIII	IIII	IIII	I	IIII	IIII	I	I

Yogyakarta,
2016
Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP.:

Observer

Budi Ernawati
NIM: 12520091039

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *2/1*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 5 Oktober 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
1	<i>Khaldia</i>										
2	<i>Anggi M</i>										
3	<i>Fadila</i>										
4	<i>Ridho</i>										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5	Anggi L										
6	Shinta										
7	Fildan										
		20	28	24	19	23	19	24	21	18	20

Yogyakarta, 5 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatulilha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Aradani Pramono
12520241019

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Togy Faisal Ulfas
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 3/1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 12 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
1	Henra	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2	Candra										
3	Rais										
4	Arseta										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan	Lisan	Mental	Menulis	Metrik	Emosi	Menggambar		
5	Wahyu P.U	 Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	 Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	 Siswa melakukan diskusi kelompok	 Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	 Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	 Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	 Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	 Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	 Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
6	Wahyu P.)	 Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	 Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	 Siswa melakukan diskusi kelompok	 Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	 Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	 Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	 Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	 Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	 Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
7	Mardana	 Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	 Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	 Siswa melakukan diskusi kelompok	 Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	 Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	 Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	 Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	 Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	 Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
8	Septi	 Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	 Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	 Siswa melakukan diskusi kelompok	 Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	 Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	 Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	 Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	 Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	 Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Observer



Yogi Faisal Ukas
12520241004

Yogyakarta, 12 Oktober 2016
Guru Pembimbing



Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP :

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Rudi Ernawan
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 3/1
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 12 oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
1.	Randy										
2.	Anisa										
3.	Bunga										
4.	Fitri										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
5.	Haniq										
6.	Rico										
7.	Juwaldi										

Yogyakarta,
Guru Pembimbing

Observer

2016

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP :

Budi Ernanawan
NIP : 125.2002.41034

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Arani Ramono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *3/1*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 12 Oktober 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
1	<i>Khalda</i>										
2	<i>Anggi M</i>										
3	<i>Fadila</i>										
4	<i>Ridho</i>										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
	Anggi L										
	Shinta										
	Fildan										
		24	28	24	21	22	22	25	21	19	20

Yogyakarta, 12 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Ardani Pramono
12520241019

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Utias
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 1/2
 Hari, Tanggal Observasi : 19 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
1	Candra	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2	Hendra										
3	Rais										
4	Arseta										

		Sub Indikator Keaktifan Siswa									
No	Nama siswa	Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Mengga
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5	Wahyu P. U	11	1111	11	11	11	11	11	11	11	11
6	Wahyu P. J	11	1111	11	11	11	11	11	11	11	11
7	Handana	111	1111	111	11	11	11	11	11	11	11
8	Septi	1111	1111	111	111	111	111	111	111	111	111

23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

Yogyakarta, 19 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Faisal Ukkas
12520241004

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Budi Ernawati
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 1/1
 Hari, Tanggal Observasi : Palu, 19 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
1.	Randy	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2.	Anisa										
3.	Bunga										
4.	Siti										

Sub Indikator Keaktifan Siswa												
No	Nama siswa	Visual		Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru				Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru		
5.	Haniq											
6.	Rico											
7.	Juwaldi											

2016

Yogyakarta,
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Budi Erinauwah
Nim : 12520291074

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Aidani Pramono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *1/2*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 19 Oktober 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
1	<i>Khalda</i>										
2	<i>Anggi M</i>										
3	<i>Fadila</i>										
4	<i>Ridho</i>										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
5	Anggi L	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
6	Shinta										
7	Fildan										
		25	28	24	22	25	24	26	21	21	22

Yogyakarta, 19 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP.:

Observer

Ardani Pramono
12520241019

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Ukkas
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 2/2
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 24 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
1	Hendra	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru 	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru 	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru 	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat 	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru 	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru 	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu 	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas 	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi 	
2	Cardra										
3	Rais										
4	Arseka										

		Sub Indikator Keaktifan Siswa									
No	Nama siswa	Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5	Wahyu P.J										
6	Handana										
7	Wahyu P.U										
8	Septi										
		25	52	28	25	17	25	28	26	24	25

Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatulha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Fauzan Fauzan
Togay Faisal Ultras
125.20241004

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Budi Ernawati
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 2 / II
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 26 Oktober 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
1.	Randy										
2.	Anisa										
3.	Punga										
4.	Siti										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
5.	Haniq										
6.	Rico										
7.	Juwaldi										

Yogyakarta,
2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Budi Ernanwati
NIM : 12520241034

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : *Ardani Pramono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *2/2*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 26 Oktober 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
1	<i>Khalda</i>	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
2	<i>Anggi M</i>										
3	<i>Fadila</i>										
4	<i>Ridho</i>										

Sub Indikator Keaktifan Siswa											
No	Nama siswa	Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Mengga
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5	Anggi L	III	III	III	II	III	III	III	III	II	III
6	Shinta	III	III	III	II	III	III	III	III	II	III
7	Fildan	II	III	II	III	III	II	III	III	II	III
		25	28	27	23	26	25	26	28	21	24

Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Ardhani Pramono
12520241019

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Yogy Faisal Uktaas
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 3/2
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 2 November 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi onal	Menggambar
1	Candra	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
2	Hendra										
3	Rais										
4	Arseta										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan	Lisan	Mental	Menulis	Metrik	Emosi	Menggambar		
5	Wahyu P.U	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru 	Siswa mendengarkan teman/kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru 	Siswa melakukan diskusi kelompok 	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru 	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat 	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru 	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru 	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas 	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi 	
6	Wahyu P.J										
7	Nardana										
8	Septi										

28 32 28 25 29 29 25 25
 Yogyakarta, 2 November 2016
 Guru Pembimbing

Observer

 Rifatuliha Afiana, S.Pd.
 NIP. 12520241004

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK**

Nama Observer : Budi Friauchati
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : 3/II
 Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 2 November 2016

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
1.	Randy										
2.	Anisa										
3.	Bunga										
4.	Sifa										

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Menggambar
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
5.	Haniq										
6.	Rico										
7.	Juwaldi										

Yogyakarta,
2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Budi Erनावah
NIM : 12520241034

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN KEAKTIFAN SISWA
MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK

Nama Observer : *Atthani Promono*
 Kelompok :
 Pertemuan/Siklus : *3/2*
 Hari, Tanggal Observasi : *Rabu, 2 November 2016*

No	Nama siswa	Sub Indikator Keaktifan Siswa									
		Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi sosial	Menggambar
1	<i>Khalda</i>	Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain gratis dengan aplikasi
2	<i>Anggi M</i>	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
3	<i>Fadila</i>	III	III	III	III	III	III	III	III	III	VI
4	<i>Ridho</i>	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III

Sub Indikator Keaktifan Siswa											
No	Nama siswa	Visual	Mendengarkan		Lisan	Mental	Menulis	Metrik		Emosi	Mengga
		Siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Siswa mendengarkan teman / kelompok lain menjawab pertanyaan dari guru	Siswa melakukan diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat	Siswa mencatat point-point penting yang disampaikan oleh guru	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	Ketuntasan siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu	Siswa tidak membuat gaduh di dalam kelas	Siswa membuat gambar desain grafis dengan aplikasi
5	Anggi L	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
6	Shinta	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
7	Fildan	III	III	III	III	III	III	III	III	III	III
		26	28	27	24	24	25	28	28	22	24

Yogyakarta, 2 November 2016
Guru Pembimbing

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP :

Observer

Ardhani Pramono
12520241019

Lampiran 10. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan

Pertemuan Pertama Siklus I

Hari, Tanggal : Rabu, 28 September 2016
Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)
Jumlah Siswa : 22 Siswa
Materi : Konsep Desain Grafis

Kegiatan belajar mengajar siklus 1 pada pertemuan pertama dimulai pukul 08.30 pagi guru, peneliti dan observer yang berjumlah 2 orang menuju ruang kelas Laboratorium komputer 1. Diawali dengan pengkondisian kelas ketika semua siswa tenang dan duduk di bangku masing-masing, guru mengucapkan salam kepada siswa kemudian melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa kelas XI Multimedia 2 yang berjumlah 22 siswa ada 1 siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama observer untuk melaksanakan penelitian Skripsi selama 6 minggu ke depan dengan menggunakan metode *Talking Stick*. Guru mempersilahkan peneliti dan observer untuk memperkenalkan diri kepada siswa dan maksud penelitian menggunakan metode *Talking Stick*. Peneliti dibantu dengan observer membagikan kartu nama dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah siswa memasang kartu nama, guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan software grafik multimedia 2D dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari rabu tanggal 28 september 2016. Untuk mengawali pelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa, siswa yang aktif dan mengerjakan tugas akan mendapat poin dari peneliti dan observer, pada poin tersebut akan dimasukkan pada nilai guru selain itu guru juga memberikan contoh-contoh cover buku yang bagus untuk mengacu siswa agar lebih termotivasi. Setelah itu guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan "Ada yang tau apa itu gambar vector dan bitmap?" ada beberapa

siswa yang menjawab tentang pengertian gambar vector saja. Kemudian guru memberikan jawaban dan contoh dari gambar vector dan bitmap dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari pada hari itu. Sebelum guru memberikan materi, guru terlebih dahulu menyampaikan dan menjelaskan secara singkat kepada siswa mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

Guru menyampaikan materi teori konsep desain grafis yang disajikan dengan powerpoint, selama guru menjelaskan materi siswa yang duduk dibangku sebelah kanan, depan dan beberapa bangku dibelakang memperhatikan penjelasan guru, sedangkan bangku disebelah kiri, tengah, dan belakang masih banyak siswa yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnya. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran sebagian siswa menulis materi yang disampaikan guru pada powerpoint dan ada beberapa siswa yang mencatat materi dengan meminjam buku catatan teman, dan kurang dari setengah jumlah siswa didalam kelas yang sama sekali tidak mencatat. Namun pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa satu kelas diselingi dengan membuka internet, youtube, dan bermain game.

Setelah guru selesai memberikan penjelasan tentang konsep desain grafis, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi konsep desain grafis jika ada siswa yang masih belum paham. Karena tidak ada siswa yang bertanya guru menunjuk 2 siswa. Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1-4 , menjadi 4 kelompok belajar dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 6 siswa. Setelah itu guru memberikan tugas membuat desain cover buku menggunakan aplikasi CorelDraw. Guru dibantu peneliti dan observer untuk membantu kerja tim dalam belajar untuk membuat desain cover buku menggunakan aplikasi CorelDraw.

Pada jam 10.50 siswa diberi instruksi untuk mempelajari kembali materi yang baru disampaikan dari catatan yang dibuatnya selama 10 menit. Kemudian guru menginstruksikan untuk menutup buku catatan, guru dibantu peneliti dan observer membagikan sebuah spidol pada masing-masing kelompok serta menyiapkan tongkat, lagu dan speaker. Setelah semua keperluan telah

dipersiapkan, guru dan peneliti bekerja sama menjelaskan aturan permainan game *Talking Stick* pada siswa sebanyak 2 kali karena pada penjelasan pertama siswa masih belum memahami alur permainan tersebut. Game dimulai pada pukul 11.00 dengan memutar musik sebagai tanda tongkat digulirkan searah jarum jam oleh masing-masing anggota pada satu kelompok, disini peneliti sebagai operator memulai dan menghentikan musik. Dimulai pada hitungan 1, 2, 3 musik dijalankan, setelah beberapa detik ketika musik berhenti peneliti sebagai operator menginstruksikan "stop" guliran tongkat juga berhenti pada anggota terakhir yang memegang tongkat sehingga menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.

Siswa yang mendapat tongkat diminta maju untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di papan tulis sesuai dengan kolom jawaban yang sudah dibagi menjadi 4, siswa diharuskan menghadap ke papan tulis dan tidak diperbolehkan menengok kelompoknya dan jawaban pada kelompok lain. Jika siswa tersebut diketahui bekerja sama dengan kelompoknya maupun melihat jawaban kelompok lain maka akan didiskualifikasi dari kloter pertanyaan pertama. Setelah semuanya terkondisikan guru baru memberikan pertanyaan, kemudian keempat siswa yang maju menjawab pertanyaan tersebut secara bersamaan. Selanjutnya siswa diminta kembali pada kelompoknya masing-masing. Hal ini berlaku pada 7 pertanyaan selanjutnya.

Setelah ke delapan pertanyaan terjawab oleh siswa, kegiatan penutup dimulai pada pukul 11.30 diawali dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Beberapa siswa memberikan respon terhadap refleksi tersebut dengan memberikan jawaban sekilas tentang perbedaan gambar bitmap dan vector, kelebihan dan kekurangan gambar vector dan bitmap. Selanjutnya guru mengoreksi dan memberi ulasan secara singkat terhadap jawaban-jawaban oleh siswa dari tiap kelompok dengan berdiskusi antara guru dan seluruh siswa. Dari hasil koreksi dan diskusi diperoleh jumlah skor masing-masing kelompok, dari empat kelompok didapati kelompok 3 dan kelompok 4 mendapat poin yang sama yaitu 3 point, untuk kelompok 1 dan kelompok 2 memperoleh poin sebanyak 4 sehingga diberikan tambahan 1 soal

untuk diperebutkan kelompok 1 dan kelompok 2 agar didapatkan satu kelompok sebagai pemenang.

Pertanyaan tersebut berhasil dijawab dengan cepat dan tepat oleh kelompok 1, sehingga kelompok tersebut menjadi pemenang pada permainan *Talking Stick* pertemuan pertama. Sebagai pemenang kelompok 1 diberikan reward/penghargaan oleh guru, setelah itu guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran ditutup dengan doa guru memberikan masukan kepada siswa agar menyelesaikan tugas praktik membuat desain cover buku yang akan dinilai minggu depan dan lebih giat belajar disekolah maupun dirumah agar siswa mendapat nilai yang baik dan memenangkan permainan pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu tentang elemen-elemen desain grafis. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Kedua Siklus I

Hari, Tanggal : Rabu, 5 Oktober 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 22 Siswa

Materi : Bagan – Bagian Pada CorelDraw

Kegiatan belajar mengajar siklus 1 pada pertemuan kedua dimulai pukul 08.30 pagi guru, peneliti dan observer yang berjumlah 2 orang menuju ruang kelas Laboratorium komputer 1. Diawali dengan pengkondisian kelas setelah semua siswa duduk dengan tenang di bangku masing-masing, guru mengucapkan salam kepada siswa kemudian melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa kelas XI Multimedia 2 yang berjumlah 22 siswa semuanya hadir. Kemudian guru memberikan informasi kepada siswa bahwa hari ini masih menggunakan metode *Talking Stick* seperti minggu kemarin dan menyuruh siswa untuk memasang kartu nama yang akan dibagikan kepada peneliti. Peneliti dibantu dengan observer membagikan kartu nama dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah siswa memasang kartu nama, guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan software grafik multimedia 2D dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari rabu tanggal 5 oktober 2016.

Untuk mengawali pelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa, siswa yang aktif dan mengerjakan tugas akan mendapat poin dari peneliti dan observer yang akan dimasukkan pada nilai guru selain itu guru juga memberikan contoh-contoh cover buku yang bagus untuk mengacu siswa agar lebih termotivasi. Setelah itu guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan "Ada yang tau apa itu gambar vector dan bitmap?" ada beberapa siswa yang menjawab tentang pengertian gambar vector saja. Kemudian guru memberikan jawaban dan contoh dari gambar vector dan bitmap dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari pada hari itu.

Guru menyampaikan materi teori konsep desain grafis yang disajikan dengan powerpoint, selama guru menjelaskan materi siswa yang duduk dibangku sebelah kanan, depan dan beberapa bangku dibelakang memperhatikan penjelasan guru, sedangkan bangku disebelah kiri, tengah, dan belakang masih banyak siswa yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnya. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran sebagian siswa menulis materi yang disampaikan guru pada powerpoint dan ada beberapa siswa yang mencatat materi dengan meminjam buku catatan teman, dan kurang dari setengah jumlah siswa didalam kelas yang sama sekali tidak mencatat. Namun pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa satu kelas diselingi dengan membuka internet, youtube, dan bermain game.

Setelah guru selesai memberikan penjelasan tentang konsep desain grafis, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi konsep desain grafis jika ada siswa yang masih belum paham. Karena tidak ada siswa yang bertanya guru menunjuk 2 siswa. Kemudian guru membentuk

kelompok belajar dengan cara berhitung 1-4 , menjadi 4 kelompok belajar dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 6 siswa. Setelah itu guru memberikan tugas membuat desain cover buku menggunakan aplikasi CorelDraw. Guru dibantu peneliti dan observer untuk membantu kerja tim dalam belajar untuk membuat desain cover buku menggunakan aplikasi CorelDraw.

Pada jam 10.50 siswa diberi instruksi untuk mempelajari kembali materi yang baru disampaikan dari catatan yang dibuatnya selama 10 menit. Kemudian guru menginstruksikan untuk menutup buku catatan, guru dibantu peneliti dan observer membagikan sebuah spidol pada masing-masing kelompok serta menyiapkan tongkat, lagu dan speaker. Setelah semua keperluan telah dipersiapkan, guru dan peneliti bekerja sama menjelaskan aturan permainan game *Talking Stick* pada siswa sebanyak 2 kali karena pada penjelasan pertama siswa masih belum memahami alur permainan tersebut. Game dimulai pada pukul 11.00 dengan memutar musik sebagai tanda tongkat digulirkan searah jarum jam oleh masing-masing anggota pada satu kelompok, disini peneliti sebagai operator memulai dan menghentikan musik. Dimulai pada hitungan 1, 2, 3 musik dijalankan, setelah beberapa detik ketika musik berhenti peneliti sebagai operator menginstruksikan "stop" guliran tongkat juga berhenti pada anggota terakhir yang memegang tongkat sehingga menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.

Siswa yang mendapat tongkat diminta maju untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di papan tulis sesuai dengan kolom jawaban yang sudah dibagi menjadi 4, siswa diharuskan menghadap ke papan tulis dan tidak

diperbolehkan menengok kelompoknya dan jawaban pada kelompok lain. Jika siswa tersebut diketahui bekerja sama dengan kelompoknya maupun melihat jawaban kelompok lain maka akan didiskualifikasi dari kloter pertanyaan pertama. Setelah semuanya terkondisikan guru baru memberikan pertanyaan, kemudian keempat siswa yang maju menjawab pertanyaan tersebut secara bersamaan. Selanjutnya siswa diminta kembali pada kelompoknya masing-masing. Hal ini berlaku pada 5 pertanyaan selanjutnya.

Setelah ke enam pertanyaan terjawab oleh siswa, kegiatan penutup dimulai pada pukul 11.30 diawali dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Beberapa siswa memberikan respon terhadap refleksi tersebut dengan memberikan jawaban sekilas tentang perbedaan gambar bitmap dan vector, kelebihan dan kekurangan gambar vector dan bitmap. Selanjutnya guru mengoreksi dan memberi ulasan secara singkat terhadap jawaban-jawaban oleh siswa dari tiap kelompok dengan berdiskusi antara guru dan seluruh siswa. Dari hasil koreksi dan diskusi diperoleh jumlah skor masing-masing kelompok, dari empat kelompok didapati kelompok 2 dan kelompok 4 mendapat poin yang sama yaitu 3 point, untuk kelompok 1 dan kelompok 3 memperoleh poin sebanyak 6 sehingga diberikan tambahan 1 soal untuk diperebutkan kelompok 1 dan kelompok 3 agar didapatkan satu kelompok sebagai pemenang.

Pertanyaan tersebut berhasil dijawab dengan cepat dan tepat oleh kelompok 3, sehingga kelompok tersebut menjadi pemenang pada permainan *Talking Stick* pertemuan pertama. Sebagai pemenang kelompok 3 diberikan reward/penghargaan oleh guru. Sebelum pembelajaran ditutup dengan doa guru

memberikan masukan kepada siswa agar menyelesaikan tugas praktik membuat desain cover buku yang akan dinilai minggu depan dan lebih giat belajar disekolah maupun dirumah agar siswa mendapat nilai yang baik dan memenangkan permainan pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu tentang elemen-elemen desain grafis. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Ketiga Siklus I

Hari, Tanggal : Rabu, 22 Oktober 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 22 Siswa

Materi : Elemen – Elemen Desain Grafis

Pembelajaran dimulai pada pukul 08.30 dan diawali dengan pengondisian laboratorium komputer 1 serta siswa. Guru mengucapkan salam kepada siswa, selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 22 siswa hadir pada hari rabu 22 Oktober 2016. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan observer mempersiapkan speaker dan *stick* yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam belajar. Guru kemudian menyampaikan Standar kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan software grafik multimedia 2D dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah elemen-elemen desain grafis.

Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru mengawali kegiatan inti, dengan menampilkan contoh poster dan meminta siswa untuk mengamati, setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa "apa saja yang tercantum pada gambar poster didepan?", beberapa siswa menjawab "gambar, tulisan, dan warnanya kuning". Guru memberikan contoh poster yang kedua dan menanyakan kembali kepada siswa "Kalau gambar poster yang ini, tercantum apa saja?", beberapa siswa menjawab "tulisan desain dan garis-garis". Selanjutnya jawaban siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan materi elemen-elemen desain grafis beserta contohnya pada *slide power point*.

Disela-sela penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. 2 Siswa menanyakan contoh elemen-elemen bentuk yang lainnya. Selama guru menjelaskan materi ada beberapa siswa di bangku sebelah kiri dan beberapa bangku dibelakang masih banyak diselingi dengan mengobrol dengan teman sebangku dan beberapa siswa membuka internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Selain itu guru juga menegur siswa dibangku belakang yang memancing keributan, menegur siswa yang mengobrol dengan teman sebelahnya dan menegur siswa yang membuka handphone untuk dimasukkan kedalam tas.

Setelah semua materi selesai dibahas, guru menanyakan kepada siswa "apakah ada yang belum paham? " ada 1 siswa yang bertanya kepada guru dan 1 siswa ditunjuk oleh guru dengan pertanyaan "Sebutkan macam-macam elemen

desain grafis”, siswa tersebut hanya dapat menjawab 3 contoh elemen desain grafis, selanjutnya guru melengkapi jawaban siswa tersebut. Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan berhitung 1-4 yang dimulai dari bangku depan sebelah kanan hingga menjadi 4 kelompok belajar masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 2 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Setelah terbentuk kelompok guru memberikan tugas praktik kepada siswa untuk membuat desain undangan. Guru memberikan masukan kepada siswa apabila ada yang belum mendapat ide, guru meminta siswa untuk mencari ide gambar desain undangan di internet. Peneliti dibantu observer membantu setiap kelompok dalam belajar dengan membantu siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDraw dan memberi masukan terhadap desain siswa. Pada tugas praktik membuat cover undangan ini ada 4 siswa yang sudah selesai dan dinilai langsung oleh guru.

Pada jam 10.43 guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer dan membaca kembali buku catatan dan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dari materi yang telah disampaikan selama 10 menit, setelah 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Peneliti dibantu observer membagikan spidol kepada masing-masing kelompok dan mempersiapkan musik, speaker, dan membuat 4 kolom 1-4 sebagai tempat jawaban siswa. Setelah semua keperluan semua sudah dipersiapkan guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab dan memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru juga meminta

siswa pada kelompok untuk bekerja sama untuk mengawasi kelompok lain yang memberikan jawaban kepada siswa yang maju menjawab pertanyaan untuk di diskualifikasi.

Dimulai dari aba-aba hitungan 1,2,3 musik dijalankan, setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan seketika kegaduhan terjadi didalam kelas. Guru menginstruksikan siswa pada masing-masing kelompok untuk maju kedepan dengan membawa spidol kepada siswa yang mendapat tongkat yang terakhir dipegang pada saat musik berhenti. Setelah siswa maju dan terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis, pada saat siswa menjawab pertanyaan ada siswa yang mencoba menoleh namun peneliti dan observer menegur siswa agar tetap menjaga pandangannya fokus kedepan. Ketika anggota kelompoknya menjawab pertanyaan di papan tulis ada beberapa teman satu kelompoknya yang mencoba membisikkan jawaban dan ada pula yang memberikan semangat, hal tersebut memancing kelompok lain membuat keributan didalam kelas. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dan guru memberi aba-aba 1,2,3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa.

Guru mempersilahkan kepada siswa untuk membuka buku catatannya dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa pada setiap kelompok memberikan respon yang baik dengan menjawab macam-macam elemen desain grafis. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa

dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi jawaban pada kolom papan tulis siswa tiap kelompok terlihat antusias memberi jawaban dan memperoleh poin pada setiap jawabannya hingga kekaduhan pun terjadi. Dari hasil koreksi jawaban empat kelompok didapati kelompok 1 dan kelompok 2 mendapat poin yang sama yaitu 5 poin, kelompok 2 dan kelompok 3 mendapat poin yang sama yaitu 2 poin.

Karena kelompok 1 dan kelompok 2 memperoleh poin yang sama maka diberikan tambahan 1 soal untuk diperebutkan agar didapatkan satu kelompok sebagai pemenang. Guru memberi penjelasan kepada kelompok 1 dan 2 yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar akan menjadi pemenang pada permainan ini. Guru mengkondisikan kelas agar tenang dan memberi aba-aba 1,2,3 untuk musik dijalankan dan saat guru memberi aba-aba "stop" musik dihentikan, siswa yang terakhir memegang tongkat diinstruksikan maju untuk mendapat pertanyaan dari guru. Guru memberikan soal yang sama pada kelompok 1 dan 2 dan menimbulkan kekaduhan karena siswa pada kelompok 1 dan kelompok 2 saling menutupi jawaban yang ditulis dipapan tulis. Pada hasil koreksi, pertanyaan tambahan tersebut berhasil dijawab dengan benar oleh siswa pada kelompok 1 dan menjadi pemenang pada permainan *Talking Stick* pada akhir siklus 1.

Setelah koreksi selesai guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan. Kemudian guru memberikan masukan kepada siswa agar jujur pada saat permainan *Talking Stick*, lebih giat belajar, lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi, dan mengimbu

siswa agar menyelesaikan desain undangan yang akan dinilai. Secara keseluruhan, guru semakin baik dalam menerapkan metode pembelajaran *Talking Stick* dari awal hingga akhir pembelajaran. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga siklus 1.

Pukul 10.54 guru menginstruksikan siswa untuk kembali duduk dibangku masing-masing dan memberikan soal tes evaluasi siklus 1, peneliti dibantu observer membagikan soal dan lembar jawab kepada seluruh siswa. Ketika post-tes berlangsung ada beberapa siswa yang mencoba mencontek jawaban dari temannya namun ditegur oleh guru. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru memberikan reward/penghargaan oleh peneliti. Selanjutnya guru menjelaskan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang gradasi pada CorelDraw. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Pertama Siklus II

Hari, Tanggal : Rabu, 19 Oktober 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 22 Siswa

Materi : Teori Warna

Pertemuan pertama paa siklus II dilaksanakan pada pukul 08.30, guru peneliti dan observer berjumlah 2 orang menuju kelas Laboatorium komputer 1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangku masing-masing guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 22 siswa hadir pada hari rabu 19 Oktober 2016. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan observer mempersiapkan speaker dan *stick* yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*.

Selanjutnya guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan software grafik multimedia 2D dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah Teori

Warna. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, selain itu guru memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan agar dapat memenangkan permainan *Talking Stick*. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas saat pelaksanaan permainan *Talking Stick*.

Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru inti diawali guru dengan menanyakan "Ada yang sudah membaca materi?". Kebanyakan siswa sudah membaca sekilas namun belum memahami dan ada juga beberapa siswa yang menjawab belum membaca.

Kemudian guru menampilkan contoh poster dan meminta siswa untuk mengamati warnanya, siswa berpikir beberapa saat. Setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa "Apakah warna diposter terlihat bagus?", siswa bersama-sama menjawab "bagus bu", guru memberikan pertanyaan kepada siswa kembali terkait poster tersebut dengan pertanyaan "mengapa poster tersebut bagus?", beberapa siswa menjawab karena warnanya terang. Guru memberikan contoh poster yang kedua dan menanyakan kembali kepada siswa "Kalau gambar poster yang ini?", siswa menjawab dengan kompak "jelek, bu" dan beberapa siswa menjawab "gelap". Selanjutnya jawaban siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan materi teori warna pada *slide power point*, guru juga menginstruksikan siswa untuk mencatat materi yang disampaikan. Setiap guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab materi yang disampaikan.

Selama guru menjelaskan materi dan memberikan pertanyaan dari materi yang baru saja disampaikan, ada beberapa siswa di bangku dibelakang masih banyak diselingi dengan mengobrol dengan teman sebangku. Setelah semua materi selesai dibahas, guru menanyakan kepada siswa "apakah ada yang belum paham? " ada 1 siswa yang bertanya kepada guru tentang kegunaan teori warna dalam desain. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa dalam satu kelas mencatat poin-poin yang disampaikan guru namun beberapa siswa masih mencatat sedikit materi dan meminjam catatan teman. Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan berhitung 1-4 yang dimulai dari bangku belakang sebelah kiri ke depan hingga menjadi 4 kelompok belajar masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 2 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa.

Setelah terbentuk kelompok guru menanyakan siswa "Tugas desain undangan ada yang sudah jadi?", serentak semua siswa mengacungkan tangan, kemudian guru menginstruksikan siswa untuk melanjutkan tugas membuat desain undangan. Guru memberikan masukan kepada siswa apabila ada yang belum mendapat ide, guru meminta siswa untuk saling menilai kekurangan desain antar anggota kelompoknya dan siswa juga menanyakan masukan kepada peneliti dan observer terhadap desain yang dibuatnya. Guru dibantu peneliti dan observer berkeliling mengamati perkembangan desain yang dibuat, memberikan masukan dan membantu setiap anggota dalam kelompok belajar selama kegiatan praktik berlangsung. Pada tugas praktik membuat cover

undangan ini semua siswa sudah selesai dan dinilai langsung oleh guru, dan beberapa siswa yang pertemuan sebelumnya sudah selesai dinilai guru memperbaiki lagi hasil desainnya.

Setelah guru selesai menilai hasil praktik, guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer. Guru meminta siswa untuk membaca kembali buku catatan dan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dari materi yang telah disampaikan selama ± 10 menit. Ketika diskusi kelompok berlangsung ada 3 siswa yang masih diselingi dengan bercanda kepada anggota kelompok lain. Setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Peneliti dibantu observer membagikan spidol kepada masing-masing kelompok dan mempersiapkan musik, speaker, dan membuat 4 kolom 1-4 sebagai tempat jawaban siswa. Setelah semua keperluan sudah dipersiapkan, guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab dan memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru juga meminta siswa pada kelompok untuk bekerja sama untuk mengawasi kelompok lain yang memberikan jawaban kepada siswa yang maju menjawab pertanyaan untuk di diskualifikasi.

Dimulai dari aba-aba hitungan 1,2,3 musik dijalankan, setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan beberapa siswa menjadi gaduh namun seketika kondusif kembali. Guru menginstruksikan siswa pada masing-masing kelompok untuk maju kedepan kepada siswa yang mendapat tongkat terakhir dipegang pada saat musik berhenti. Setelah siswa maju dan

terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan membagikan kartu soal, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis. Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan.

Ketika siswa maju menjawab pertanyaan peneliti dan observer bekerja sama mengawasi dari belakang untuk meminimalisir siswa saling bekerjasama. Beberapa siswa dalam anggota kelompoknya mencoba mengetahui soalnya namun ditegur oleh peneliti dan observer. Ketika anggota kelompoknya menjawab pertanyaan dipapan tulis teman satu kelompoknya memberikan semangat, sehingga menyebabkan kegaduhan. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1,2,3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa.

Guru mempersilahkan kepada siswa untuk membuka buku catatannya dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa pada setiap kelompok memberikan respon yang baik dengan menjawab macam-macam teori warna. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. Selanjutnya guru memperlihatkan soal pertanyaan di *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Saat guru mengoreksi jawaban pada kolom papan tulis, siswa tiap kelompok terlihat antusias memberi jawaban dan memperoleh poin pada setiap jawabannya hingga kegaduhan pun terjadi. Dari

hasil koreksi jawaban keempat kelompok tersebut didapati kelompok 1 memperoleh 3 poin, kelompok 2 memperoleh 5 poin, kelompok 3 memperoleh 4 poin, kelompok 4 memperoleh 3 poin.

Setelah koreksi selesai, guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan, selanjutnya guru memberikan reward/penghargaan yang diberikan oleh peneliti. Kemudian guru memberikan masukan kepada siswa agar membaca materi terlebih dahulu sebelum materi pelajaran dilaksanakan, lebih giat belajar, lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi agar dapat menjawab soal dari permainan *Talking Stick*. Secara keseluruhan, guru semakin baik dalam menerapkan metode pembelajaran *Talking Stick* dari awal hingga akhir pembelajaran. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang gradasi pada CorelDraw. Selain itu guru meminta siswa untuk mencari inspirasi desain kemasan makanan. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Perama Siklus II

Hari, Tanggal : Rabu, 19 Oktober 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 22 Siswa

Materi : Teori Warna

Pertemuan pertama paa siklus II dilaksanakan pada pukul 08.30, guru peneliti dan observer berjumlah 2 orang menuju kelas Laboatorium komputer 1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangku masing-masing guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 22 siswa hadir pada hari rabu 19 Oktober 2016. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan observer mempersiapkan speaker dan *stick* yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*.

Selanjutnya guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Menggabungkan Gambar 2D ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan software grafik multimedia 2D dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah Teori

Warna. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, selain itu guru memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan agar dapat memenangkan permainan *Talking Stick*. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas saat pelaksanaan permainan *Talking Stick*.

Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru inti diawali guru dengan menanyakan "Ada yang sudah membaca materi?". Kebanyakan siswa sudah membaca sekilas namun belum memahami dan ada juga beberapa siswa yang menjawab belum membaca.

Kemudian guru menampilkan contoh poster dan meminta siswa untuk mengamati warnanya, siswa berpikir beberapa saat. Setelah itu guru memberikan pertanyaan kepada siswa "Apakah warna diposter terlihat bagus?", siswa bersama-sama menjawab "bagus bu", guru memberikan pertanyaan kepada siswa kembali terkait poster tersebut dengan pertanyaan "mengapa poster tersebut bagus?", beberapa siswa menjawab karena warnanya terang. Guru memberikan contoh poster yang kedua dan menanyakan kembali kepada siswa "Kalau gambar poster yang ini?", siswa menjawab dengan kompak "jelek, bu" dan beberapa siswa menjawab "gelap". Selanjutnya jawaban siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan materi teori warna pada *slide power point*, guru juga menginstruksikan siswa untuk mencatat materi yang disampaikan. Setiap guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab materi yang disampaikan.

Selama guru menjelaskan materi dan memberikan pertanyaan dari materi yang baru saja disampaikan, ada beberapa siswa di bangku dibelakang masih banyak diselingi dengan mengobrol dengan teman sebangku. Setelah semua materi selesai dibahas, guru menanyakan kepada siswa "apakah ada yang belum paham? " ada 1 siswa yang bertanya kepada guru tentang kegunaan teori warna dalam desain. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa dalam satu kelas mencatat poin-poin yang disampaikan guru namun beberapa siswa masih mencatat sedikit materi dan meminjam catatan teman. Kemudian guru membentuk kelompok belajar dengan berhitung 1-4 yang dimulai dari bangku belakang sebelah kiri ke depan hingga menjadi 4 kelompok belajar masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, 2 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa.

Setelah terbentuk kelompok guru menanyakan siswa "Tugas desain undangan ada yang sudah jadi?", serentak semua siswa mengacungkan tangan, kemudian guru menginstruksikan siswa untuk melanjutkan tugas membuat desain undangan. Guru memberikan masukan kepada siswa apabila ada yang belum mendapat ide, guru meminta siswa untuk saling menilai kekurangan desain antar anggota kelompoknya dan siswa juga menanyakan masukan kepada peneliti dan observer terhadap desain yang dibuatnya. Guru dibantu peneliti dan observer berkeliling mengamati perkembangan desain yang dibuat, memberikan masukan dan membantu setiap anggota dalam kelompok belajar selama kegiatan praktik berlangsung. Pada tugas praktik membuat cover

undangan ini semua siswa sudah selesai dan dinilai langsung oleh guru, dan beberapa siswa yang pertemuan sebelumnya sudah selesai dinilai guru memperbaiki lagi hasil desainnya.

Setelah guru selesai menilai hasil praktik, guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer. Guru meminta siswa untuk membaca kembali buku catatan dan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dari materi yang telah disampaikan selama ± 10 menit. Ketika diskusi kelompok berlangsung ada 3 siswa yang masih diselingi dengan bercanda kepada anggota kelompok lain. Setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Peneliti dibantu observer membagikan spidol kepada masing-masing kelompok dan mempersiapkan musik, speaker, dan membuat 4 kolom 1-4 sebagai tempat jawaban siswa. Setelah semua keperluan sudah dipersiapkan, guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab dan memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru juga meminta siswa pada kelompok untuk bekerja sama untuk mengawasi kelompok lain yang memberikan jawaban kepada siswa yang maju menjawab pertanyaan untuk di diskualifikasi.

Dimulai dari aba-aba hitungan 1,2,3 musik dijalankan, setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan beberapa siswa menjadi gaduh namun seketika kondusif kembali. Guru menginstruksikan siswa pada masing-masing kelompok untuk maju kedepan kepada siswa yang mendapat tongkat terakhir dipegang pada saat musik berhenti. Setelah siswa maju dan

terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan membagikan kartu soal, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis. Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan.

Ketika siswa maju menjawab pertanyaan peneliti dan observer bekerja sama mengawasi dari belakang untuk meminimalisir siswa saling bekerjasama. Beberapa siswa dalam anggota kelompoknya mencoba mengetahui soalnya namun ditegur oleh peneliti dan observer. Ketika anggota kelompoknya menjawab pertanyaan dipapan tulis teman satu kelompoknya memberikan semangat, sehingga menyebabkan kegaduhan. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1,2,3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa.

Guru mempersilahkan kepada siswa untuk membuka buku catatannya dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa pada setiap kelompok memberikan respon yang baik dengan menjawab macam-macam teori warna. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. Selanjutnya guru memperlihatkan soal pertanyaan di *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Saat guru mengoreksi jawaban pada kolom papan tulis, siswa tiap kelompok terlihat antusias memberi jawaban dan memperoleh poin pada setiap jawabannya hingga kegaduhan pun terjadi. Dari

hasil koreksi jawaban keempat kelompok tersebut didapati kelompok 1 memperoleh 3 poin, kelompok 2 memperoleh 5 poin, kelompok 3 memperoleh 4 poin, kelompok 4 memperoleh 3 poin.

Setelah koreksi selesai, guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan, selanjutnya guru memberikan reward/penghargaan yang diberikan oleh peneliti. Kemudian guru memberikan masukan kepada siswa agar membaca materi terlebih dahulu sebelum materi pelajaran dilaksanakan, lebih giat belajar, lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi agar dapat menjawab soal dari permainan *Talking Stick*. Secara keseluruhan, guru semakin baik dalam menerapkan metode pembelajaran *Talking Stick* dari awal hingga akhir pembelajaran. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang gradasi pada CorelDraw. Selain itu guru meminta siswa untuk mencari inspirasi desain kemasan makanan. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Ketiga Siklus II

Hari, Tanggal : Rabu, 2 November 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 22 Siswa

Materi : Transparensi Pada CorelDraw

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangku masing-masing guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 22 siswa hadir pada itu. Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan observer mempersiapkan speaker dan *stick* yang akan digunakan untuk permainan *Talking Stick*.

Selanjutnya guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah Transparensi Pada CorelDraw. Sebelum pelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan dapat memperoleh cita-cita yang diinginkan. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang telah

dibahas pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas pada hari ini.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan pertanyaan "Ada yang tahu, apa itu transparansi?", siswa berfikir sesaat dan suasana dikelas menjadi hening. 1 siswa menjawab dengan memberikan contoh "tembus bu seperti kaca" setelah itu diikuti siswa lainnya menjawab dengan sepengetahuannya masing-masing. Kemudian guru membenarkan jawaban siswa. Selanjutnya guru menjelaskan materi dan mengaitkan jawaban dari siswa pada materi pelajaran. Guru juga memberikan contoh-contoh gambar yang terdapat efek transparansi. Sesekali guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum paham. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan dari guru, bahkan beberapa siswa berinisiatif mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah materi selesai dijelaskan, guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 4 kelompok. Guru menginstruksikan siswa berhitung 1-4 dimulai dari bangku belakang sebelah kanan, didapati kelompok 1 dan 2 beranggotakan 6 siswa, kelompok 3 dan 4 beranggotakan 5 siswa. Tanpa diinstruksikan oleh guru, siswa bergabung kepada kelompoknya masing-masing dengan sendirinya sesuai nomor pada hitungan tadi. Setelah terbentuk kelompok belajar, guru meminta masing-masing siswa untuk membuka aplikasi CorelDraw. Guru memberikan masukan kepada siswa anggota dalam kelompoknya untuk bekerja sama membantu siswa yang masih kesulitan. Guru menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah pada kegiatan praktik. Guru

menginstruksikan siswa untuk membuat objek bebas, setelah semua siswa membuat objek guru meminta siswa mengaktifkan *transparency tool* dengan cara mengklik ikon tersebut pada *toolbox*. Guru dibantu peneliti dan observer memantau untuk mengetahui hasil kerja siswa dan membantu siswa dalam kelompok yang masih kesulitan.

Guru melanjutkan mengajak siswa membuat efek gradasi pada *property bar* dengan menginstruksikan siswa memilih jenis transparansi pada kolom *type*. Kemudian guru meminta siswa untuk mencoba satu persatu dari sembilan jenis transparansi untuk mengetahui perbedaannya. Selanjutnya guru memberikan contoh dari fungsi ikon satu persatu pada *property bar* dan menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah yang dilakukan oleh guru. Setelah semua siswa mencoba, guru mengajak siswa untuk mengamati perbedaan yang terjadi. Sesekali guru memberikan tanya jawab kepada siswa hingga kegiatan praktik selesai. Setelah siswa memahami langkah-langkah memberikan efek transparansi, guru mempersilahkan siswa untuk melanjutkan membuat tugas desain undangan. Guru menginstruksikan anggota kelompoknya untuk saling membantu. Selama kegiatan praktik, siswa antusias meminta bantuan dan masukan kepada guru maupun peneliti, dan observer.

Saat kegiatan berlangsung, beberapa siswa yang belum dinilai guru mangucungkan tangan dan meminta guru memberikan penilaian. Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa pada anggota kelompoknya untuk menilai dan memberikan masukan, guru juga menginstruksikan siswa untuk meminta peneliti dan observer memberikan masukan terhadap desain yang dibuatnya. Selanjutnya guru memberikan nilai kepada masing-masing siswa.

Pada pertemuan ini semua siswa telah tuntas mengerjakan tugas desain undangan. Setelah jam tugas praktik selesai, guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputernya. Kemudian guru mempersilahkan kepada setiap kelompok berdiskusi dan membaca kembali materi yang telah diajarkan selama \pm 10 menit. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan untuk menutup semua buku catatan. Disamping itu peneliti dibantu observer mempersiapkan kembali perangkat *Talking Stick* dan menyepakati peraturan dan lagu yang akan diputar.

Guru mengkondisikan dan menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan keadaan siap. Setelah siswa terkondisikan, guru memberi informasi ada 8 soal yang harus dijawab. Sebagai pelaksana, guru memberikan aba-aba pada hitungan ke 1,2,3 musik berbunyi siswa untuk memutar tongkat searah jarum jam sesuai pada lingkaran kelompoknya masing-masing. Guru juga meminta siswa pada setiap kelompok untuk bekerja sama mengawasi kelompok lain apabila ada yang memberikan jawaban kepada siswa yang maju menjawab pertanyaan untuk di diskualifikasi. Dimulai dari aba-aba hitungan 1,2,3 musik dijalankan, beberapa siswa mengamati gerak-gerik guru karena panik. setelah beberapa detik aba-aba "stop" dan musik dihentikan oleh observer, seketika siswa menjadi gaduh namun seketika kondusif kembali. Guru menginstruksikan siswa pada masing-masing kelompok untuk maju kedepan kepada siswa yang mendapat tongkat terakhir pada saat musik berhenti. Setelah siswa maju dan terkondisikan guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan membagikan kartu soal, siswa menjawab pertanyaan dengan mengisi jawaban pada kolom sesuai nama kelompok di papan tulis.

Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap kedepan. Ketika siswa maju menjawab pertanyaan, peneliti dan observer bekerja sama mengawasi dari belakang agar menjaga siswa tidak saling bekerjasama. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan siswa diminta untuk kembali pada kelompoknya dengan membawa kartu soal yang didapatnya. Kemudian guru memberi aba-aba 1,2,3 kembali pada pertanyaan berikutnya hingga 8 soal telah dibacakan dan dijawab oleh siswa. Pada saat memberikan aba-aba "stop" dan musik dihentikan, guru, peneliti dan observer bekerja sama bergantian mematikan lagu sebagai tanda berhenti. Selama permainan *Talking Stick* berlangsung, kegaduhan siswa didalam kelas lebih kondusif.

Guru mengawali kegiatan penutup dengan mempersilahkan siswa untuk membuka buku catatannya dan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa tiap kelompok antusias menjawab jenis-jenis transparansi pada coreldraw. Selanjutnya guru memperlihatkan soal pertanyaan di *LCD proyektor* dengan media *power point* dan meminta siswa tiap kelompoknya untuk membacakan kartu soal sesuai yang diterimanya saat permainan tadi. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan mengulas secara singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi tanya jawab kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi dan mengulas seluruh jawaban siswa pada kolom papan tulis, terlihat siswa tiap kelompok terlihat antusias saat diskusi berlangsung. Dari hasil koreksi jawaban keempat kelompok tersebut, didapati kelompok 1 memperoleh 6 poin, kelompok 2 memperoleh 7 poin, kelompok 3 memperoleh 8 poin, dan kelompok 4 memperoleh 5 poin.

Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga permainan berlangsung, siswa sudah fokus tertuju pada pembelajaran dan tidak ada yang membuka handphone, bermain game, dan membuka internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Semua siswa terlibat antusias saat pelajaran berlangsung. Guru semakin baik dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Siswa juga semakin terbiasa dengan langkah-langkah dan peraturan ketika diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Siswa saling menjaga kegaduhan didalam kelas. Siswa jujur saat memberikan jawaban ketika permainan *Talking Stick* berlangsung.

Guru memberikan kesimpulan bersama siswa dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai pemenang kelompok 1 guru dan kelompok lain memberikan tepuk tangan. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk kembali duduk dibangku masing-masing dan memberikan soal tes evaluasi belajar siklus II, peneliti dibantu observer membagikan soal dan lembar jawab kepada seluruh siswa. Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi secara mandiri, jujur, serta tidak membuka catatan. Setelah selesai mengerjakan tes evaluasi hasil belajar, guru memberikan reward kepada kelompok 1 dan masing-masing anggota pada kelompok lain yang diberikan oleh peneliti. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan apresiasi kepada semua siswa telah mengikuti pelajaran dan menjaga kondusifitas dari awal hingga akhir pembelajaran. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk membawa 1 buah kemasan makanan ringan pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa

memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian



Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pelajaran



Guru berkeliling kelas untuk mengetahui tugas yang dikerjakan siswa



Siswa melakukan diskusi kelompok



Siswa mengemukakan kepada teman



Siswa membuat gambar desain grafis



Siswa mengerjakan tugas praktik yang diberikan oleh guru



Guru memberikan penilaian pada tugas praktik



Guru membantu tim dalam belajar



Siswa pada kelompok menjawab pertanyaan dari guru ketika game *Talking Stick*



Siswa mengerjakan soal *post-test*



Peneliti memberikan *reward* kepada perwakilan kelompok yang mendapat nilai tertinggi



Peneliti dan Observer memberikan *reward* kepada perwakilan kelompok yang yang mendapat nilai tertinggi

