

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI
PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Wiwid Safitri

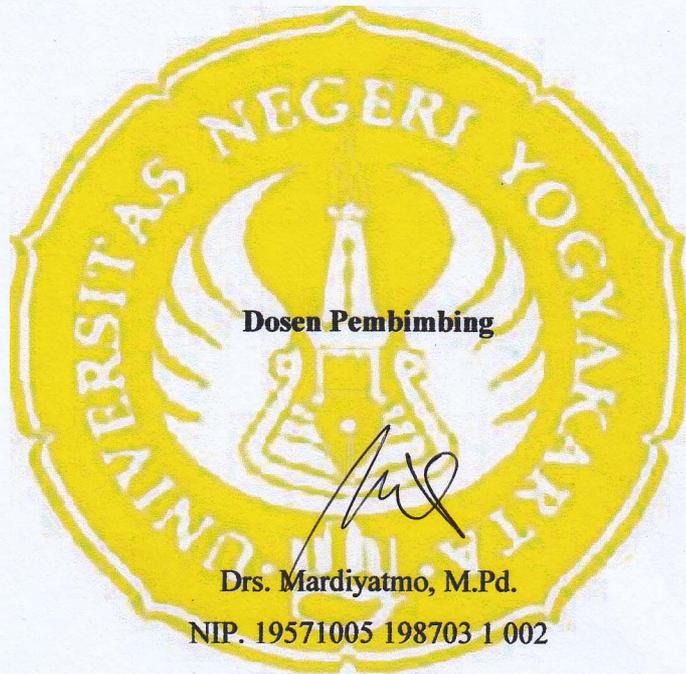
NIM 13206241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Model Pembelajaran Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi pada Kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

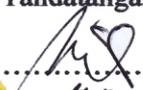
Yogyakarta, 7 Juli 2017



PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Model Pembelajaran Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi pada Kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 14 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		18-07-2017
Drs. R. Kuncoro Wulan DewoJati, M.Sn.	Sekretaris Penguji		18-07-2017
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Penguji Utama		18-07-2017

Yogyakarta, 18 Juli 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Drs. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Wiwid Safitri**

NIM : 13206241002

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 4 Juli 2017

Penulis,



Wiwid Safitri

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua saya tercinta Bapak Wagiyo dan Ibu Sri Mulyani yang telah mendidik dengan penuh kasih sayang dan tak henti mendoakan anak-anaknya.
2. Adik-adik saya tersayang yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat tercinta saya selama 3 tahun ini yang selalu disisi saya, menasehati, mendukung, dan selalu memotivasi saya.
4. Teman-teman kos lestari yang selalu memberi semangat dan dukungan.
5. Teman-teman Prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2013.

MOTTO

”Dan katakanlah (olehmu Muhammad),”ya Tuhanku,
tambahkan kepadaku ilmu pengetahuan.”

(Surat Thoha ayat 114)

Tiada hasil yang mengkhianati usaha

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi pada Kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten". terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta .
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, MA., Dekan FBS UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UNY.
4. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan selama menyusun skripsi ini.
5. Bapak Drs. Medi Widada, M.Hum. Kepala SMA N 1 Karangdowo Klaten yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Nur Kholis, S.Sn. guru mata pelajaran Seni Budaya SMA N 1 Karangdowo Klaten yang telah membantu melaksanakan penelitian.
7. Seluruh peserta didik kelas XI IPA 2 SMA N 1 Karangdowo Klaten atas kerja sama yang telah diberikan selama penulis melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 4 Juli 2017

Penulis,



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Belajar dan Mengajar.....	10
B. Pembelajaran	12
1. Komponen-Komponen Pembelajaran	13
2. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	16
C. Prestasi Belajar	17
D. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	17
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	17

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	18
3. Komponen dalam Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	18
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	19
E. <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> sebagai Model Pembelajaran Menggambar Ilustrasi	21
F. Penelitian Relevan	25
G. Kerangka Berfikir	28
H. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Wawancara	38
3. Dokumentasi	38
4. Tes	39
F. Teknik Analisis Data	40
1. Data Kualitatif	40
2. Data Kuantitatif	40
G. Definisi Operasional Variabel	42
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> ..	42
2. Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi	42
3. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	43
4. Peserta Didik Kelas XI IPA	43
5. SMA N 1 Karangdowo Klaten	44

H. Jadwal Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Prasiklus (Refleksi dan <i>Pre-Test</i>)	47
2. Siklus I	49
3. Evaluasi Siklus I	72
4. Siklus II	74
5. Evaluasi Siklus II	94
6. Pascasiklus (Refleksi dan <i>Post-Test</i>)	96
B. Pembahasan	99
1. Peningkatan Hasil <i>Pre-Test</i> dan Hasil <i>Post-Test</i>	99
2. Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II	109
3. Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II	110
4. Sikap Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II	112
BAB V PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Ketuntasan Belajar.....	42
Tabel 2 : Jadwal Penelitian.....	45
Tabel 3 : Hasil <i>Pre-Test</i>	48
Tabel 4 : Hasil Permainan Akademik Siklus I	55
Tabel 5 : Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I	57
Tabel 6 : Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I	62
Tabel 7 : Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I	66
Tabel 8 : Hasil Evaluasi Siklus I	73
Tabel 9 : Hasil Permainan Akademik Siklus II	79
Tabel 10 : Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II	82
Tabel 11 : Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	86
Tabel 12 : Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus II	90
Tabel 13 : Hasil Evaluasi Siklus II	95
Tabel 14 : Hasil <i>Post-Test</i>	97
Tabel 15 : Hasil Analisis <i>Paired Samples Statistics</i>	98
Tabel 16 : Peningkatan Sikap Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Skema Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (<i>TGT</i>)	20
Gambar 2 : Skema Kerangka Berfikir	29
Gambar 3 : Siklus Tindakan	33
Gambar 4 : Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus I	73
Gambar 5 : Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus II	95
Gambar 6 : Diagram Peningkatan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	100
Gambar 7 : Diagram Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II	109
Gambar 8 : Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	111

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	118
1. Silabus	119
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	121
3. Materi Ajar	128
4. Tata Cara Pelaksanaan <i>Teams Games Tournament</i> pada Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kelas XI IPA 2	138
Lampiran 2	140
1. Pedoman Observasi Kinerja Guru.....	141
2. Pedoman Observasi Aktivitas Peserta didik	145
3. Pedoman Observasi Sikap Peserta Didik	149
4. Instrumen Wawancara dengan Guru sebelum PTK.....	151
5. Instrumen Wawancara dengan Peserta Didik sebelum PTK	153
6. Instrumen Wawancara dengan Guru sesudah PTK	154
7. Instrumen Wawancara dengan Peserta Didik sesudah PTK	156
Lampiran 3	158
1. Kisi-Kisi <i>Pre-Test</i>	159
2. Soal <i>Pre-Test</i>	160
3. Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i>	167
4. Kisi-Kisi Soal <i>TGT</i> Siklus I	168
5. Soal <i>TGT</i> Siklus I	169
6. Lembar Kerja Kelompok	174
7. Kunci Jawaban Soal <i>TGT</i> Siklus I	175
8. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	176
9. Soal Evaluasi Siklus I	177
10. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	183
11. Kisi-Kisi Soal <i>TGT</i> Siklus II	184
12. Soal <i>TGT</i> Siklus II	185
13. Lembar Kerja Kelompok	190
14. Kunci Jawaban <i>TGT</i> Siklus II	191

15. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II	192
16. Soal Evaluasi Siklus II	193
17. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	198
18. Kisi-Kisi <i>Post-Test</i>	199
19. Soal <i>Post-Test</i>	200
20. Kunci Jawaban <i>Post-Test</i>	208
Lampiran 4	209
1. Hasil <i>Pre-Test</i> , Evaluasi Siklus I, Evaluasi Siklus II dan <i>Post-Test</i>	210
2. Hasil <i>TGT</i> Siklus I dan Siklus II	212
3. Observasi Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II	214
4. Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	218
5. Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	222
6. Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Pelaksanaan PTK	224
7. Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Pelaksanaan PTK	227
8. Rekapitulasi Data Wawancara dengan Peserta didik Sebelum Pelaksanaan PTK	231
9. Rekapitulasi Data Wawancara dengan Peserta didik Sesudah Pelaksanaan PTK	234
Lampiran 5	239
1. Perizinan Pelaksanaan Penelitian	240
2. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	241
3. Surat Keterangan KKM Mata Pelajaran Seni Budaya Tahun Pelajaran 2016/2017.....	242
4. Foto-Foto	243

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN

Oleh
Wiwid Safitri
NIM 13206241002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil prestasi belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten, mengetahui dan mendeskripsikan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menyusun rancangan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus di kelas XI IPA 2 dengan jumlah 34 peserta didik. Penelitian difokuskan pada kegiatan apresiasi. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Data nilai untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *TGT* dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses penerapan model pembelajaran *TGT* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten berjalan dengan lancar, sangat kompetitif dan sangat menyenangkan bagi peserta didik. Proses penerapan model pembelajaran *TGT* yaitu pertama, penyajian kelas dilakukan oleh guru dengan berbagai media pembelajaran. Kedua, pembagian kelompok yang terbagi menjadi 8 kelompok. Ketiga, permainan akademik dengan dua babak. Keempat, penghargaan kelompok dengan tiga juara. Siklus I juara I kelompok 5, juara II kelompok 3 dan juara III kelompok 7, sedangkan siklus II juara I kelompok 3, juara II kelompok 7 dan juara III kelompok 6. (2) Prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *TGT* yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.8%. Nilai tertinggi sebelum pelaksanaan tindakan kelas sebesar 80 meningkat menjadi nilai 100 setelah dilakukan pelaksanaan tindakan kelas. Nilai terendah sebelum pelaksanaan tindakan kelas yaitu 32 menjadi nilai 88 setelah dilakukan pelaksanaan tindakan kelas. (3) Model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi, peserta didik menjadi sangat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dilakukan sepanjang hidup yang dikenal dengan istilah *long life*. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kinerja yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hak yang paling asasi bagi kehidupan manusia dengan bermutunya pendidikan di suatu negara merupakan salah satu indikator kemajuan suatu negara tersebut, sehingga pendidikan yang terbaik merupakan pendidikan yang unggul dan bermutu. Pendidikan yang bermutu dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan bermutu memiliki langkah-langkah yang harus dilaksanakan agar pelaksanaan pendidikan tersebut berhasil dan memiliki mutu yang baik. Peningkatan mutu pendidikan merupakan sarana yang dipakai manusia dalam mencapai cita-citanya. Mutu pendidikan di Indonesia yang rendah menjadi penghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan kinerja untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah masalah efisiensi dan efektifitas standarisasi pengajaran.

Pendidikan terutama diorientasikan untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dapat digunakan dalam menjalankan tugas profesional dan tugas-tugas lain dalam kehidupan. Profesional berasal dari kata profesi yang mempunyai makna menunjuk pada suatu pekerjaan atau jabatan yang menuntut keahlian, tanggung jawab, dan kesetiaan pada pekerjaannya (Daryanto, 2013: 17). Profesionalisme yang memiliki makna menunjuk pada derajat atau tingkat penampilan seseorang sebagai seseorang yang profesional dalam melaksanakan profesi yang ditekuni.

Makawimbang (2011: 134) menyatakan bahwa guru profesional adalah

Guru yang memiliki pengalaman mengajar, kapasitas intelektual, moral, keimanan, ketakwaan, disiplin, tanggungjawab, wawasan kependidikan yang luas, kemampuan manajerial, terampil, kreatif, memiliki keterbukaan profesional dalam memahami potensi, karakteristik dan masalah perkembangan peserta didik, mampu mengembangkan rencana studi dan karier peserta didik serta memiliki kemampuan meneliti dan mengembangkan kurikulum.

Tanggung jawab guru yaitu mempersiapkan siswa dalam menghadapi kehidupan di masa datang, namun banyak guru hanya sebagai penyampai materi yang berupa fakta-fakta kering yang tidak bermakna, dan terjadi ketidaksiapan dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika guru tidak memahami tujuan umum pendidikan. Bahkan manajemen waktu dalam kegiatan belajar mengajar tidak disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas. Suasana kelas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga guru harus mengelola suasana kelas dengan nyaman.

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan pengalaman apresiasi dan pengalaman berkreasi untuk peserta didik. Pendidikan seni rupa memiliki esensi tidak hanya bertujuan untuk menjadikan siswa dapat berkarya seni namun memahami esensi seni atau letak keindahan estetika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Paradigma baru pendidikan seni tidak menempatkan bakat seni sebagai prasyarat pokok bagi pembelajaran seni. Umumnya setiap orang memiliki kemampuan seni atau mempunyai pandangan tentang estetika sendiri-sendiri, seperti saat memilih warna/motif pakaian yang akan dikenakan atau memilih model sepatu. Kegiatan sehari-hari tersebut berkaitan erat dengan seni rupa, akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami paradigma baru pendidikan seni tersebut. Para guru menerjemahkan gagasan ini dengan memberi tugas kepada peserta didik. Guru tidak terlihat sebagai fasilitator dan tidak ada penentuan model pembelajaran. Cara ini hanya akan menimbulkan hasil prestasi belajar siswa yang statis.

Guru kurang meningkatkan kualitas pribadinya dengan kebiasaan membaca untuk memperluas wawasan dan kurang mengetahui teknologi untuk berusaha menambah wawasan melalui media elektronik. Guru diwajibkan untuk menggunakan model pembelajaran guna menyampaikan tiap kegiatan pembelajaran. Tiap kegiatan pembelajaran harus memilih model pembelajaran yang cocok untuk kegiatan pembelajaran tersebut. Model-model pembelajaran mempresentasikan suatu landasan bagi suatu teknik pengajaran profesional.

Profesional yang berarti menggunakan penelitian untuk membimbing praktik atau latihan. Pembelajaran yang dianggap sempurna hanya bisa dibentuk melalui saringan dari berbagai model yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan tertentu.

Joyce dkk (2009: 05) menyatakan bahwa :

Lebih dari empat puluh tahun yang lalu, model pembelajaran sudah mengalami tiga perkembangan penting. Pertama, penelitian lanjut tentang model-model pembelajaran tertentu dan perkembangan model-model lain yang baru muncul. Kedua, perkembangan yang ditandai dengan terpadunya model kurikulum yang memiliki kekuatan besar. Ketiga, perkembangan teknologi yang memperluas perpustakaan dan memberikan informasi dalam jumlah besar pada siswa-siswa yang masih muda.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Karangdowo Klaten diketahui masalah besar terletak pada kurangnya optimalisasi pembelajaran tepat sasaran dan memenuhi tujuan, yang memungkinkan siswa menyadari manfaat seni serta senang terlibat di dalamnya baik pada saat kegiatan apresiasi maupun kreasi. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang menarik pada saat kegiatan belajar mengajar.

Peserta didik merasa kesulitan dalam menguasai materi menggambar ilustrasi khususnya kelas XI IPA, dikarenakan guru hanya memperbanyak kegiatan kreasi sehingga kegiatan apresiasi atau teori hanya disampaikan beberapa menit sebelum praktik dimulai. Masalah tersebut berdampak terhadap kurangnya pemahaman peserta didik tentang menggambar ilustrasi dan menyebabkan peserta didik mengalami banyak hambatan pada saat kegiatan kreasi.

Pembelajaran dalam materi menggambar ilustrasi kurang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias, merasa kesulitan pada materi tersebut dan menyebabkan hasil prestasi belajar menggambar ilustrasi belum optimal. Pembelajaran yang berkonsep bermain dan belajar akan menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Permainan adalah cara menciptakan aktivitas serius dan menyenangkan. Pengaktifan peserta didik akan timbul dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran tersebut tepat jika memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat pembelajaran lebih menyenangkan untuk peserta didik, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Berdasarkan kelebihan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadi alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran menggambar ilustrasi khususnya pada kegiatan apresiasi untuk kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat dilakukan dengan cara penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010: 130).

Peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan mengambil judul “MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN”.

B. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Sikap peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten kurang aktif dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.
2. Aktivitas peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi belum sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
3. Kinerja guru belum maksimal membangun pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Hasil pembelajaran menggambar ilustrasi pada kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten belum maksimal.
5. Guru belum mengetahui cara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten.
6. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten belum diketahui hasilnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada :

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten belum diketahui hasilnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil prestasi belajar pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten?
2. Bagaimana kinerja guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
3. Bagaimana aktivitas peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
4. Bagaimana sikap peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan kinerja guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan aktivitas peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
4. Mengetahui dan mendeskripsikan sikap peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah bahan referensi kepustakaan dalam upaya peningkatan prestasi belajar menggambar ilustrasi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Hasil penelitian ini sebagai masukan untuk memperbaiki kinerja guru dan peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- c. Hasil penelitian ini sebagai masukan pada penelitian lanjut terkait dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* khususnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan profesionalisme atau kinerja guru serta meningkatkan kualitas hasil pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya materi menggambar ilustrasi.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam upaya meningkatkan sikap aktif peserta didik, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran menggambar ilustrasi.
- c. Bagi peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan sikap aktif dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Mengajar

Istilah “proses belajar mengajar” atau “kegiatan belajar mengajar” dapat dilihat dua istilah yaitu “belajar” dan “mengajar”. Keduanya seolah-olah tidak terpisahkan satu sama lain, ada anggapan bahwa jika ada proses belajar tentu ada proses mengajar. Seseorang belajar karena ada yang mengajar. Belajar dapat didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara sadar dari hasil interaksinya dengan lingkungan. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang direncanakan.

Makawimbang (2011: 23-24) menjelaskan bahwa :

Pertama, bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Kedua, perubahan tingkah laku yang terjadi harus secara sadar. Maka kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu dipandang sebagai proses belajar. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), serta menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar. Perilaku belajar menurut Sugiyono (2013) yaitu perubahan tingkah laku terjadi secara sadar, perubahan bersifat kontinu dan fungsional, perubahan bersifat positif dan aktif, perubahan bersifat permanen, perubahan dalam belajar terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Definisi mengajar (*teaching*) sejak tahun 1500-an telah mengalami perkembangan. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Mengajar memberikan indikator bahwa pengajaran lebih bersifat *pupil centered* yaitu berpusat pada peserta didik. Hakikat mengajar meliputi persiapan materi, persiapan menyampaikan dan mendiskusikan materi, memberikan fasilitas, memberikan ceramah dan instruksi, memecahkan masalah, membimbing, mengarahkan dan memberikan dorongan atau motivasi.

Pengajaran menurut Siregar dan H. Nara (2014: 13) yaitu:

- a. Dilaksanakan oleh mereka yang berprofesi sebagai pengajar
- b. Tujuan menyampaikan informasi kepada si belajar
- c. Merupakan salah satu penerapan strategi pembelajaran
- d. Kegiatan belajar berlangsung bila ada guru/pengajar

Pengajaran yang optimal yaitu guru dapat mengorganisasikan komponen-komponen yang terlibat di dalam proses belajar mengajar. Daryanto (2013: 58) menyatakan bahwa mengajar secara profesional yaitu:

- a. Mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan keyakinan bahwa semua peserta didik dapat belajar, memperlakukan peserta didiknya sama dan mampu memahami perbedaan peserta didik yang satu dengan yang lainnya

- b. Mengetahui betul dan benar dalam bidang ilmu yang diajarkan dan mampu menghubungkan dengan bidang ilmu lain serta menerapkannya dalam dunia nyata
- c. Mampu menciptakan, memperkaya dan menyesuaikan metode pengajarnya untuk menarik dan memelihara minat peserta didiknya.

B. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terkendali. Pembelajaran menurut Siregar dan H. Nara (2014) yaitu dilaksanakan oleh mereka yang dapat membuat orang belajar, terjadinya proses belajar pada diri siswa, Mengembangkan rencana yang terorganisir untuk keperluan belajar, kegiatan belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnya guru

Menurut Gene (dalam Siregar dan H. Nara 2014: 16-17) mengemukakan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran:

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*)
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*)
- c. Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*)
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*)
- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*)
- f. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*)

- g. Memberikan balikan (*providing feedback*)
- h. Menilai hasil belajar (*assessing performance*)
- i. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*)

1. Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang keseluruhan terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi. Komponen pembelajaran meliputi :

Pertama yaitu tujuan pembelajaran, menurut Standar Proses PERMEN no. 41 tahun 2007 tujuan pembelajaran adalah menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik. Niat dan harapan yang harus dicapai peserta didik. Tujuan pembelajaran dirumuskan dari kompetensi dasar, sehingga ketercapaiannya merupakan terminologi bagi tercapainya kompetensi dasar (Ningrum, 2014: 11).

Kedua yaitu materi pembelajaran, yaitu isi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Materi telah diramu dalam kurikulum yang akan disajikan sebagai sarana pencapaian tujuan. Pengemasan materi pembelajaran menjadi bahan ajar yang memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Materi disusun dan dikembangkan oleh pendidik. Materi disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan standar isi pada Standar Nasional Pendidikan, oleh karena itu diharapkan pendidik harus memiliki kemampuan profesionalisme dalam menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran.

Ketiga yaitu pendidik, orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Guru melaksanakan perannya agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada bab XI pasal 39 ayat 2 memberi pengertian bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Keempat yaitu peserta didik, subjek atau pribadi yang otonom ingin diakui keberadaannya. Peserta didik ingin mengembangkan diri secara terus-menerus guna memecahkan masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Menurut Ningrum (2014: 12) peserta didik memiliki karakteristik dan potensi yang dikembangkan dan ditransformasi melalui proses pembelajaran hingga mereka memiliki kompetensi.

Karakteristik peserta didik usia sekolah menengah menurut Makawimbang (2011: 33) yaitu:

- (a) Kecenderungan ambivalensi antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dengan orang banyak serta antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- (b) Senang membandingkan kaidah-kaidah, nilai-nilai etika, atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- (c) Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi (keberadaan) dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- (d) Reaksi dan ekspresi emosi masih stabil.

(e) Kepribadiannya sudah menunjukkan pola tetapi belum terpadu. (f) Kecenderungan minat dan pilihan karier sudah relatif lebih jelas.

Kelima yaitu model pembelajaran, pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009: 46). Pendekatan untuk mengelola proses kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan komponen kegiatan, mengorganisasikan materi pelajaran dan pembelajaran, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien. Model-model pembelajaran membantu peserta didik mendapatkan gagasan, informasi, *skill*, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengekspresikan diri.

Keenam yaitu strategi pembelajaran, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2008: 186). Cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan kinerja yaitu dengan strategi pembelajaran kelompok. Strategi pembelajaran kelompok yaitu rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya, 2013: 241).

Ketujuh yaitu penilaian pembelajaran, penilaian pembelajaran adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap nilai pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi-rendahnya atau baik-buruknya pada aspek pembelajaran (Sugihartono dkk, 2007: 130). Penilaian dilakukan pada proses dan hasil untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi pembelajaran, mendapatkan umpan balik bagi pembelajaran berikutnya. Menurut Majid (2007) penilaian yang efektif harus diikuti oleh kegiatan analisis terhadap hasil penilaian dan merumuskan umpan balik yang perlu dilakukan dalam perencanaan proses pembelajaran berikutnya.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses kegiatan yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Jihad dan Haris, 2008). Proses kegiatan tersebut tersusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Sudjana (2002: 147) menjelaskan ada tiga langkah atau tahapan dalam pembelajaran yaitu

Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran diantaranya adalah guru memberi salam, guru mengecek kesiapan siswa, guru dan siswa berdoa sebelum pembelajaran, guru memberi tahu materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru memberikan motivasi dan apresepsi kepada siswa. Kegiatan inti dalam pembelajaran ini diantaranya adalah pembahasan materi, tanya jawab, presentasi, praktik pembuatan karya dan lain sebagainya. Adapun kegiatan penutup diantaranya adalah melakukan refleksi, guru bersama siswa membuat rangkuman pembelajaran yang telah dilaksanakan agar mengetahui apakah proses dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik melaksanakan tindak lanjut seperti pengarahan, pengayaan, lalu salam dan penutup.

C. Prestasi Belajar

Prestasi belajar diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai peserta didik dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf. Pengertian tentang prestasi belajar yaitu sebagai tingkat keterkaitan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai hasil evaluasi yang dilakukan guru.

Prinsip-prinsip penilaian hasil belajar menurut Widoyoko (2014: 15-16) yaitu :

- (1) Valid, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- (2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas dari penilai.
- (3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender.
- (4) Terpadu, berarti penilaian yang dilakukan oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- (5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui maupun dapat diakses oleh semua pihak yang mempunyai kepentingan dengan kegiatan penilaian.
- (6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi, yaitu pengetahuan, kinerja dan sikap.

D. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Trianto (2013: 83) pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar tanggung jawab, menambah motivasi dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerja sama, toleransi, keterlibatan belajar, pemahaman materi siswa dan belajar dengan rileks.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Rusman (2012: 224) ciri-ciri model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* termasuk model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan turnamen, dan penghargaan kelompok.

3. Komponen dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Taniredja (2011: 67-68) komponen-komponen dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:

- (a) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), penyajian kelas pada pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung, sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan skor akan menentukan kelompok mereka.

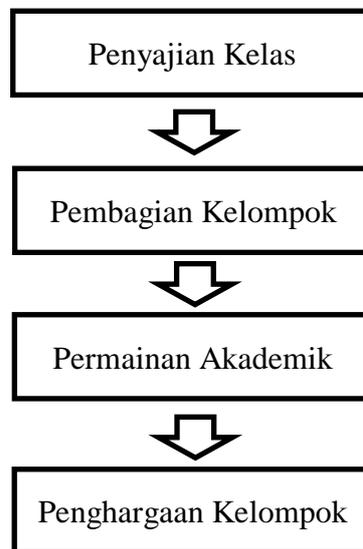
(b) Kelompok (*Teams*), kelompok disusun yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. (c) Permainan (*Games*), pertanyaan dalam *games* harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. (d) Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*), turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. (e) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat partisipasi aktif peserta didik pada tiap kegiatannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi menarik dan membuat peserta didik lebih bersemangat. Menurut Trianto (2013: 84) langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

- 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku
- 2) Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut
- 3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* secara terperinci dapat dilihat melalui skema berikut :



Gambar 1: Skema Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Keterangan :

1. Penyajian kelas, guru menyampaikan materi dengan pengajaran langsung, penayangan gambar, pemutaran video, diskusi dan lain-lain.
2. Pembagian kelompok, anggota kelompok terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik yang anggotanya heterogen. Peserta didik lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan optimal pada saat permainan akademik.
3. Permainan akademik, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

Pertanyaan bernomor dan bergambar, kemudian peserta didik mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan kertas yang telah diambil. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.

4. Penghargaan kelompok, guru mengumumkan kelompok pemenang. Pemenang akan ditentukan dengan tiga juara yaitu juara I, juara II dan juara III. Penentuan pemenang berdasarkan skor tinggi dari urutan pertama, kedua, hingga ke tiga. *Team* yang mampu mendapatkan skor tertinggi mendapat julukan "*super team*".

E. *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai Model Pembelajaran Menggambar Ilustrasi

Menggambar merupakan kegiatan mencoret, menggores dan menorehkan benda tajam. Ilustrasi memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menurut Nursantara (2007) seni ilustrasi yaitu memperjelas dan menghias karya sastra atau tulisan ilmiah yang berupa kartun, karikatur dan *vignette*.

Susanto (2012: 190) mengatakan bahwa :

Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya.

Jadi menggambar ilustrasi merupakan menggambar dengan tujuan untuk memperkuat, memperjelas dan menghias suatu narasi. Menghias dengan membuat gambar kartun, karikatur, komik, *vignette* maupun ilustrasi karya sastra yang sering disebut dengan jenis-jenis gambar ilustrasi, dapat diwujudkan melalui teknik manual atau digital dalam gambar ilustrasi berwarna maupun hitam putih. Objek dalam menggambar ilustrasi berupa manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan.

Pertama yaitu kartun, menurut Susanto (2012) dalam perkembangannya, kartun digunakan untuk sebuah kesenangan, lelucon dan bermain-main. Bentuk kartun dapat berupa tokoh manusia atau hewan. Kartun dapat diwujudkan dalam gambar hitam putih maupun berwarna. Kartun dapat merangsang dan membantu untuk berimajinasi. Menurut Susanto (2012: 190) imajinasi daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang.

Kedua yaitu karikatur, merupakan gambar ilustrasi dengan menampilkan karakter yang dilebih-lebihkan, unik dan terkadang mengandung sebuah kritikan. Susanto (2012: 215) berpendapat bahwa umumnya karikatur bersangkut-paut dan berkolaborasi dengan media massa, dan karena karikatur dianggap sebuah pedang opini, kritik atau sikap politik yang tak kalah efektif dibanding kritik dalam bentuk karya tulis atau sastra.

Objek dalam menggambar karikatur dapat diambil dari tokoh manusia maupun hewan. Pamungkas (2014: 41) menjelaskan tahapan dalam menggambar karikatur dengan teknik manual objek manusia, yaitu :

Tahap 1: buat bentuk dasar kepala dan garis bantuan untuk menempatkan posisi bagian-bagian wajah. Jangan lupa tentukan bagian mana yang akan dideformasi. Tahap 2: buat bagian-bagian wajah dan tubuh. Tahap 3: tambahkan arsiran tipis untuk membantu membentuk gelap-terang, dan tahap 4: lanjutkan dengan arsiran yang lebih tebal.

Ketiga yaitu komik, komik menurut Gumelar (2011: 7) adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. *Lettering* atau tulisan yang berisi penyampaian cerita. Bentuk komik dapat berupa buku maupun lembaran.

Keempat yaitu *Vignette*, gambar ilustrasi yang disisipkan sebagai pengisi pada sebuah cerita. Susanto (2012: 425) berpendapat bahwa karya seni yang pada dasarnya adalah karya sketsa yang dikembangkan lebih dari sekedar sketsa biasa. *Vignette* dibuat dengan unsur dekoratif yang tinggi dan berfungsi untuk ilustrasi pada cerita-cerita di majalah, koran atau buku.

Kelima yaitu ilustrasi karya sastra, ilustrasi karya sastra dibuat untuk memperindah karya sastra berupa cerita pendek, puisi dan sajak agar lebih menarik minat orang untuk membacanya. Jenis-jenis gambar ilustrasi tersebut dalam pembuatannya memiliki tahapan-tahapan, tahapan dalam menggambar ilustrasi menurut Purnomo dan TIM (2014) yaitu (1) menentukan tema. (2) Menentukan jenis gambar ilustrasi yang akan dibuat. (3) Menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.

- (4) Menggambar sketsa global yang disesuaikan dengan cerita atau narasi. (5) Memberikan arsiran atau warna pada objek gambar sesuai karakter cerita.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tahap 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi dan memotivasi peserta didik.

- b) Tahap 2: penyajian kelas

Guru menyajikan informasi mengenai menggambar ilustrasi kepada peserta didik dengan menampilkan peta konsep, menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan sarana prasarana sekolah.

- c) Tahap 3: pembagian kelompok

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

- d) Tahap 4: membimbing kelompok

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas kelompok.

- e) Tahap 5: evaluasi

Guru mengevaluasi siswa dengan cara memberikan pertanyaan.

- f) Tahap 6: memberikan penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan skor tertinggi.

F. Penelitian Relevan

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain pada bidang yang sama. Penelitian tersebut yaitu: penelitian yang dilakukan Indra Mugas mahasiswa Universitas Negeri Semarang pada tahun 2014 berjudul Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah. Penelitian dengan tujuan, (1) meningkatkan ketrampilan guru di SD Islam Hidayatullah Kota Semarang dalam pembelajaran IPS dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* dengan media *Powerpoint*. (2) Meningkatkan aktivitas siswa kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang dalam pembelajaran IPS dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* dengan media *Powerpoint*. (3) Meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VC Islam Hidayatullah Kota Semarang dalam pembelajaran IPS dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* dengan media *Powerpoint*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan hasil observasi kinerja guru selama pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams games Tournament)* menggunakan media *Powerpoint* pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik. Kegiatan perbaikan diadakan pada siklus II sehingga skor kinerja guru meningkat menjadi 29 dengan kriteria sangat baik dan pada siklus III skor kinerja guru meningkat menjadi 32 dengan kriteria sangat baik.

Aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor 14.5 dengan kriteria cukup, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 17.6 dengan kriteria baik dan meningkat menjadi 22.71 dengan kriteria sangat baik pada siklus III. Hasil belajar terbagi menjadi kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif, siklus I diperoleh nilai rata-rata 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 71.4 %, siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78.3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 78.6% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83.9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 96.4%. Ranah afektif, siklus I diperoleh skor 7.2, siklus II diperoleh skor 7.7 dan meningkat pada siklus III menjadi 9.7. Ranah psikomotor, siklus I mendapatkan skor 7, siklus II mendapatkan skor 8.6 dan meningkat di siklus III menjadi 10.

Penelitian yang dilakukan oleh Iqtirobl Fudlla mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2012 berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pokok Kalor Kelas VII-A MTs NU 01 Kramat Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian dengan tujuan, (1) menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada materi pokok kalor siswa kelas VII-A MTs NU 01 Kramat Tegal tahun ajaran 2011/2012. (2) mengetahui adanya peningkatan keaktifan siswa pada materi pokok kalor siswa kelas VII-A MTs NU 01 Kramat Tegal dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* diperoleh 4 peserta didik dengan kategori penilaian baik sekali, 15 peserta didik dengan kategori penilaian baik, 7 peserta didik dengan kategori penilaian cukup, 16 peserta didik dengan kategori penilaian kurang dengan persentase ketuntasan sebesar 45.24%. Proses pembelajaran pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*, diperoleh 37 peserta didik dengan kategori penilaian baik sekali, 1 peserta didik dengan kategori penilaian baik, 4 peserta didik dengan kategori penilaian cukup, dan tidak ada peserta didik dengan kategori penilaian kurang dengan persentase ketuntasan sebesar 90.48%. Persentase nilai ketuntasan kelas dilihat dari aspek keaktifan antara siklus I dengan siklus II menunjukkan kategori baik sekali, dilihat dari kenaikan sebesar 45.24 % dari persentase nilai rata-rata kelas aspek keaktifan pada siklus I 45.24 % naik menjadi 90.48 % pada siklus II.

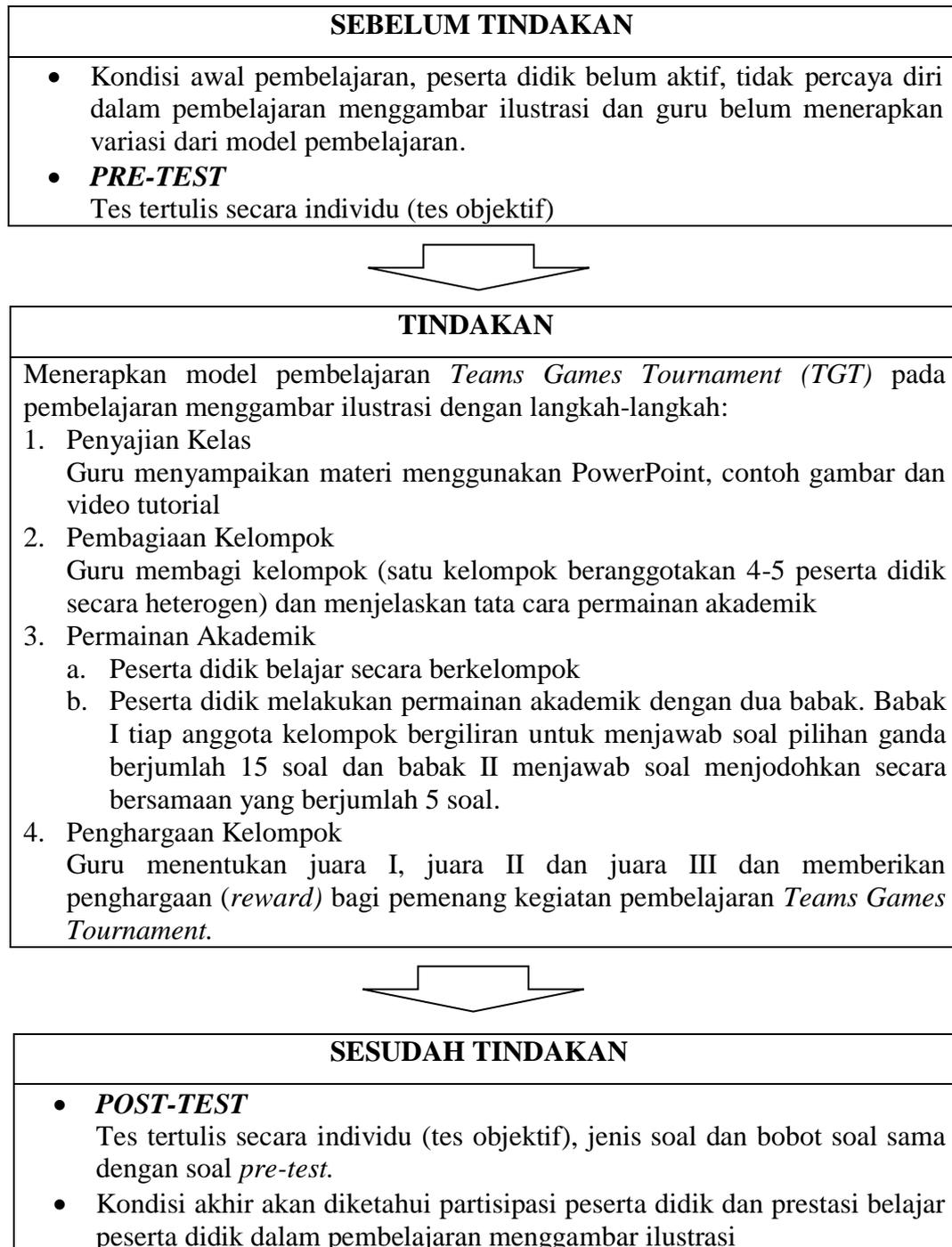
Pada siklus II dapat diketahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas dengan dihasilkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif dalam proses belajar mengajar dengan dibuktikan oleh nilai aspek keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.
- 2) Siswa mampu mengerjakan soal kompetisi dalam kelompok dengan baik dan benar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.

3) Siswa mampu melaksanakan lima komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* yaitu peserta didik memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, peserta didik mengoptimalkan seluruh anggota dalam kelompoknya untuk menyelesaikan game dan tournament yang diberikan oleh guru, dan serius berkompetisi untuk memperoleh penghargaan bagi kelompok yang berhasil memperoleh nilai terbaik agar berhasil mendapatkan hadiah dari guru.

G. Kerangka Berfikir

Prestasi belajar pada materi menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan peserta didik. Peserta didik masih kurang antusias pada saat pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan belum optimal. Guru dalam pembelajaran ini belum menggunakan pembelajaran yang inovatif karena belum paham mengenai penerapan dan manfaatnya variasi model pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada saat pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membantu guru untuk menumbuhkan minat dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten.



Gambar 2: Skema Kerangka Berfikir

H. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten membuat meningkatnya prestasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada materi menggambar ilustrasi.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian merupakan salah satu kegiatan ilmiah yang menjadi kancan pengembangan ilmu, termasuk di dalamnya penelitian pada bidang pendidikan (Ningrum, 2014: 08). Penelitian pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas termasuk kategori jenis penelitian tindakan yang dikembangkan dalam kajian pendidikan, khususnya pada pembelajaran di kelas. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan atau mutu proses belajar mengajar di kelas harus selalu dilakukan dengan melaksanakan PTK. PTK adalah penelitian yang berbasis kepada kelas. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut PTK atau dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research (CAR)* adalah sebuah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di dalam kelas (Arikunto, 2010: 128).

Menurut Ningrum (2014: 21) PTK terdiri atas tiga konsep yakni:

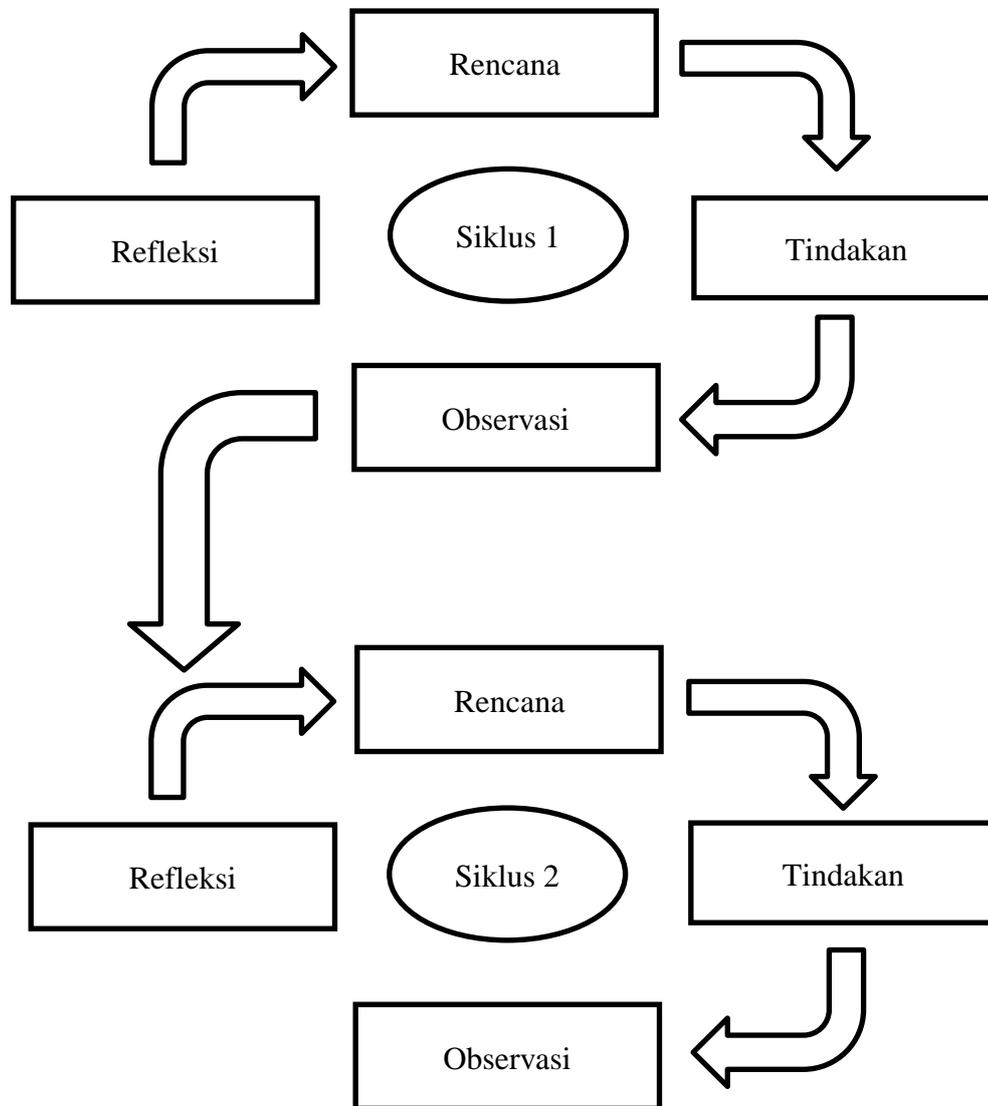
- a. Penelitian, adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan cara ilmiah mulai dari adanya masalah, pencarian data atau informasi sampai menarik kesimpulan atas suatu permasalahan.
- b. Tindakan, adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk tercapainya suatu tujuan. Tindakan ditentukan berdasarkan pertimbangan (analisis) teoretis dan praktik-empiris, sedangkan tujuan adalah terpecahkannya suatu permasalahan secara praktis.

- c. Kelas, adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu bersamaan melakukan kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru yang sama.

Berdasarkan tiga konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kunandar (2011: 49) PTK dapat dilaksanakan secara terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran di kelas sehari-hari sehingga tidak mengganggu tugas pokok guru. Bagi guru, penelitian dapat dikelola melalui dua proses yang saling berkaitan yaitu identifikasi fokus penelitian dan penyusunan pertanyaan beserta eksplorasi melalui siklus *action research* (Baumfiel, 2009: 4).

Pelaksanaan Tindakan Kelas dilakukan dengan membuat siklus, banyaknya siklus disesuaikan dengan kebutuhan penelitian hingga tujuan penelitian tercapai. Penelitian Tindakan Kelas ini akan menggunakan dua siklus, dikarenakan faktor waktu dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga dilakukan dengan dua siklus.

Berikut adalah siklus tindakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini :



Gambar 3: Siklus Tindakan Lewin (dalam Ningrum, 2014: 20)

Penjelasan dari gambar dua siklus tindakan di atas yaitu sebagai berikut : pertama yaitu refleksi, pelaksanaan refleksi dilakukan untuk mengetahui pembelajaran yang telah dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan kelas.

Kedua yaitu rencana, rencana yang dilakukan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media pembelajaran, menyusun instrumen observasi aktivitas peserta didik, sikap peserta didik, kinerja mengajar guru dan menentukan kriteria keberhasilan penelitian.

Ketiga yaitu tindakan, pelaksanaan tindakan ditempuh melalui langkah-langkah sebagai berikut: Guru menyiapkan rencana pembelajaran dan media pembelajaran, dilanjutkan guru menyampaikan topik materi, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran. Guru menyampaikan materi menggunakan PowerPoint dan media pembelajaran lainnya. Guru membagi kelompok (satu kelompok beranggotakan 4-5 orang heterogen) dilanjutkan menjelaskan tata cara permainan akademik. Guru meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya.

Peserta didik melakukan permainan akademik dengan dua babak. Babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal pilihan ganda, selanjutnya peserta didik melakukan permainan akademik babak II. Babak II tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya berdasarkan jawaban yang telah tersedia. Kegiatan selanjutnya yaitu peserta didik mengoreksi jawaban bersama-sama dengan guru untuk memberikan penilaian dan guru membacakan skor yang telah diperoleh, menentukan juara I, juara II dan juara III. Guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan dan memberikan penguatan yaitu dengan menjelaskan poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi mengenai konsep menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi, teknik dan prosedur menggambar ilustrasi.

Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran menggambar ilustrasi dan memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi (dengan tanya jawab) seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Bagaimana kesan dalam pembelajaran tersebut dan adakah hambatan selama kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Peserta didik bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan dilanjutkan guru menutup pembelajaran.

Keempat yaitu observasi, dilakukan pengamatan dalam upaya pengumpulan data yang dilaksanakan secara bersamaan dengan proses pembelajaran oleh pelaku tindakan (guru dan observer). Pengamatan kinerja guru yang mencakup persiapan, kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti yang meliputi penguasaan materi, penggunaan strategi, pemanfaatan media belajar, penilaian proses dan hasil kemudian kegiatan penutup. Pengamatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup aktivitas dalam menggali informasi dan kerjasama dalam proses pembelajaran dan pengamatan sikap peserta didik yaitu sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif. Pengamatan tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan kelas dan sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahapan dalam siklus kedua sama dengan penjelasan pada siklus pertama, dengan acuan atau pedoman hasil evaluasi pada siklus pertama.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SMA N 1 Karangdowo Klaten pada April 2017 sampai dengan Mei 2017 pada kelas XI IPA 2.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi perhatian dari suatu penelitian. Variabel-variabel pada penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
2. Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi
3. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
4. Peserta Didik Kelas XI IPA
5. SMA N 1 Karangdowo Klaten

Variabel Bebas (Variabel X) adalah kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi.

Variabel Tergantung (Variabel Y) adalah kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, mengubah atau mengganti variabel bebas. Variabel ini dipengaruhi oleh variabel lain, karenanya juga sering disebut variabel yang dipengaruhi atau variabel terpengaruhi.

Variabel Bebas (Variabel X) dan Variabel Tergantung (Variabel Y) pada penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Variabel Bebas (Variabel X) : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
2. Variabel Tergantung (Variabel Y) :Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi

D. Subjek Penelitian

Kelas XI IPA terdiri dari kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, dan XI IPA 4. Kelas yang dijadikan subjek penelitian berjumlah satu kelas karena keseluruhan kelas XI IPA memiliki tingkat kemampuan yang sama dalam mata pelajaran seni rupa, khususnya materi menggambar ilustrasi. Kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu kelas XI IPA 2. Kelas XI IPA 2 berjumlah 34 peserta didik dan memiliki sifat heterogen. Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok (*teams*) untuk pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* yang tiap kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik, sehingga cukup satu kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

E. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam pengambilan data.

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013: 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Kegiatan ini merupakan pengamatan terhadap daerah penelitian, meliputi pengamatan kondisi peserta didik dan pendidik. Mengetahui kinerja guru, aktivitas peserta didik, sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan peserta didik dengan menggunakan instrumen yaitu lembar observasi guru (kinerja guru mengajar) dan lembar observasi peserta didik (sikap dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran).

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam (Sugiyono, 2013: 231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara pada penelitian ini yaitu wawancara dengan guru dan peserta didik dengan menggunakan instrumen lembar catatan. Wawancara dilakukan dua kali yaitu sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dan sesudah dilakukan penelitian tindakan kelas.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengambil atau mencatat data-data yang sudah ada pada instansi–instansi yang berhubungan dengan penelitian. Data diperoleh dari SMA N 1 Karangdowo untuk mendukung data penelitian.

4. Tes

Tes adalah suatu bentuk tugas yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau perintah-perintah. Penggunaan teknik tes, khususnya tes prestasi belajar bagi guru di sekolah bertujuan untuk, (1) menilai kemampuan belajar peserta didik, (2) memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik, (3) mengecek kemajuan belajar, (4) memahami kesulitan-kesulitan belajar, (5) memperbaiki teknik mengajar, dan (6) menilai efektivitas (keberhasilan) mengajar.

Tes yang diberikan pada kelas XI IPA 2 SMA N 1 Karangdowo Klaten yaitu tes tertulis (*pre-test*, evaluasi tiap siklus dan *post-test*) yang merupakan tes objektif berupa pilihan ganda dan menjodohkan untuk mengetahui potensi aspek kognitif. Instrumen tes yaitu lembar kerja siswa individu dan lembar kerja kelompok untuk tugas permainan akademik.

Validitas instrumen :

Instrumen yang valid memiliki validitas internal dan eksternal. Validitas internal instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan, sedangkan validitas eksternal instrumen dikembangkan dari fakta empiris. Uji validitas eksternal dalam penelitian ini menggunakan pengujian *experts judgement* yaitu uji validitas yang dikonsultasikan dengan ahli, dalam penelitian ini konsultasi validitas eksternal dilakukan dengan Drs. Bambang Prihadi, M.Pd. Penilaian dari ahli ditujukan untuk perbaikan instrumen yang telah disusun sehingga dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran ilustrasi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dimaksud adalah pengolahan data secara statistik maupun nonstatistik untuk memperoleh hasil atau temuan penelitian (Neolaka, 2014: 173). Proses analisis data pada penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru dan peserta didik. Menurut Neolaka (2014: 174) analisis data secara kualitatif adalah mengikuti langkah-langkah berikut :

- a. Paparan data kualitatif sesuai masing-masing permasalahan atau subfokus penelitian
- b. Paparan data sesuaikan dengan sumber datanya, yaitu data wawancara dan data dokumentasi
- c. Pengolahan data sesuaikan dengan data yang telah dipaparkan
- d. Berdasarkan pengolahan data maka secara kritis dianalisis untuk mendapatkan temuan penelitian
- e. Kemudian dilakukan pembahasan temuan penelitian sesuai dengan permasalahan atau subfokus penelitian
- f. Diakhiri dengan merumuskan kesimpulan, implikasi, dan saran

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari tes tertulis dan observasi, di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil tes akan diperoleh mean atau rata-rata, median, modus, nilai terendah, nilai tertinggi, ketuntasan belajar peserta didik, serta perubahan nilai setelah dilakukan penelitian.

Menurut Hartini dan Kusumawati (2007: 22) statistik deskriptif adalah suatu metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian data sehingga memberikan informasi yang berguna. Statistik deskriptif mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran objek yang diteliti sebagaimana adanya tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi (Sumanto, 2014: 3).

Menghitung mean atau rata-rata, median, modus, nilai terendah, nilai tertinggi, ketuntasan belajar peserta didik akan digunakan Microsoft Excel. Mean atau rata-rata adalah nilai yang mewakili himpunan atau sekelompok data. Rata-rata nilai peserta didik pada *pre-test*, tes tertulis evaluasi siklus I, tes tertulis evaluasi siklus II dan *post-test*. Median merupakan nilai tengah kelas, median pada *pre-test*, tes tertulis evaluasi siklus I, tes tertulis evaluasi siklus II dan *post-test*. Modus dari suatu kelompok nilai adalah nilai kelompok tersebut yang mempunyai frekuensi tertinggi, atau nilai yang paling banyak terjadi di dalam suatu kelompok nilai Supranto (2008: 114). Modus pada *pre-test*, tes tertulis evaluasi siklus I, tes tertulis evaluasi siklus II dan *post-test*. Mengetahui pengaruh dari pelaksanaan tindakan kelas ini dilihat dari nilai peserta didik sebelum dan setelah dilakukan penelitian. Data *pre-test* dan data *post-test* dianalisis dengan *Paired Samples Statistics*.

Ketuntasan belajar peserta didik akan berpedoman pada KKM mata pelajaran seni budaya untuk kelas XI pada SMA N 1 Karangdowo, dengan kategori tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 1: **Ketuntasan Belajar**

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 76	Tuntas
< 76	Tidak Tuntas

(standar nilai KKM mata pelajaran seni budaya kelas XI SMA N 1 Karangdowo Klaten)

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan belajar dengan rileks.

2. Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi

Prestasi belajar menggambar ilustrasi diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai peserta didik dalam penguasaan tugas-tugas atau materi menggambar ilustrasi dalam jangka waktu tertentu, baik pada saat kegiatan apresiasi maupun kegiatan kreasi. Prestasi belajar sebagai tingkat keterkaitan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai hasil evaluasi yang dilakukan guru.

3. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model *Teams Games Tournament (TGT)* pada penelitian tindakan kelas ini memiliki karakteristik diantaranya (1) menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis atau perlombaan yang banyak mengandung permainan namun tetap belajar serius secara kelompok atau diskusi. (2) Mengandung permainan yang banyak dijumpai soal-soal bergambar. (3) Bentuk tes dalam penelitian ini berbeda dengan tes-tes sebelumnya, yaitu tes objektif yang banyak dijumpai gambar-gambar ilustrasi sehingga lebih menarik peserta didik dalam mengerjakan soal dan memacu proses berpikir peserta didik dalam mengamati gambar tersebut. (4) Pembelajaran ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan banyak media, yang belum pernah dilakukan sebelumnya di SMA N 1 Karangdowo dalam materi menggambar ilustrasi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran aktif, kreatif dan efektif.

4. Peserta Didik Kelas XI IPA

Menurut PP No 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa peserta didik adalah proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Karakteristik utama peserta didik usia sekolah menengah yaitu kecenderungan ambivalensi antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dengan orang banyak serta antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.

Peserta didik kelas XI IPA di SMA N 1 Karangdowo Klaten terdiri dari, XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3 dan XI IPA 4 dengan setiap peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda baik prestasi belajar, jenis kelamin, agama dan lain-lain.

5. SMA N 1 Karangdowo Klaten

SMA N 1 Karangdowo Klaten merupakan Sekolah Menengah Atas yang berlokasi di Desa Sentono RT 03 RW 03 Dukuh Harjomulyo, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. SMA N 1 Karangdowo Klaten memiliki luas tanah 25.555 m². Memiliki 2 jurusan yaitu jurusan IPA dan jurusan IPS.

Visi dan misi SMA N 1 Karangdowo Klaten yaitu: Visi, bertaqwa, unggul dalam prestasi, mampu bersaing global. Misi, (1) Mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. (2) Mewujudkan kebersihan dan cinta lingkungan hidup. (3) Mewujudkan proses pembelajaran dan pembimbingan yang efektif dan terprogram. (4) Mengembangkan prestasi dalam bidang akademik. (5) Membudayakan prestasi di dalam semua aspek kehidupan. (6) Mengembangkan bakat dan minat dalam bidang olah raga dan seni. (7) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (8) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan semua warga sekolah dan masyarakat. (9) Mengembangkan ketertiban dan kedisiplinan. (10) Mewujudkan iklim yang komunikatif, demokratis, transparan, dan kondusif. (11) Mengembangkan teknologi informatika. (12) Membentuk jejaring sosial dengan lembaga pendidikan lain dan dunia usaha/dunia industri.

H. Jadwal Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan April-Mei tahun 2017.

Tabel 2: Rincian Rencana Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Persiapan								
1	Menyusun proposal penelitian							
2	Menyusun instrumen pengumpulan data							
3	Mengurus perizinan							
Pelaksanaan								
4	Mengumpulkan data penelitian							
5	Menganalisis data							
6	Membahas hasil analisis, mengambil kesimpulan, dan merumuskan saran							
Pelaporan								
7	Menyusun laporan							
8	Mencetak laporan							
9	Pelaksanaan Ujian							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dilaksanakan di kelas XI IPA 2 SMA N 1 Karangdowo Klaten dengan jumlah 34 peserta didik, laki-laki 10 peserta didik dan perempuan 24 peserta didik. Kelas XI IPA 2 mewakili kelas XI IPA 1, XI IPA 3 dan XI IPA 4 karena pada kelas XI IPA memiliki tingkat kemampuan yang sama dalam mata pelajaran seni rupa khususnya materi menggambar ilustrasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari satu pertemuan (2x45 menit). Penelitian ini cukup dilaksanakan dua siklus karena faktor waktu dan nilai peserta didik telah mengalami peningkatan hingga siklus ke II.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan perminggu satu kali pertemuan, pada hari kamis sesuai dengan jadwal mata pelajaran seni budaya di kelas XI IPA 2. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 20 April 2017. Siklus I dilaksanakan pada 20 April 2017. Evaluasi siklus I berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada 27 April 2017. Siklus II dilaksanakan pada 27 April 2017. Evaluasi siklus II dilaksanakan pada 4 Mei 2017. *Post-test* dilaksanakan pada 18 Mei 2017. Berikut dipaparkan hasil penelitian yang terdiri dari hasil *pre-test*, hasil permainan akademik materi menggambar ilustrasi, observasi kinerja guru, observasi aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran, hasil evaluasi, dan *post-test*:

1. Prasiklus (Refleksi dan *Pre-Test*)

Kegiatan awal sebelum dilaksanakan siklus yaitu refleksi pembelajaran menggambar ilustrasi sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan kelas dan pelaksanaan kegiatan *pre-test*. Hasil refleksi diperoleh, (1) persiapan yang dilakukan guru untuk menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi menggambar ilustrasi dengan berpedoman pada RPP lain. (2) Pelaksanaan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyajikan materi yang dilakukan selama 10 menit dan dilanjutkan kegiatan kreasi, sehingga hasil pembelajaran belum maksimal sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi. Materi-materi yang disampaikan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi hanya poin-poin pokok dengan sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dari buku paket dan internet. Media pembelajaran yang digunakan hanya contoh gambar ilustrasi, karena menurut guru hanya dengan dilihatkan contoh gambar akan memudahkan peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik, terlihat peserta didik melakukan aktivitas lain di luar materi menggambar ilustrasi seperti mengobrol dengan teman sebangku dan bermain gadget. Pembelajaran di kelas terlihat bebas yang mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif. Peserta didik sebagian besar masih belum mengerti materi menggambar ilustrasi sehingga membuat sikap peserta didik pasif dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Peserta didik sulit dibimbing dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, banyak yang tidak fokus dan hasil pembelajaran kurang maksimal.

Guru melakukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara melakukan pendekatan secara langsung kepada peserta didik yang bermasalah pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Kegiatan evaluasi hanya dilakukan guru pada proses kegiatan kreasi karena guru hanya berfokus pada kegiatan kreasi.

Jadi hasil refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa (1) Kinerja guru belum mampu untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, (2) aktivitas peserta didik di kelas tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran, (3) sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih pasif, dan (4) prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi masih banyak yang belum tuntas (dengan nilai dibawah KKM)

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan *pre-test* yang dilakukan selama 30 menit. *Pre-test* merupakan tes tertulis secara individu (tes objektif) yang memiliki tiga tingkat kognitif yaitu ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 24% dan aplikasi (*C3*) sebesar 48%. Hasil yang diperoleh yaitu persentase ketuntasan peserta didik dengan KKM 76 sebesar 5.9% tuntas dengan jumlah 2 peserta didik dan 94.1% tidak tuntas dengan jumlah 32 peserta didik.

Berikut hasil *pre-test*:

Tabel 3: Hasil *Pre-Test*

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	54.12
Modus	52
Median	52
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	32

2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada Kamis, 20 April 2017 dengan satu kali pertemuan (2x45 menit).

a. Perencanaan Siklus I

Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan siklus I sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi masalah yang didapatkan dari hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 3) Membuat media pembelajaran berupa peta konsep, PowerPoint materi menggambar ilustrasi dan mempersiapkan contoh-contoh gambar ilustrasi.
- 4) Membuat materi dari kumpulan berbagai sumber relevan untuk guru dan untuk peserta didik dikarenakan sebelumnya belum ada buku pegangan untuk peserta didik, dan guru hanya memiliki sedikit materi menggambar ilustrasi untuk dijadikan pedoman mengajar materi menggambar ilustrasi.
- 5) Membuat permainan berupa soal-soal yang mengandung banyak gambar ilustrasi, dengan cara satu kertas berukuran 9.5 cm x 9.5 cm untuk satu soal yang digulung dan dimasukkan ke dalam wadah. Soal berjumlah 20 soal yang dibagi menjadi dua babak. Babak I untuk soal pilihan ganda dengan 15 soal dan babak II untuk soal menjodohkan dengan 5 soal. Soal untuk permainan akademik siklus I merupakan tes tertulis secara kelompok (tes objektif) yang memiliki tiga tingkat kognitif yaitu ingatan (*C1*) sebesar 40%, pemahaman (*C2*) sebesar 20% dan aplikasi (*C3*) sebesar 40%.

Soal ini lebih mudah dari soal *pre-test* karena bertujuan untuk pengenalan kepada peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi sehingga mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- 6) Membuat lembar kerja kelompok
- 7) Membuat alur atau tata cara pelaksanaan *Teams Games Tournament* untuk guru dan untuk peserta didik
- 8) Membuat lembar pengamatan untuk mengamati kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik.
- 9) Merencanakan evaluasi tindakan siklus I sebagai penilaian dalam aspek kognitif peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus I.

b. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada Kamis, 20 April 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit (2 jam pelajaran) pada pukul 10.15-11.45 WIB. Pelaksanaan penelitian ini tidak dapat dilaksanakan diawal bulan April atau di pertengahan bulan Maret dikarenakan ada beberapa kegiatan. Sejak 15 Maret sampai dengan 18 Maret 2017 untuk pelaksanaan Ujian Sekolah, 20 Maret sampai dengan 23 Maret 2017 untuk pelaksanaan USBN, 29 Maret sampai dengan 8 April 2017 untuk pelaksanaan UTS dan 13 April sampai dengan 16 April 2017 untuk pelaksanaan UN. Jadi pelaksanaan siklus I dapat dilaksanakan pada Kamis, 20 April 2017.

Uraian kegiatan pembelajaran siklus I sebagai berikut :

1) Persiapan

Persiapan dilakukan kurang lebih 3 menit, guru mengucapkan salam, peserta didik berdoa dengan dipimpin ketua kelas, guru memeriksa kehadiran peserta didik dan perlengkapan belajar peserta didik, guru menyiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik. Peserta didik terlihat membawa semua perlengkapan pembelajaran dan siap untuk melaksanakan pembelajaran.

2) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan kurang lebih 5 menit, diawali dengan guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk menggali pengetahuan awal peserta didik dan pengalaman peserta didik dilanjutkan guru menyampaikan topik pembelajaran menggambar ilustrasi. Guru membagikan kertas berisikan materi menggambar ilustrasi kepada peserta didik, pada saat itu peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dikarenakan materi tersebut memiliki banyak gambar-gambar. Langkah selanjutnya yang dilakukan guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik terlihat memperhatikan guru dan memahaminya dengan melihat lembar tata cara pelaksanaan yang telah dibagikan sebelumnya, selanjutnya guru menyampaikan teknik penilaian.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 50 menit yang terdiri dari beberapa tahapan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:

(a) Guru memulai penyajian kelas dan pembagian kelompok, yang dilaksanakan selama 20 menit. Guru menyampaikan materi dengan menunjukkan peta konsep menggambar ilustrasi, dengan menggunakan PowerPoint, menampilkan contoh-contoh gambar ilustrasi agar peserta didik dapat mengamati. Peserta didik sangat antusias dalam kegiatan tersebut, banyak peserta didik yang memberikan pendapatnya mengenai contoh-contoh gambar ilustrasi yang ditampilkan. Peserta didik berkelompok dengan total 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik.

(b) Permainan Akademik, peserta didik membaca dan berdiskusi bersama dengan anggota kelompok masing-masing agar lebih menguasai materi, kemudian permainan akademik dimulai dengan waktu 20 menit. Pertama, peserta didik melakukan permainan akademik babak I yaitu 15 soal pilihan ganda dengan waktu 15 menit. Satu soal dengan satu kertas berukuran 9.5 cm x 9.5 cm yang digulung dan dimasukkan kedalam wadah. Tiap kelompok mendapatkan satu paket soal berisi 15 soal tersebut. Permainan dimulai pada waktu bersamaan, dengan membuka soal satu persatu secara bergiliran. Tiap anggota kelompok membuka satu buah soal lalu langsung dijawab pada lembar jawab yang telah tersedia, pada saat menjawab dapat didiskusikan terlebih dahulu dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya bergilir ke anggota kelompok lain secara berputar untuk bergantian mengambil soal.

Peserta didik terlihat serius melakukan permainan akademik babak I, mereka terlihat fokus dan saling berdiskusi agar dapat menjawab soal dengan benar. Suasana belajar menjadi menantang dan menyenangkan bagi peserta didik, meskipun terdapat beberapa peserta didik kurang percaya diri dengan jawabannya namun mereka dapat menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu.

Babak II yaitu 5 soal menjodohkan dengan waktu 2 menit, satu kertas untuk satu soal yang digulung dan dimasukkan ke dalam wadah. Tiap kelompok mendapatkan satu paket soal berisi 5 soal menjodohkan dan satu lembar pilihan jawaban berjumlah 8 pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang telah tersedia dipilih peserta didik untuk menjawab 5 soal tersebut.

Babak II dengan panduan guru, pada hitungan ketiga tiap anggota kelompok secara bersama-sama mengambil 5 soal menjodohkan. Satu peserta didik mengambil satu soal. Seluruh anggota kelompok bersamaan bekerja untuk menjawab soal tersebut sesuai dengan pilihan jawaban yang telah tersedia. Suasana belajar pada babak II terlihat lebih menantang dan peserta didik terlihat lebih berkonsentrasi untuk menyelesaikan soal tersebut. Sebagian besar kelompok telah membagi tugasnya untuk dapat menjawab seluruh soal. Seluruh kelompok dapat menyelesaikan babak II dengan tepat waktu.

Permainan akademik babak I dan babak II telah selesai dilaksanakan, selanjutnya yaitu kegiatan mengoreksi dan menghitung skor dengan waktu kurang lebih 3 menit. Kegiatan ini dilaksanakan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Tujuan pada kegiatan ini yaitu melatih kejujuran peserta didik.

Cara kegiatan ini yaitu, lembar jawab ditukarkan dengan lembar jawab kelompok sampingnya sehingga peserta didik belajar untuk mengoreksi jawaban temannya secara jujur. Guru membacakan kunci jawaban seluruh soal babak I dan babak II yang berjumlah 20 soal, kemudian peserta didik mengoreksi dilanjutkan menghitung skor. Skor dihitung dengan cara skor soal benar dikali 5.

Kegiatan berikutnya yaitu perwakilan kelompok melaporkan skor nilai dari lembar jawab yang telah dikoreksi selama kurang lebih 2 menit. Hasil dari permainan akademik siklus I memperoleh nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 60. Guru memberikan soal tambahan untuk kelompok dengan nilai yang sama yaitu nilai 85 berjumlah 2 kelompok dan nilai 80 berjumlah 2 kelompok. Soal tambahan tersebut digunakan untuk menentukan pemenang. Kelompok lain juga ikut berpartisipasi pada kegiatan penentu pemenang. Mereka belajar menjadi juri yang dibimbing oleh guru sehingga dapat menggali kembali pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi yang telah dipelajari, belajar untuk bersikap adil dan jujur.

(c) Penghargaan kelompok. Guru menentukan juara I, juara II, juara III dan memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang. Kelompok yang telah memenangkan permainan akademik siklus I terlihat sangat senang dan bersemangat untuk menerima *reward*. Meskipun kelompok lain belum memenangkan permainan siklus I namun mereka masih berantusias untuk pembelajaran yang akan datang yaitu kegiatan permainan akademik siklus II.

Tabel 4: Hasil Permainan Akademik Siklus I

Kelompok	Nilai
1	75
2	75
3	85
4	75
5	85
6	60
7	80
8	80
Rata-rata	76.88
Modus	75
Median	77.50
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	60

Guru berlaku adil dalam memberikan penghargaan kelompok sesuai hasil permainan akademik. Juara I yaitu kelompok 5 dengan nilai 85, juara II yaitu kelompok 3 dengan nilai 85 dan juara III yaitu kelompok 7 dengan nilai 80. Nilai rata-rata pada permainan akademik siklus I sebesar 76.88. Hasil permainan akademik siklus I menunjukkan modus sebesar 75 dan median 77.50. Nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 60. Empat kelompok telah mencapai KKM sebesar 76 dan empat kelompok belum mencapai KKM karena masih terdapat kelompok yang anggotanya pasif, sehingga diperlukan permainan akademik siklus II.

Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi yang telah dipelajari. Pertanyaan yang diberikan merupakan poin-poin penting dalam menggambar ilustrasi.

Beberapa peserta didik telah berani dan percaya diri untuk mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru. Sebagian besar peserta didik menjawab pertanyaan dari guru secara bersamaan dengan jawaban yang lancar. Kegiatan berikutnya yaitu guru memberikan penguatan. Penguatan tentang poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi.

4) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilaksanakan kurang lebih 5 menit. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi menggambar ilustrasi. Peserta didik terlihat bersemangat dan percaya diri dalam menyimpulkan materi. Kegiatan selanjutnya yaitu guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi (dengan tanya jawab) seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kesan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik merasa senang telah dilaksanakannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat pembelajaran menjadi lebih seru, lebih asik dan lebih menantang dari pembelajaran yang biasanya.

Guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang yaitu kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* siklus II, dilanjutkan guru menyampaikan peralatan yang harus dipersiapkan peserta didik untuk pertemuan yang akan datang. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan, diakhiri dengan guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi Siklus I

Kegiatan observasi dalam pelaksanaan siklus I terdiri dari :

- 1) Melakukan pengamatan kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Pengamatan seluruh aktivitas peserta didik dari persiapan hingga kegiatan penutup pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan sikap peserta didik dalam pembelajaran yaitu sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif.

Hasil observasi siklus I sebagai berikut :

- 1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5: Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	3.6	90%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.17	79.17%
3	Melakukan kegiatan inti	3.74	93.42%
4	Melakukan kegiatan penutup	3.75	93.75%

Berdasarkan tabel 5. pengamatan kinerja guru terdiri dari 4 indikator yaitu, indikator 1. mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik. Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan. Indikator 3. melakukan kegiatan inti, yang terdiri dari penyajian kelas, pembagian kelompok, membimbing permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Skala penilaian yang digunakan yaitu dari skala 1 hingga skala 4.

Indikator 1. mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.6 dengan persentase 90%. Indikator 1 terdiri dari 5 deskriptor yaitu (1) Menyampaikan salam. (2) Memberikan perintah kepada ketua kelas untuk memimpin berdoa. (3) Mempersiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik. (4) Memeriksa kehadiran peserta didik. (5) Memeriksa perlengkapan belajar peserta didik.

Guru dalam memeriksa perlengkapan peserta didik hanya melihat sekilas sehingga belum mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah siap dalam melaksanakan pembelajaran, namun secara keseluruhan pada indikator 1 guru telah mempersiapkan dengan matang dan kegiatan pada indikator 1 telah berjalan dengan baik.

Indikator 2. Melakukan kegiatan pendahuluan, berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.17 dengan persentase 79.17%. Indikator 2 terdiri dari 6 deskriptor yaitu, (1) Melakukan kegiatan apersepsi. (2) Menyampaikan topik pembelajaran. (3) Membagikan materi menggambar ilustrasi. (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran. (5) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *TGT*. (6) Menyampaikan teknik penilaian.

Guru telah melakukan kegiatan apersepsi yang membuat peserta didik berfokus pada materi, antusias dan bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran. Kekurangan dalam pelaksanaan pendahuluan yaitu guru kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru tidak menyampaikan seluruh poin tujuan pembelajaran sehingga pada waktu awal peserta didik masih bingung apa saja yang harus dicapai dalam pembelajaran hari itu, namun guru telah membagikan kumpulan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengetahui materi apa saja yang harus dikuasai.

Indikator 3. Melakukan kegiatan inti yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, membimbing permainan akademik dan penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.74 dengan persentase 93.42%. Indikator 3 terdiri dari 19 deskriptor.

Deskriptor (1) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi berdasarkan peta konsep. (3) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah (dengan menampilkan PowerPoint).

(4) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar ilustrasi. (5) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memperhatikan kondisi peserta didik. (6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespon penjelasan dari guru. (7) Membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok, tiap anggota kelompok terdiri 4-5 peserta didik. (8) Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. (9) Memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan Team Games Tournament (permainan akademik). (10) Meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi dengan kelompok masing-masing. (11) Meminta peserta didik untuk memulai permainan akademik dengan tertib. (12) Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak I. (13) Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak II. (14) Memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam pelaksanaan permainan akademik. (15) Memberikan penilaian bersama dengan peserta didik pada kegiatan permainan akademik. (16) Memberikan babak penentu pemenang. (17) Membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok. (18) Mengumumkan pemenang dalam kegiatan permainan akademik. (19) Memberikan penghargaan dan membimbing peserta didik agar tetap tertib dan tenang atas hasil yang telah diperoleh.

Keseluruhan kegiatan inti telah berjalan dengan lancar. Guru telah melakukan penyajian kelas dengan kreatif, menggunakan banyak media. Media tersebut yaitu peta konsep materi menggambar ilustrasi, PowerPoint yang berisi poin penting materi beserta foto-foto gambar ilustrasi dan contoh-contoh gambar ilustrasi. Proses pembagian kelompok belum berjalan sesuai harapan. Guru belum sepenuhnya dapat mengendalikan peserta didik pada saat peserta didik berpindah tempat duduk sesuai kelompok masing-masing. Terdapat beberapa peserta didik yang masih gaduh, walaupun demikian guru telah terampil dalam membimbing permainan akademik dan dapat bersikap adil dalam menentukan pemenang dan pemberian penghargaan.

Indikator 4. Melakukan kegiatan penutup, berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.75 dengan persentase 93.75%. Indikator 4 terdiri dari 8 deskriptor yaitu (1) Memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan secara lisan. (2) Memberikan penguatan. (3) Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. (4) Memberikan pertanyaan agar peserta didik melakukan refleksi. (5) Menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang. (6) Menyampaikan peralatan yang harus disiapkan peserta didik untuk pertemuan selanjutnya. (7) Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan. (8) Menutup pelajaran.

Kegiatan penutup telah berjalan lancar. Guru terlihat terampil dalam melakukan kegiatan penutup dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I. Peserta didik dapat mengakhiri pembelajaran secara tertib dan tenang.

2) Aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I

Data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 6: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	4	100%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.57	89.29%
3	Melakukan kegiatan inti	3.7	92.50%
4	Melakukan kegiatan penutup	3.33	83.33%

Berdasarkan tabel 6. pengamatan aktivitas peserta didik terdiri dari 4 indikator yaitu, indikator 1. mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran. Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan. Indikator 3. melakukan kegiatan inti, yang terdiri dari penyajian kelas oleh guru, pembagian kelompok, melakukan permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Skala penilaian yang digunakan yaitu dari skala 1 hingga skala 4.

Indikator 1. mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran, berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 4 dengan persentase 100%. Indikator 1 terdiri dari 2 deskriptor yaitu (1) Melakukan doa. (2) Mempersiapkan perlengkapan alat tulis. Kegiatan ini berjalan lancar. Berdasarkan pengamatan seluruh peserta didik berdoa dengan tenang dan membawa perlengkapan alat tulis.

Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan, berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.57 dengan persentase 89.29%. Indikator 2 terdiri dari 7 deskriptor yaitu (1) Merespon guru dalam kegiatan apersepsi. (2) Mengetahui topik pembelajaran. (3) Memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. (4) Memperhatikan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. (5) Mengetahui langkah-langkah pembelajaran. (6) Memperhatikan guru dalam menyampaikan teknik penilaian. (7) Mengetahui teknik penilaian.

Peserta didik sangat antusias pada kegiatan apersepsi, beberapa peserta didik telah percaya diri mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari guru. Sebagian besar peserta didik menjawab pertanyaan dari guru secara bersama sama. Kegiatan apersepsi ini telah menggali pengetahuan peserta didik, meskipun pada kegiatan pendahuluan guru hanya menyampaikan secara umum tujuan pembelajaran sehingga membuat peserta didik belum sepenuhnya paham tentang tujuan pembelajaran tersebut, namun peserta didik tetap bersemangat dan antusias untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan akademik.

Indikator 3. melakukan kegiatan inti yaitu penyajian kelas oleh guru, pembagian kelompok, melakukan permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.7 dengan persentase 92.50%. Indikator 3 terdiri dari 20 deskriptor.

Deskriptor (1) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan peta konsep. (2) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan Powerpoint. (3) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi melalui contoh gambar ilustrasi. (4) Mengamati contoh gambar ilustrasi. (5) Merespon penjelasan guru tentang materi yang disampaikan. (6) Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan secara tertib. (7) Membagi tugas masing-masing anggota kelompok. (8) Memperhatikan guru dalam menyampaikan tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik). (9) Mengetahui dan memahami tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik). (10) Membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi. (11) Memulai permainan akademik dengan tertib. (12) Melakukan permainan akademik babak I dengan tertib. (13) Melakukan permainan akademik babak II dengan tertib. (14) Menunjukkan sikap aktif dalam pelaksanaan permainan akademik. (15) Mampu menginformasikan materi menggambar ilustrasi. (16) Mampu bekerja sama melalui panduan guru untuk mengoreksi jawaban dengan cara menukarnya dengan kelompok lain. (17) Melakukan babak penentu pemenang dengan tertib. (18) Memperhatikan guru dalam membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok.

(19) Memperhatikan guru dalam mengumumkan pemenang. (20) Menerima hasil permainan akademik dengan tertib dan tetap tenang.

Peserta didik melakukan kegiatan inti dengan penuh semangat. Peserta didik sangat aktif ketika guru menyajikan contoh-contoh gambar ilustrasi dan menjelaskannya melalui gambar tersebut. Sebagian besar peserta didik terlihat berusaha keras untuk mendapatkan skor tertinggi dan memenangkan permainan akademik. Proses diskusi sebagian besar kelompok berjalan dengan penuh semangat, peserta didik sangat aktif dalam kegiatan berdiskusi dengan anggota kelompoknya.

Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.33 dengan persentase 83.33%. Indikator 4 terdiri dari 9 deskriptor yaitu (1) Merespon guru dalam kegiatan evaluasi. (2) Menjawab pertanyaan guru dengan benar dan lancar dalam kegiatan evaluasi. (3) Memperhatikan guru dalam melakukan penguatan materi. (4) Mampu menyimpulkan materi pembelajaran. (5) Melakukan refleksi. (6) Mengetahui topik pembelajaran yang akan datang. (7) Memperhatikan guru dalam menyampaikan peralatan yang harus disiapkan untuk pertemuan yang akan datang. (8) Merespon kesempatan untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran tersebut. (9) Merespon guru dalam menutup pelajaran.

Peserta didik telah lancar menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan evaluasi. Beberapa peserta didik telah berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dan banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama. Jadi peserta didik secara kompak dan lancar dalam menyimpulkan materi pembelajaran.

Guru telah berusaha maksimal agar peserta didik dapat terbuka melakukan refleksi, namun peserta didik masih bingung untuk melakukan refleksi. Beberapa peserta didik hanya mengungkapkan dengan suara pelan, namun guru terus membujuk peserta didik dengan bertanya apakah pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang asik dan seru bagi peserta didik. Peserta didik dengan kompak menjawab bahwa pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang asik dan seru, mereka tidak lagi bingung dan malu untuk mengungkapkannya.

Tabel 7: Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I

Kelompok	Nilai Sikap (Persentase)		
	Percaya Diri	Saling Menghargai	Kompetitif
1	1 (25%)	2 (50%)	2 (50%)
2	4 (100%)	3 (75%)	3 (75%)
3	3 (75%)	4 (100%)	4 (100%)
4	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
5	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
6	1 (25%)	2 (50%)	2 (50%)
7	4 (100%)	3 (75%)	3 (75%)
8	3 (75%)	4 (100%)	4 (100%)

Observasi sikap dilakukan pada kelompok, dengan jumlah 8 kelompok. Penilaian sikap dilihat berdasarkan kerja *team* dikarenakan pembelajaran yang dilakukan menekankan pada pembelajaran *team* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut rincian dari hasil observasi tiap kelompok:

Kelompok 1. Memiliki nilai sikap percaya diri 1 dengan persentase 25%, nilai sikap saling menghargai 2 dengan persentase 50%, dan nilai sikap kompetitif 2 dengan persentase 50%. Kelompok 1 dalam berdiskusi belum menunjukkan sikap percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Sikap saling menghargai belum sepenuhnya muncul pada semua anggota kelompok 1. Sikap kompetitif yang kurang dimiliki kelompok 1 terlihat dari banyak peserta didik yang pasif dalam kegiatan kerja kelompok.

Kelompok 2. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 3 dengan persentase 75%. Kelompok 2 seluruh anggota terlihat aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Sikap saling menghargai terlihat dalam proses diskusi, antar anggota menghargai pendapat anggota lain. Kelompok 2 terlihat memiliki sikap kompetitif karena memiliki semangat untuk mendapatkan skor tertinggi.

Kelompok 3. Memiliki nilai sikap percaya diri 3 dengan persentase 75%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%.

Kelompok 3 memiliki sikap percaya diri yang baik, walaupun percaya diri dalam mengungkapkan pendapat namun tetap saling menghargai pendapat temannya. Sikap kompetitif kelompok 3 sangat baik, terlihat dari keseriusan dan antusias yang tinggi untuk menjadi pemenang.

Kelompok 4. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Seluruh anggota kelompok 4 sangat percaya diri dalam menjawab soal-soal dengan waktu yang cukup singkat. Sikap percaya diri yang sangat baik, namun tetap saling menghargai jika ada masukan dari teman anggotanya. Kelompok 4 sangat memiliki sikap kompetitif, serius dan fokus dalam menjawab soal-soal.

Kelompok 5. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 5 memiliki sikap percaya diri yang sangat baik dalam menjawab soal. Masing-masing anggota menjalankan tugasnya dengan optimal dan tetap menghargai pendapat temannya jika terdapat pendapat dengan jawaban lain. Kelompok ini memiliki sikap kompetitif yang sangat baik, selalu fokus dan memikirkan jawaban dengan matang agar jawaban yang dipilih adalah jawaban benar.

Kelompok 6. Memiliki nilai sikap percaya diri 1 dengan persentase 25%, nilai sikap saling menghargai 2 dengan persentase 50%, dan nilai sikap kompetitif 2 dengan persentase 50%. Kelompok 6 terlihat kurang percaya diri dalam berkompetisi.

Interaksi belum terbangun dengan baik, namun sikap saling menghargai terlihat cukup baik. Sikap kompetitif belum sepenuhnya terlihat pada kelompok ini karena sebagian besar anggotanya sangat pasif dalam bekerja secara kelompok, hanya beberapa anggota yang cukup memiliki sikap kompetitif.

Kelompok 7. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 3 dengan persentase 75%. Kelompok 7 terlihat sangat percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan saling menghargai pendapat dalam kegiatan kerja kelompok, jika ada anggota yang tidak yakin dengan jawabnya maka anggota lain tidak malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Kelompok 7 memiliki sikap kompetitif yang baik dan ingin menyelesaikan permainan akademik dengan tepat waktu.

Kelompok 8. Memiliki nilai sikap percaya diri 3 dengan persentase 75%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 8 memiliki sikap percaya diri yang baik dalam mengerjakan soal-soal, sangat saling menghargai dengan anggota kelompok lain dan saling bertukar pikiran dalam melakukan kerja kelompok. Sikap kompetitif yang sangat baik, terlihat dari semangat tinggi.

d. Refleksi Siklus I

Peneliti melakukan refleksi bersama guru, refleksi dilakukan untuk dijadikan acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus II.

Berikut hasil refleksi siklus I:

1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament*

Guru pada siklus I sudah membimbing peserta didik untuk meningkatkan nilai pada pembelajaran menggambar ilustrasi, namun ada beberapa kekurangan yang perlu perbaikan yaitu:

- a. Guru dalam memeriksa perlengkapan peserta didik hanya melihat sekilas sehingga belum mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah siap dalam melaksanakan pembelajaran
- b. Guru kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru tidak menyampaikan seluruh poin tujuan pembelajaran
- c. Guru belum menyampaikan teknik penilaian secara jelas. Guru hanya menyampaikan bahwa akan ditentukan pemenang dengan tiga juara yaitu juara I, juara II dan juara III.
- d. Guru belum maksimal memantau peserta didik pada kegiatan penyampaian materi dengan PowerPoint. Masih ada peserta didik yang belum fokus dalam pembelajaran.
- e. Guru belum sepenuhnya maksimal dalam mengatur peserta didik menjadi kelompok. Beberapa peserta didik masih gaduh saat perpindahan posisi tempat duduk sesuai kelompok masing-masing, dan masih terdapat dua kelompok yang posisi duduknya belum efisien.

2) Aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Peserta didik sebagian besar telah melaksanakan pembelajaran dengan tertib, namun terdapat beberapa kelompok yang masih belum maksimal dalam melakukan pembelajaran, sehingga diperlukan adanya perbaikan untuk siklus II agar mencapai indikator keberhasilan yang direncanakan. Berikut beberapa kekurangan yang perlu perbaikan yaitu:

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi :

- a. Terdapat dua kelompok yang masih pasif dalam kegiatan kerja kelompok, yaitu kelompok 1 dan kelompok 6.
- b. Peserta didik belum melakukan refleksi dengan maksimal, pada awalnya peserta didik terlihat malu dan tidak berani untuk mengungkapkan kesan pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan.
- c. Peserta didik belum dapat merespon guru ketika guru memberikan kesempatan bertanya, jika masih ada bagian materi yang belum dipahami.

Sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi :

- a. Terdapat 25% sikap peserta didik yang kurang percaya diri dalam kegiatan kerja kelompok, 25% memiliki sikap percaya diri yang baik dan 50% memiliki sikap sangat percaya diri dalam kegiatan kerja kelompok
- b. Terdapat 25% memiliki sikap cukup saling menghargai dengan peserta didik lainnya, 50% sikap baik dalam saling menghargai, dan 25% sangat baik dalam sikap saling menghargai.

- c. Terdapat 25% peserta didik yang memiliki sikap yang cukup kompetitif, 25% memiliki sikap kompetitif yang baik, dan 50% memiliki sikap kompetitif yang sangat baik.

3. Evaluasi Siklus I

Evaluasi siklus I berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada 27 April 2017 selama 30 menit. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siklus I. Evaluasi siklus I merupakan tugas individu. Berbentuk soal tertulis dengan jumlah 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Soal-soal evaluasi disajikan dengan gambar-gambar ilustrasi. Model soal dengan banyak gambar ilustrasi bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal, meningkatkan kreativitas peserta didik dan menggali pemahaman peserta didik melalui gambar.

Soal ranah kognitif pada evaluasi siklus I terdiri dari tiga aspek yaitu ingatan (*C1*) sebesar 32%, pemahaman (*C2*) sebesar 28% dan aplikasi (*C3*) sebesar 40%. 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Tugas individu ini digunakan untuk penilaian dalam aspek kognitif pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus I.

Berikut hasil evaluasi pada siklus I :

Tabel 8: Hasil Evaluasi Siklus I

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	92.35
Modus	100
Median	94
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	64

Berdasarkan tabel 8 data hasil evaluasi siklus I terlihat pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah mempengaruhi nilai peserta didik. Rata-rata kelas memperoleh nilai 92.35. Modus atau nilai yang banyak didapatkan peserta didik yaitu nilai 100. Median atau nilai tengah sebesar 94, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 64.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, diketahui soal sukar bagi peserta didik yaitu soal yang menanyakan tentang gaya dalam menggambar ilustrasi dan media dalam menggambar ilustrasi, hal ini dibuktikan dari banyak peserta didik yang menjawab salah pada nomor soal materi tersebut.



Gambar 4: Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus I

Berdasarkan gambar 4. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 97.1% dengan jumlah 33 peserta didik dan peserta didik yang belum memenuhi KKM sebesar 2.9% dengan jumlah 1 peserta didik. Pelaksanaan siklus I masih terdapat peserta didik yang belum memenuhi KKM karena peserta didik tersebut masih pasif pada kegiatan pembelajaran, sehingga perlu dilaksanakan siklus II dengan harapan seluruh peserta didik dapat memenuhi KKM.

4. Siklus II

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada Kamis, 27 April 2017 dengan satu kali pertemuan (2x45 menit).

a. Perencanaan Siklus II

Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan siklus II sebagai berikut :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran berupa peta konsep, PowerPoint materi menggambar ilustrasi, contoh-contoh gambar ilustrasi, dan video tutorial menggambar ilustrasi.
- 3) Membuat rangkuman materi yang disesuaikan dengan hasil evaluasi siklus I (berdasarkan soal sukar bagi peserta didik) yaitu gaya dalam menggambar ilustrasi dan media dalam menggambar ilustrasi.
- 4) Membuat permainan berupa soal-soal yang mengandung banyak gambar dengan cara satu kertas berukuran 9.5 cm x 9.5 cm untuk satu soal yang digulung dan dimasukkan ke dalam wadah.

Soal berjumlah 20 soal yang dibagi menjadi dua babak. Babak I untuk soal pilihan ganda dengan 15 soal dan babak II untuk soal menjodohkan dengan 5 soal.. Soal pada permainan akademik siklus II berbeda dengan siklus I karena tingkat kesulitan ditambahkan namun tetap dengan tiga tingkat kognitif, sehingga peserta didik terpacu untuk lebih giat belajar dan semakin kompetitif dalam permainan akademik. Soal untuk permainan akademik siklus II merupakan tes tertulis secara kelompok (tes objektif) yang memiliki tiga tingkat kognitif yaitu ingatan (*C1*) sebesar 30%, pemahaman (*C2*) sebesar 25% dan aplikasi (*C3*) sebesar 45%.

- 5) Membuat lembar kerja kelompok
- 6) Membuat lembar pengamatan untuk mengamati kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik.
- 7) Merencanakan evaluasi tindakan siklus II sebagai penilaian dalam aspek kognitif peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus II.

b. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II yaitu pada Kamis, 27 April 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit (2 jam pelajaran) pada pukul 10.15-11.45 WIB.

Uraian kegiatan pembelajaran siklus II sebagai berikut :

1) Persiapan

Persiapan dilakukan kurang lebih 3 menit, guru mengucapkan salam, peserta didik berdoa dengan dipimpin ketua kelas, guru memeriksa kehadiran peserta didik dan perlengkapan belajar peserta didik. Guru menyiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik.

Peserta didik terlihat membawa semua perlengkapan pembelajaran dan siap untuk melaksanakan pembelajaran. Guru telah membagikan rangkuman materi menggambar ilustrasi di hari sebelumnya sehingga peserta dapat mempersiapkan pembelajaran siklus II dengan matang.

2) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan kurang lebih 5 menit, diawali dengan guru melakukan apersepsi dengan mengkaitkan pembelajaran pada siklus I, dilanjutkan guru menyampaikan topik pembelajaran menggambar ilustrasi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik terlihat lebih serius memperhatikan guru, karena ingin mendapatkan hasil yang lebih baik dari siklus I. Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan teknik penilaian. Peserta didik sangat antusias merespon penjelasan dari guru, peserta didik ingin mendapatkan skor yang lebih tinggi dari siklus I.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 50 menit yang terdiri dari beberapa tahapan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:

(a) Guru memulai penyajian kelas dan pembagian kelompok, yang dilaksanakan selama 20 menit. Guru menampilkan peta konsep, menyampaikan materi dengan menggunakan PowerPoint, menampilkan contoh-contoh gambar ilustrasi agar peserta didik dapat mengamatinya. Guru setelah itu menayangkan beberapa video tutorial menggambar ilustrasi dan meminta peserta didik untuk mengamati.

Peserta didik sangat antusias ketika mengetahui guru akan menayangkan video tutorial, banyak peserta didik yang kagum saat melihat video tutorial tersebut. Beberapa peserta didik menanggapi tentang video tutorial tersebut. Selanjutnya peserta didik berkelompok kembali dengan anggotanya, seperti pada siklus I.

(b) Permainan Akademik, peserta didik membaca dan berdiskusi bersama dengan anggota kelompok masing-masing agar lebih menguasai materi, kemudian permainan akademik dimulai dengan waktu 20 menit. Pertama, peserta didik melakukan permainan akademik babak I yaitu 15 soal pilihan ganda dengan waktu 15 menit. Satu soal dengan satu kertas berukuran 9.5 cm x 9.5 cm yang digulung dan dimasukkan kedalam wadah. Tiap kelompok mendapatkan satu paket soal berisi 15 soal tersebut. Permainan dimulai pada waktu bersamaan dengan cara membuka soal satu persatu secara bergiliran dan menjawabnya.

Tiap anggota kelompok membuka satu buah soal lalu langsung dijawab pada lembar jawab yang telah tersedia, pada saat menjawab dapat didiskusikan terlebih dahulu dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya bergilir ke anggota kelompok lain secara berputar untuk bergantian mengambil soal. Peserta didik terlihat fokus dan lebih percaya diri dalam kegiatan kerja kelompok. Suasana belajar menjadi menantang dan lebih serius dari siklus I.

Babak II yaitu 5 soal menjodohkan dengan waktu 2 menit, satu kertas untuk satu soal yang digulung dan dimasukkan ke dalam wadah. Tiap kelompok mendapatkan satu paket soal berisi 5 soal menjodohkan dan satu lembar pilihan jawaban berjumlah 8 pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang telah tersedia dipilih peserta didik untuk menjawab 5 soal tersebut.

Babak II dipandu guru, pada hitungan ketiga tiap anggota kelompok secara bersama-sama mengambil 5 soal menjodohkan. Satu peserta didik mengambil satu soal. Seluruh anggota kelompok bersamaan bekerja untuk menjawab soal tersebut sesuai dengan pilihan jawaban yang telah tersedia. Babak II membuat peserta didik lebih berkonsentrasi untuk menyelesaikan soal karena waktu yang tersedia hanya 2 menit. Babak II berjalan dengan lancar, seluruh kelompok dapat menyelesaikan babak II dengan tepat waktu.

Permainan akademik babak I dan babak II telah selesai dilaksanakan, selanjutnya yaitu kegiatan mengoreksi dan menghitung skor dengan waktu kurang lebih 3menit. Kegiatan ini dilaksanakan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Tujuan pada kegiatan ini yaitu melatih kejujuran peserta didik. Cara kegiatan ini yaitu, lembar jawab ditukarkan dengan lembar jawab kelompok samping sehingga peserta didik belajar untuk mengoreksi jawaban temannya secara jujur. Guru membacakan kunci jawaban seluruh soal babak I dan babak II yang berjumlah 20 soal, kemudian peserta didik mengoreksi dilanjutkan menghitung skor. Skor dihitung dengan cara skor soal benar dikali 5.

Kegiatan berikutnya yaitu perwakilan kelompok melaporkan skor nilai dari lembar jawab yang telah dikoreksi. Hasil dari permainan akademik siklus II memperoleh nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 85. Guru memberikan soal tambahan untuk kelompok dengan nilai yang sama yaitu nilai 90 berjumlah 4 kelompok. Soal tambahan tersebut digunakan untuk menentukan pemenang. Kelompok lain juga ikut berpartisipasi pada kegiatan penentu pemenang.

Mereka belajar menjadi juri yang dibimbing oleh guru sehingga dapat menggali kembali pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi yang telah dipelajari, belajar untuk bersikap adil dan jujur. Soal tambahan berupa soal menjodohkan dengan jumlah 5 soal.

(c) Penghargaan Kelompok. Guru menentukan juara I, juara II, juara III dan memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang. Kelompok yang telah memenangkan permainan akademik siklus II terlihat sangat senang dan bersemangat untuk menerima *reward*, meskipun kelompok lain belum memenangkan permainan siklus II namun mereka merasa puas telah mendapatkan banyak ilmu tentang menggambar ilustrasi.

Tabel 9: Hasil Permainan Akademik Siklus II

Kelompok	Nilai
1	85
2	90
3	95
4	85
5	90
6	90
7	90
8	85
Rata-rata	88.75
Modus	90
Median	90
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	85

Guru berlaku adil dalam memberikan penghargaan kelompok sesuai hasil permainan akademik. Juara I yaitu kelompok 3 dengan nilai 95, juara II yaitu kelompok 7 dengan nilai 90 dan juara III yaitu kelompok 6 dengan nilai 90.

Nilai rata-rata pada permainan akademik siklus II sebesar 88.75. Hasil permainan akademik siklus II menunjukkan modus sebesar 90 dan median 90. Nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 85. Jadi diketahui bahwa seluruh kelompok telah melampaui KKM.

Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi yang telah dipelajari. Pertanyaan yang diberikan merupakan poin-poin penting dalam menggambar ilustrasi. Kegiatan berikutnya yaitu guru memberikan penguatan. Penguatan tentang poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi.

4) Kegiatan Penutup

Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi menggambar ilustrasi. Peserta didik terlihat bersemangat dan percaya diri dalam menyimpulkan materi. Kegiatan selanjutnya yaitu guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi (dengan tanya jawab) seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kesan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik merasa senang telah dilaksanakannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat pembelajaran menjadi lebih seru, lebih asik dan lebih menantang dari pembelajaran yang biasanya.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan, diakhiri dengan guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi Siklus II

Kegiatan observasi dalam pelaksanaan siklus II terdiri dari :

- 1) Melakukan pengamatan kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Pengamatan seluruh aktivitas peserta didik dari persiapan hingga kegiatan penutup dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan sikap peserta didik dalam pembelajaran yaitu sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif.

Hasil observasi siklus II sebagai berikut :

- 1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II.

Data diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10: Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	3.8	95%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.83	95.83%
3	Melakukan kegiatan inti	3.89	97.37%
4	Melakukan kegiatan penutup	4	100%

Berdasarkan tabel 10. pengamatan kinerja guru terdiri dari 4 indikator yaitu, indikator 1. mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik. Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan. Indikator 3. melakukan kegiatan inti, yang terdiri dari penyajian kelas, pembagian kelompok, membimbing permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Skala penilaian yang digunakan yaitu dari skala 1 hingga skala 4.

Indikator 1. mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.8 dengan persentase 95%. Indikator 1 terdiri dari 5 deskriptor yaitu (1) Menyampaikan salam. (2) Memberikan perintah kepada ketua kelas untuk memimpin berdoa. (3) Mempersiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik.

(4) Memeriksa kehadiran peserta didik. (5) Memeriksa perlengkapan belajar peserta didik.

Guru telah melakukan persiapan dengan matang. Sebelum jam pembelajaran dimulai, guru sudah mempersiapkan perlengkapan mengajar dan bahan permainan akademik di dalam kelas, sehingga setelah jam pembelajaran dimulai dapat segera dimulai pembelajaran menggambar ilustrasi siklus II. Rangkuman materi telah dibagikan oleh guru pada hari sebelumnya, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi terlebih dahulu.

Indikator 2. Melakukan kegiatan pendahuluan. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.83 dengan persentase 95.83%. Indikator 2 terdiri dari 6 deskriptor yaitu, (1) Melakukan kegiatan apersepsi. (2) Menyampaikan topik pembelajaran. (3) Membagikan materi menggambar ilustrasi. (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran. (5) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *TGT*. (6) Menyampaikan teknik penilaian.

Kegiatan pendahuluan telah berjalan dengan lancar. Guru telah menyampaikan seluruh tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan lancar. Kegiatan apersepsi ditekankan pada materi gaya menggambar ilustrasi dan media dalam menggambar ilustrasi. Materi tersebut merupakan materi paling sulit bagi peserta didik.

Indikator 3. Melakukan kegiatan inti yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, membimbing permainan akademik dan penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.89 dengan persentase 97.37%. Indikator 3 terdiri dari 19 deskriptor.

Deskriptor (1) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi berdasarkan peta konsep. (3) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah (dengan menampilkan PowerPoint). (4) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pembelajaran. (5) Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memperhatikan kondisi peserta didik. (6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespon penjelasan dari guru. (7) Membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok, tiap anggota kelompok terdiri 4-5 peserta didik. (8) Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. (9) Memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik). (10) Meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi dengan kelompok masing-masing. (11) Meminta peserta didik untuk memulai permainan akademik dengan tertib. (12) Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak I. (13) Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak II. (14) Memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam pelaksanaan permainan akademik. (15) Memberikan penilaian bersama dengan peserta didik pada kegiatan permainan akademik.

(16) Memberikan babak penentu pemenang. (17) Membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok. (18) Mengumumkan pemenang dalam kegiatan permainan akademik. (19) Memberikan penghargaan dan membimbing peserta didik agar tetap tertib dan tenang atas hasil yang telah diperoleh.

Guru telah melakukan penyajian kelas dengan maksimal. Guru menyampaikan materi menggunakan PowerPoint dengan menuliskan poin penting di papan tulis, menampilkan contoh gambar ilustrasi dilanjutkan guru menayangkan video tutorial menggambar ilustrasi. Proses pembagian kelompok berjalan sesuai harapan. Guru dapat membimbing peserta didik untuk tetap tertib ketika peserta didik kembali membuat kelompoknya masing-masing. Guru telah terampil dalam membimbing permainan akademik dan dapat bersikap adil dalam menentukan pemenang serta pemberian penghargaan.

Indikator 4. Melakukan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 4 dengan persentase 100%. Indikator 4 terdiri dari 8 deskriptor yaitu (1) Memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan secara lisan. (2) Memberikan penguatan. (3) Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. (4) Memberikan pertanyaan agar peserta didik melakukan refleksi. (5) Menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang. (6) Menyampaikan peralatan yang harus disiapkan peserta didik untuk pertemuan selanjutnya. (7) Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan. (8) Menutup pelajaran.

Kegiatan penutup telah terlaksana dengan optimal. Guru terlihat terampil dalam melakukan kegiatan penutup. Guru melakukan penguatan materi yang membuat peserta didik semakin memahami materi menggambar ilustrasi. Peserta didik terlihat telah menguasai materi dan tidak ada materi yang ingin ditanyakan oleh peserta didik. Peserta didik telah percaya diri dan siap untuk melakukan tes kembali yaitu evaluasi siklus II.

2) Aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 11: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	4	100
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	4	100
3	Melakukan kegiatan inti	3.85	96.25
4	Melakukan kegiatan penutup	3.89	97.22

Berdasarkan tabel 11. pengamatan aktivitas peserta didik terdiri dari 4 indikator yaitu, indikator 1. mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran. Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan. Indikator 3. melakukan kegiatan inti, yang terdiri dari penyajian kelas oleh guru, pembagian kelompok, melakukan permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Skala penilaian yang digunakan yaitu dari skala 1 hingga skala 4.

Indikator 1. mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 4 dengan persentase 100%. Indikator 1 terdiri dari 2 deskriptor yaitu (1) Melakukan doa. (2) Mempersiapkan perlengkapan alat tulis. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, seluruh peserta didik berdoa dengan tenang dan terlihat telah mempersiapkan perlengkapan berupa alat tulis.

Indikator 2. melakukan kegiatan pendahuluan. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 4 dengan persentase 100%. Indikator 2 terdiri dari 7 deskriptor yaitu (1) Merespon guru dalam kegiatan apersepsi. (2) Mengetahui topik pembelajaran. (3) Memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. (4) Memperhatikan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. (5) Mengetahui langkah-langkah pembelajaran. (6) Memperhatikan guru dalam menyampaikan teknik penilaian. (7) Mengetahui teknik penilaian.

Peserta didik sangat antusias pada pembelajaran siklus II. Guru banyak memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang gaya menggambar ilustrasi dan media dalam menggambar ilustrasi. Kegiatan apersepsi telah membuat peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran siklus II. Peserta didik lebih paham dengan langkah-langkah pembelajaran siklus II dan lebih mengetahui teknik penilaian yang akan dilakukan pada siklus II. Peserta didik tetap antusias dan bersemangat meski mengetahui permainan akademik pada siklus II akan lebih sulit dari siklus I.

Indikator 3. melakukan kegiatan inti yaitu penyajian kelas oleh guru, pembagian kelompok, melakukan permainan akademik, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.85 dengan persentase 96.25%. Indikator 3 terdiri dari 20 deskriptor.

Deskriptor (1) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan peta konsep. (2) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan PowerPoint. (3) Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi melalui contoh gambar ilustrasi. (4) Mengamati video tutorial menggambar ilustrasi. (5) Merespon penjelasan guru tentang materi yang disampaikan. (6) Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan secara tertib. (7) Membagi tugas masing-masing anggota kelompok. (8) Memperhatikan guru dalam menyampaikan tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik). (9) Mengetahui dan memahami tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik). (10) Membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi. (11) Memulai permainan akademik dengan tertib. (12) Melakukan permainan akademik babak I dengan tertib. (13) Melakukan permainan akademik babak II dengan tertib. (14) Menunjukkan sikap aktif dalam pelaksanaan permainan akademik. (15) Mampu menginformasikan materi menggambar ilustrasi. (16) Mampu bekerja sama melalui panduan guru untuk mengoreksi jawaban dengan cara menukarnya dengan kelompok lain. (17) Melakukan babak penentu pemenang dengan tertib.

(18) Memperhatikan guru dalam membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok. (19) Memperhatikan guru dalam mengumumkan pemenang. (20) Menerima hasil permainan akademik dengan tertib dan tetap tenang.

Peserta didik melakukan kegiatan inti dengan penuh semangat dan tetap tenang ketika guru menjelaskan materi. Peserta didik terlihat sangat fokus ketika guru menayangkan video tutorial menggambar ilustrasi. Proses diskusi pada siklus II membuat peserta didik lebih teliti dan fokus karena permainan akademik pada siklus II lebih sulit dari siklus I.

Indikator 4. melakukan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan telah mencapai rata-rata nilai sebesar 3.89 dengan persentase 97.22%. Indikator 4 terdiri dari 9 deskriptor yaitu (1) Merespon guru dalam kegiatan evaluasi. (2) Menjawab pertanyaan guru dengan benar dan lancar dalam kegiatan evaluasi. (3) Memperhatikan guru dalam melakukan penguatan materi. (4) Mampu menyimpulkan materi pembelajaran. (5) Melakukan refleksi. (6) Mengetahui topik pembelajaran yang akan datang. (7) Memperhatikan guru dalam menyampaikan peralatan yang harus disiapkan untuk pertemuan yang akan datang. (8) Merespon kesempatan untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran tersebut. (9) Merespon guru dalam menutup pelajaran.

Kegiatan evaluasi telah berjalan dengan lancar, peserta didik telah lancar menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan evaluasi. Peserta didik terlihat lebih menguasai materi dibuktikan dengan seluruh peserta didik secara kompak menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama pada kegiatan evaluasi.

Hasil dari kegiatan refleksi yaitu peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran siklus II lebih menantang dari siklus I. Peserta didik dapat belajar manajemen waktu dalam bekerja secara kelompok, namun pembelajaran siklus II tetap asik dan seru. Peserta didik merasa lebih menguasai materi, memiliki tambahan ilmu khususnya untuk materi sulit, dan lebih siap untuk melakukan tes evaluasi II maupun *post-test*.

Tabel 12: Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus II

Kelompok	Nilai Sikap (Persentase)		
	Percaya Diri	Saling Menghargai	Kompetitif
1	3 (75%)	3 (75%)	4 (100%)
2	4 (100%)	4 (100%)	3 (75%)
3	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
4	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
5	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
6	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
7	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
8	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)

Observasi sikap dilakukan pada kelompok, dengan jumlah 8 kelompok. Penilaian sikap dilihat berdasarkan kerja *team* dikarenakan pembelajaran yang dilakukan menekankan pada pembelajaran *team* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut rincian dari hasil observasi tiap kelompok:

Kelompok 1. Memiliki nilai sikap percaya diri 3 dengan persentase 75%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 1 mengalami peningkatan sikap setelah perubahan posisi tempat duduk yang dirubah pada barisan paling depan bagian tengah.

Kelompok 1 dalam berdiskusi sudah memiliki percaya diri yang baik dalam mengungkapkan pendapat sehingga ada interaksi antar anggota. Sikap saling menghargai sudah muncul baik, dalam interaksi tersebut terlihat bahwa antar anggota saling menghargai pendapat. Sikap kompetitif sudah sangat baik, terlihat keseriusan dan keaktifan kelompok 1 dalam melakukan permainan akademik.

Kelompok 2. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 3 dengan persentase 75%. Sikap percaya diri kelompok 2 semakin bertambah pada permainan akademik siklus II, terlihat kelompok 2 sangat percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab soal. Sikap saling menghargai semakin meningkat menjadi sangat baik dalam proses diskusi. Kelompok 2 memiliki sikap kompetitif yang baik, berusaha untuk selalu memperbaiki sikap agar mencapai hasil yang diinginkan.

Kelompok 3. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 3 memiliki sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif yang sangat baik karena keseriusan dan antusias yang tinggi untuk menjadi pemenang.

Kelompok 4. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Seluruh anggota kelompok 4 sangat percaya diri dalam menjawab soal-soal dengan waktu yang cukup singkat.

Sikap percaya diri yang tinggi dapat dipertahankan kelompok 4, dan dapat meningkatkan sikap saling menghargai dengan teman anggotanya. Kelompok 4 sangat memiliki sikap kompetitif, serius dan fokus dalam menjawab soal-soal.

Kelompok 5. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 5 selalu memiliki sikap percaya diri yang bagus dalam menjawab soal. Sikap saling menghargai yang sangat baik dalam pelaksanaan kerja kelompok. Kelompok ini memiliki sikap kompetitif yang sangat baik dan selalu berfokus dalam menyelesaikan permainan akademik.

Kelompok 6. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 3 dengan persentase 75%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 6 mengalami peningkatan tinggi setelah posisi duduk mereka dipindahkan menjadi barisan depan di bagian tengah. Terlihat kelompok 6 sangat percaya diri dalam berkompetisi. Interaksi telah terbangun dengan sangat baik. Sikap baik dalam menghargai pendapat teman anggotanya. Sikap kompetitif mengalami peningkatan yang sangat baik, terlihat keseriusan kelompok 6 untuk meningkatkan skornya.

Kelompok 7. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 7 terlihat sangat percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan saling menghargai pendapat dalam kegiatan kerja kelompok. Kelompok 7 memiliki sikap sangat kompetitif, ingin menyelesaikan permainan akademik tepat waktu dengan skor yang memuaskan.

Kelompok 8. Memiliki nilai sikap percaya diri 4 dengan persentase 100%, nilai sikap saling menghargai 4 dengan persentase 100%, dan nilai sikap kompetitif 4 dengan persentase 100%. Kelompok 8 mengalami peningkatan pada sikap percaya diri. Kelompok 8 sangat percaya diri dalam menjawab soal permainan akademik. Sangat saling menghargai dengan anggota kelompoknya, saling bertukar pikiran dalam melakukan kerja kelompok dan sangat kompetitif dalam permainan akademik.

d. Refleksi Siklus II

Peneliti melakukan refleksi bersama guru, berikut hasil refleksi siklus II:

1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament*

Guru pada siklus II sudah membimbing peserta didik secara optimal. Seluruh perlengkapan pembelajaran telah disiapkan dengan matang. Guru telah memfasilitasi dan membimbing kegiatan pembelajaran dengan maksimal, namun terdapat keterbatasan waktu untuk guru menyampaikan materi dikarenakan harus menayangkan video tutorial menggambar ilustrasi.

2) Aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Peserta didik telah melaksanakan pembelajaran dengan tertib, lebih berfokus, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat lebih memahami materi menggambar ilustrasi sehingga mereka sangat puas dengan kegiatan pembelajaran siklus II.

Sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi :

- a. Terdapat 12.5% memiliki sikap percaya diri yang baik dalam kegiatan kerja kelompok dan 87.5% memiliki sikap sangat percaya diri dalam kegiatan kerja kelompok.
- b. Terdapat 25% memiliki sikap saling menghargai yang baik dengan peserta didik lain dalam kerja kelompok dan 75% memiliki sikap sangat baik dalam menghargai peserta didik lain dalam kegiatan kerja kelompok.
- c. Terdapat 12.5% memiliki sikap kompetitif yang baik dalam kegiatan kerja kelompok dan 87.5% memiliki sikap kompetitif yang sangat baik dalam kegiatan kerja kelompok.

5. Evaluasi Siklus II

Evaluasi siklus II berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada 4 Mei 2017 selama 30 menit. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siklus II. Evaluasi siklus II merupakan tugas individu. Berbentuk soal tertulis dengan jumlah 25 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Soal-soal evaluasi disajikan dengan gambar-gambar ilustrasi. Model soal dengan banyak gambar ilustrasi bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal, meningkatkan kreativitas peserta didik dan menggali pemahaman peserta didik.

Soal evaluasi siklus II memiliki soal sukar lebih banyak dari soal evaluasi siklus I. Berikut 3 aspek pada soal evaluasi siklus II: ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 28% dan aplikasi (*C3*) sebesar 44%.

15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Tugas individu ini digunakan untuk penilaian dalam aspek kognitif pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus II. Berikut hasil evaluasi pada siklus II :

Tabel 13: Hasil Evaluasi Siklus II

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	90.94
Modus	92
Median	92
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80

Tabel 13 hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas memperoleh nilai 90.94. Modus atau nilai yang banyak didapatkan peserta didik yaitu nilai 92. Median atau nilai tengah sebesar 92, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peserta didik dapat mempertahankan rata-rata nilai yang melampaui KKM sebesar 76, meskipun terdapat penambahan soal sukar pada soal evaluasi siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi siklus II, diketahui sebagian besar peserta didik dapat menjawab soal sukar tentang gaya dalam menggambar ilustrasi dan media dalam menggambar ilustrasi. Berikut ketuntasan klasikal evaluasi siklus II:



Gambar 5: Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus II

Berdasarkan gambar 5. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 100% dengan jumlah 34 peserta didik dan peserta didik yang belum memenuhi KKM 0% yang artinya tidak ada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik telah tuntas pada siklus II. Terjadi peningkatan ketuntasan setelah dilakukan siklus II sehingga penelitian tindakan kelas dilakukan cukup hingga siklus II.

6. Pascasiklus (Refleksi dan *Post-Test*)

Kegiatan sesudah dilaksanakan siklus yaitu refleksi pembelajaran menggambar ilustrasi sesudah dilakukan pelaksanaan tindakan kelas dan pelaksanaan kegiatan *post-test*. Hasil refleksi diperoleh, (1) persiapan yang dilakukan oleh guru menjadi lebih matang, dengan menyesuaikan indikator pada RPP menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan tujuan pembelajaran. (2) Pelaksanaan, penyajian materi yang dilakukan oleh guru lebih menarik yaitu dengan menggunakan PowerPoint, peta konsep, video tutorial menggambar ilustrasi, dan contoh gambar ilustrasi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih seru dengan permainan akademik, sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang telah dilakukan membuat aktivitas peserta didik lebih aktif dan fokus dalam kegiatan pembelajaran, membuat peserta didik memiliki sikap saling menghargai pendapat, sikap percaya diri mengungkapkan pendapat, mampu kompetitif pada permainan akademik, dan meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi.

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pelaksanaan kegiatan *post-test* yang dilakukan selama 30 menit. *Post-test* merupakan tes tertulis secara individu (tes objektif). Soal-soal *post-test* berbeda dengan soal *pre-test*, namun memiliki tiga tingkat kognitif yang sama dengan soal *pre-test* dan bobot soal yang sama yaitu ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 24% dan aplikasi (*C3*) sebesar 48%. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan tindakan kelas.

Hasil yang diperoleh yaitu persentase ketuntasan peserta didik dengan KKM 76 sebesar 100% tuntas dengan jumlah 34 peserta didik dan 0% tidak tuntas yang artinya tidak ada peserta didik.

Berikut hasil *post-test*:

Tabel 14: Hasil *Post-Test*

Keterangan	Nilai
Rata-rata	93.53
Modus	92
Median	92
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	88

Berikut hasil analisis statistik sebelum tindakan kelas dan sesudah pelaksanaan tindakan kelas :

Tabel 15: Hasil Analisis *Paired Samples Statistics*
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum penelitian tindakan	54.12	34	10.245	1.757
Sesudah penelitian tindakan	93.53	34	3.941	.676

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>Pre-test dan post-test</i> (sebelum dan sesudah penelitian tindakan)	34	.146	.412

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pre-test dan post-test (sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan)	-39.412	10.428	1.788	-43.050	-35.773	-22.038	33	.000	

Berdasarkan hasil *output* analisis data statistik menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan kelas mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik sebelum pelaksanaan tindakan kelas sebesar 54.12 sedangkan sesudah pelaksanaan tindakan kelas sebesar 93.53. *Output Paired Samples Correlations* menunjukkan hasil korelasi antara sampel sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan kelas. Korelasi ditunjukkan dengan angka 0.146 dengan angka probabilitas 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan kelas adalah nyata dan sangat erat. Pengambilan keputusan berdasarkan *output* menyatakan bahwa Sig (2 tailed) = 0.000. Hal ini berarti bahwa probabilitas kurang dari 0.05 menunjukkan H_0 ditolak. H_0 ditolak maka terdapat nilai yang tidak identik antara sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan kelas, sehingga pelaksanaan tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi.

B. Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada hasil *pre-test*, kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament*, hasil *post test*, hasil wawancara dengan guru dan peserta didik.

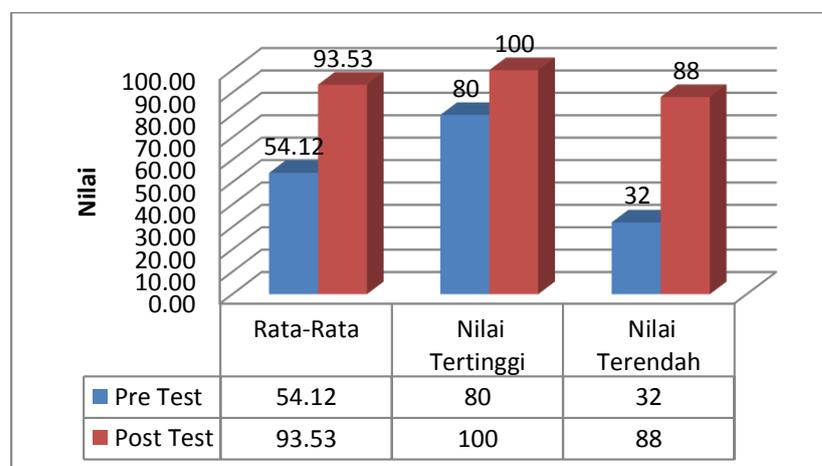
1. Peningkatan Hasil *Pre-Test* dan Hasil *Post-Test*

Pre-test dan *Post-test* berupa tes objektif secara individu, yang berguna untuk mengetahui pengetahuan peserta didik.

Pengetahuan tentang materi menggambar ilustrasi sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan. Soal *pre-test* dan *post-test* memiliki jumlah soal yang sama yaitu 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Soal-soal disajikan dengan gambar-gambar ilustrasi. Model soal dengan banyak gambar ilustrasi bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal, meningkatkan kreativitas peserta didik dan menggali pemahaman peserta didik.

Soal *pre-test* dan *post-test* memiliki bobot soal yang sama dengan tiga aspek yaitu ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 24% dan aplikasi (*C3*) sebesar 48%. Soal *pre-test* dan *post-test* memiliki bobot soal yang sama karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh adanya penelitian tindakan kelas terhadap nilai peserta didik.

Hasil yang diperoleh yaitu ada pengaruh setelah dilakukan penelitian tindakan kelas. Pengaruh nilai yang membuat seluruh peserta didik telah tuntas dalam materi menggambar ilustrasi. Berikut peningkatan rata-rata, nilai tertinggi dan nilai terendah setelah dilakukan penelitian tindakan kelas :



Gambar 6: **Diagram Peningkatan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

Berdasarkan gambar 6. rata-rata nilai peserta didik pada kegiatan *pre-test* yaitu 54.12 dan *post-test* yaitu 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.83%. Nilai tertinggi pada kegiatan *pre-test* yaitu 80 mengalami kenaikan nilai tertinggi menjadi nilai 100 pada kegiatan *post-test*. Nilai terendah pada kegiatan *pre-test* yaitu 32 mengalami kenaikan menjadi nilai 88.

Hasil tes sebelum penelitian tindakan kelas (*pre-test*) dapat dibuktikan dari data pendukung yaitu hasil wawancara sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Hasil wawancara dengan guru sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan, guru belum paham dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran seni budaya. Guru menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi menggambar ilustrasi dengan berpedoman pada RPP lain dan model pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya yaitu dengan ceramah. Penyajian materi hanya dengan waktu 15 menit dilanjutkan praktik, sehingga hasil pembelajaran belum maksimal sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi. Materi-materi yang disampaikan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi hanya poin-poin pokok dengan sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dari buku paket dan internet.

Media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya contoh gambar ilustrasi, karena menurut guru hanya denganlihatkan contoh gambar akan memudahkan peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Peserta didik pada awalnya tertarik namun mereka menjadi pesimis tidak bisa menggambar ilustrasi dikarenakan masih bingung dengan teori dan prosedur dalam menggambar ilustrasi. Sehingga peserta didik sulit dibimbing dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, banyak yang tidak fokus dan hasil pembelajaran kurang maksimal. Guru melakukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara melakukan pendekatan secara langsung kepada peserta didik yang bermasalah pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Kegiatan evaluasi hanya dilakukan guru pada proses kegiatan kreasi karena guru hanya berfokus pada kegiatan kreasi. Tes yang pernah dilakukan hanya tes tertulis tanpa ada variasi gambar ilustrasi. Sedangkan hasil wawancara dengan peserta didik sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan kelas menunjukan peserta didik sebagian besar masih belum mengerti materi menggambar ilustrasi. Pengetahuan peserta didik tentang menggambar ilustrasi hanya sedikit, hal ini dibuktikan dari jawaban peserta didik tentang pertanyaan menggambar ilustrasi. Banyak jawaban peserta didik yang kurang tepat. Modal pengetahuan tentang menggambar ilustrasi yang sedikit membuat peserta didik mengatakan tidak bisa melakukan pembelajaran ilustrasi dengan maksimal dan prestasi belajar tidak akan maksimal.

Menurut peserta didik cara mengajar yang dilakukan oleh guru belum menerapkan model pembelajaran yang menarik, hanya metode ceramah dalam waktu beberapa menit dan pembelajaran di kelas terlalu bebas yang mengakibatkan suasana kelas terlihat tidak kondusif.

Menurut peserta didik, guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, guru hanya menggunakan media gambar saja dalam proses penyampaian materi. Jadi peserta didik belum puas dengan pembelajaran ilustrasi yang diberikan oleh guru, sehingga menyebabkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses penyerapan materi pembelajaran.

Sumber belajar yang dimiliki peserta didik sangat terbatas jika mengandalkan catatan materi dari guru, sehingga kemampuan peserta didik tidak berkembang dengan aktif. Aktivitas peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran disebabkan oleh peran guru yang kurang dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik. Masalah tersebut dapat membuktikan alasan kenapa nilai peserta didik pada kegiatan *pre-test* masih banyak dibawah KKM. Peserta didik mempunyai keinginan yang kuat agar pembelajaran ilustrasi dapat lebih menarik karena peserta didik berharap ada peningkatan nilai pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Peserta didik ingin mempelajari materi menggambar ilustrasi secara lebih mendalam dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran cenderung berjalan pasif dan guru yang hanya menggunakan metode ceramah. Guru masih belum mampu menerapkan model pembelajaran dan cara mengajar yang tepat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi sehingga menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi terhambat dan prestasi belajar pada materi menggambar ilustrasi belum memuaskan.

Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini membuat nilai peserta didik mengalami peningkatan, membuat guru menjadi lebih memahami model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan membuat peserta didik lebih aktif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *post-test* yang mengalami peningkatan nilai. Hasil *post-test* diperkuat dengan wawancara bersama guru dan peserta didik setelah dilakukan penelitian tindakan kelas. Data wawancara sangat mendukung data peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan penelitian tindakan.

Wawancara dengan guru setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu guru telah merasakan banyak manfaat dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi. Guru menjadi lebih matang untuk mempersiapkan materi, dengan menyesuaikan indikator pada RPP menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan tujuan pembelajaran. Menyiapkan contoh-contoh gambar ilustrasi dan dapat menambahkan media lain yang sudah disediakan peneliti berupa video tutorial menggambar ilustrasi, peta konsep materi menggambar ilustrasi, contoh-contoh gambar ilustrasi dan soal-soal yang disertai dengan variasi gambar ilustrasi yang menarik peserta didik. Persiapan tersebut menurut guru sangat mudah dilakukan.

Penyajian materi dengan menggunakan PowerPoint, peta konsep dan video tutorial merupakan pengalaman baru bagi guru, karena sebelumnya belum pernah dilakukan. Guru merasa lebih maksimal dalam menyampaikan materi dengan berbagai media pembelajaran yang telah digunakan.

Guru menjadi kaya akan ide kreatif dalam membuat media pembelajaran. Menurut pendapat guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah efektif diterapkan dan memiliki banyak manfaat diantaranya, mengaktifkan peserta didik, membuat peserta didik belajar untuk saling menghargai pendapat, dapat percaya diri mengungkapkan pendapat, mampu belajar secara berkelompok, kreatif, kompetitif pada permainan akademik dan dapat meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi.

Menurut guru, peserta didik dapat menerima dengan positif pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sangat antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat mengembangkan ide dan saling bertukar pendapat melalui teman lain dalam kegiatan berkelompok. Pendapat lainnya oleh guru yaitu peserta didik telah mampu mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, dapat belajar mengelola waktu dalam belajar, lebih memiliki rasa tanggung jawab dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Kesulitan yang dialami guru pada pembelajaran yaitu guru belum bisa sepenuhnya mengawasi peserta didik pada saat penyampaian materi, beberapa peserta didik ada yang kurang fokus dalam pembelajaran. Guru dan peneliti mengatasi permasalahan tersebut dengan cara: pertama, guru menampilkan video tutorial menggambar ilustrasi, untuk menarik perhatian peserta didik sehingga seluruh peserta didik dapat selalu fokus. Kedua, melakukan pendekatan langsung kepada peserta didik yang mengalami permasalahan tersebut.

Ketiga, peneliti membuat soal permainan akademik dan soal evaluasi yang lebih sulit namun tetap disertai dengan variasi gambar ilustrasi sehingga peserta didik merasa memiliki tanggung jawab yang lebih untuk bisa fokus menyelesaikan permainan akademik.

Menurut guru, peserta didik sudah lebih memahami materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan nilai peserta didik. Menurut guru, cara evaluasi dan *post-test* dengan soal-soal yang disertai dengan banyak gambar membuat peserta didik selalu berfokus dalam mengerjakan tiap soalnya. Peserta didik sangat bersemangat dalam mengerjakan soal dan sangat antusias untuk dapat menyelesaikan soal tersebut. Guru berpendapat bahwa unsur-unsur yang diukur dalam soal-soal evaluasi dan *post-test* tersebut telah kaya akan materi ilustrasi dan mengandung banyak variasi gambar.

Rencana pelaksanaan tindakan kelas dan proses pelaksanaan tindakan kelas menurut guru sudah berjalan dengan lancar, walaupun sempat peserta didik sulit diarahkan namun pada akhirnya berjalan dengan lancar karena solusi yang telah dilakukan. Pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan harapan guru. Guru memberikan masukan untuk kedepannya dapat dilakukan perbaikan dengan cara menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar tidak ada lagi hambatan dan pembelajaran dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan diterapkan guru untuk ke depannya, khususnya pada materi menggambar ilustrasi.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* juga merupakan pengalaman dan kegiatan baru bagi peserta didik, sehingga membuat peserta didik antusias dan bersemangat dalam belajar. Hasil wawancara dengan peserta didik setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu peserta didik sudah paham dengan materi menggambar ilustrasi dibuktikan dari jawaban peserta didik yang lancar ketika peneliti bertanya kepada peserta didik tentang materi menggambar ilustrasi, selain itu peserta didik menjadi mengetahui tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan paham tentang pelaksanaannya. Hal ini dibuktikan ketika peneliti bertanya kepada peserta didik tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat menjawab dengan lancar. Peserta didik telah paham tentang persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Menurut peserta didik pelaksanaan pembelajaran sangat menyenangkan, asik, seru dan menantang. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Berikut manfaat dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut peserta didik:

- a. Materi menjadi mudah dipahami
- b. Mengembangkan kemampuan dalam bekerja kelompok
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah

- d. Melatih untuk bekerja sama secara kompak
- e. Melatih sikap saling menghargai
- f. Menambah rasa percaya diri
- g. Menambah semangat untuk selalu kompetitif
- h. Pembelajaran menjadi lebih seru karena dilakukan sebuah permainan akademik sehingga sekaligus dapat menghibur peserta didik
- i. Meningkatkan semangat belajar
- j. Melatih peserta didik untuk bertukar pikiran
- k. Pembelajaran tiap siklus selalu menyenangkan (tidak pernah membosankan)
- l. Melatih peserta didik untuk selalu aktif berkomunikasi saat berdiskusi

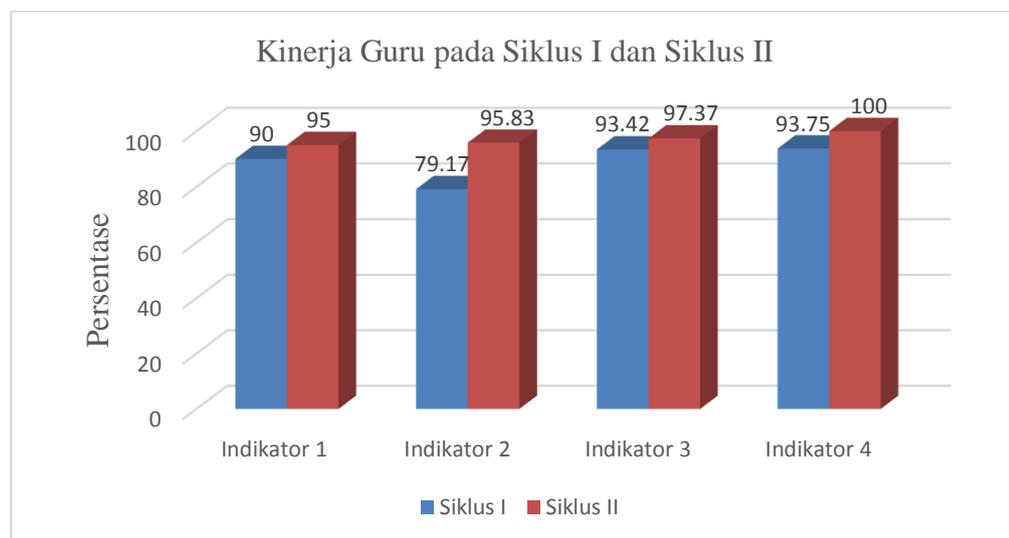
Peserta didik lebih giat belajar pada pelajaran menggambar ilustrasi karena ada kegiatan *Teams Games Tournament* sehingga peserta didik sangat mampu untuk mengembangkan ide dan saling bertukar pendapat. Menurut peserta didik, mereka dapat mengelola waktu dalam belajar setelah dilakukan penelitian tindakan ini. Kegiatan *Teams Games Tournament* bagi peserta didik sudah berjalan dengan lancar. Peserta didik merasa senang belajar materi menggambar ilustrasi secara berkelompok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik sangat puas telah dilakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Peserta didik telah lancar dalam menjawab soal evaluasi dan *post-test* karena peserta didik sangat bersemangat, berfokus dan melakukan persiapan dengan matang untuk menjawab soal-soal tersebut.

Peserta didik sangat tertarik adanya banyak gambar ilustrasi yang dijumpai pada soal evaluasi dan *post-test*. Peserta didik yakin jika nilai mereka mengalami meningkat setelah belajar materi menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat peserta didik sangat menyukai pembelajaran menggambar ilustrasi. Jadi hasil wawancara diatas memperkuat pengaruh nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah adanya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

2. Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II

Observasi kinerja mengajar guru pada pembelajaran menggambar ilustrasi dilakukan di siklus I dan siklus II. Kinerja guru telah mengalami peningkatan dengan hasil sebagai berikut:

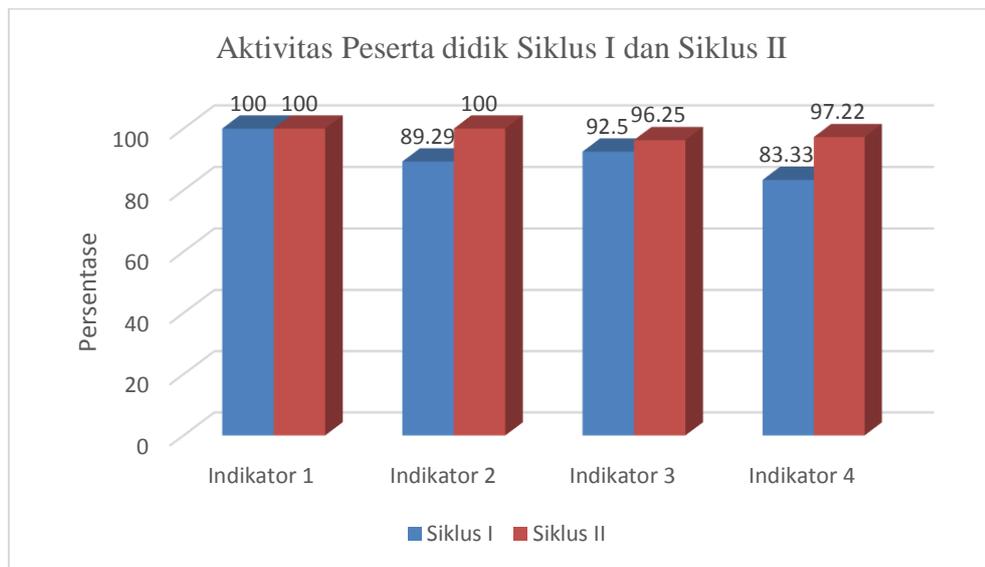


Gambar 7: Diagram Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 7. Menunjukkan peningkatan kinerja mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan empat indikator. Indikator 1. Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik pada siklus I sebesar 90% dan pada siklus II sebesar 95%, mengalami peningkatan sebesar 5%. Indikator 2. Melakukan kegiatan pendahuluan pada siklus I sebesar 79.17% dan siklus II sebesar 95.83%, mengalami peningkatan sebesar 16.66%. Indikator 3. Melakukan kegiatan inti yaitu, melakukan penyajian kelas, membagi kelompok, membimbing permainan akademik dan penghargaan kelompok pada siklus I sebesar 93.42% dan siklus II sebesar 97.37%, mengalami peningkatan sebesar 3.95%. Indikator 4. Melakukan kegiatan penutup pada siklus I sebesar 93.75% dan siklus II sebesar 100%, mengalami peningkatan sebesar 6.25%. Sehingga dapat disimpulkan keseluruhan indikator pada kinerja mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi telah mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Observasi aktivitas peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi dilakukan di siklus I dan siklus II. Aktivitas peserta didik telah mengalami peningkatan dan kestabilan untuk skor maksimal dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 8: Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 8. Menunjukkan peningkatan dan kestabilan aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan empat indikator. Indikator 1. Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran pada siklus I sebesar 100% dan pada siklus II sebesar 100%. Kondisi ini merupakan aktivitas yang stabil, peserta didik dapat mempertahankan persiapan dengan sangat baik. Indikator 2. Melakukan kegiatan pendahuluan pada siklus I sebesar 89.29% dan siklus II sebesar 100%, mengalami peningkatan sebesar 10.71%. Indikator 3. Melakukan kegiatan inti yaitu, penyajian kelas yang dilakukan oleh guru, pembagian kelompok, permainan akademik dan penghargaan kelompok pada siklus I sebesar 92.5% dan siklus II sebesar 96.25%, mengalami peningkatan sebesar 3.75%. Indikator 4. Melakukan kegiatan penutup pada siklus I sebesar 83.33% dan siklus II sebesar 97.22%, mengalami peningkatan sebesar 13.89%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada indikator 1 telah mencapai skor maksimal yang stabil dan indikator 2, indikator 3 dan indikator 4 telah mengalami peningkatan.

4. Sikap Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Observasi sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi dilakukan di siklus I dan siklus II. Sikap peserta didik telah mengalami peningkatan dan kestabilan untuk skor maksimal dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 16: **Peningkatan Sikap Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**

Indikator	Jumlah Kelompok (Persentase)							
	Skala Penilaian Siklus I				Skala Penilaian Siklus II			
	4	3	2	1	4	3	2	1
Percaya diri	4 (50)	2 (25)	0 (0)	2 (25)	7 (87.5)	1 (12.5)	0 (0)	0 (0)
Saling menghargai	2 (25)	4 (50)	2 (25)	0 (0)	6 (75)	2 (25)	0 (0)	0 (0)
Kompetitif	4 (50)	2 (25)	2 (25)	0 (0)	7 (87.5)	1 (12.5)	0 (0)	0 (0)

Tabel 16. menunjukkan nilai sikap peserta didik berdasarkan kelompok, dengan jumlah 8 kelompok. Sikap percaya diri pada siklus I dengan nilai 4 (kategori sangat baik) berjumlah 4 kelompok, pada siklus II menjadi 7 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 37.5%. Sikap percaya diri pada siklus I dengan nilai 3 (kategori baik) berjumlah 2 kelompok, pada siklus II menjadi 1 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 12.5%. Tidak ada sikap percaya diri dengan nilai 2 (kategori cukup baik) pada siklus I dan siklus II.

Sikap percaya diri pada siklus I dengan nilai 1 (kategori kurang baik) berjumlah 1 kelompok, pada siklus II menjadi tidak ada sehingga mengalami peningkatan sebesar 25%.

Sikap saling menghargai pada siklus I dengan nilai 4 (kategori sangat baik) berjumlah 2 kelompok, pada siklus II menjadi 6 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 50%. Sikap saling menghargai pada siklus I dengan nilai 3 (kategori baik) berjumlah 4 kelompok, pada siklus II menjadi 2 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 25%. Sikap saling menghargai pada siklus I dengan nilai 2 (kategori cukup baik) berjumlah 2 kelompok, pada siklus II menjadi tidak ada sehingga mengalami peningkatan sebesar 25%. Tidak ada sikap saling menghargai dengan nilai 1 (kategori kurang baik) pada siklus I dan siklus II.

Sikap kompetitif pada siklus I dengan nilai 4 (kategori sangat baik) berjumlah 4 kelompok, pada siklus II menjadi 7 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 37.5%. Sikap kompetitif pada siklus I dengan nilai 3 (kategori baik) berjumlah 2 kelompok, pada siklus II menjadi 1 kelompok sehingga mengalami peningkatan sebesar 12.5%. Sikap kompetitif pada siklus I dengan nilai 2 (kategori cukup baik) berjumlah 2 kelompok, pada siklus II menjadi tidak ada sehingga mengalami peningkatan sebesar 25%. Tidak ada sikap kompetitif dengan nilai 1 (kategori kurang baik) pada siklus I dan siklus II. Jadi dapat disimpulkan sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif peserta didik telah mengalami peningkatan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten berjalan dengan lancar, sangat kompetitif dan sangat menyenangkan bagi peserta didik. Proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu pertama, penyajian kelas yang dilakukan oleh guru dengan berbagai media pembelajaran diantaranya peta konsep menggambar ilustrasi, PowerPoint materi menggambar ilustrasi, contoh-contoh gambar ilustrasi dan video tutorial menggambar ilustrasi. Kedua, pembagian kelompok yang berjumlah 8 kelompok (tiap kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik). Ketiga, permainan akademik dengan dua babak. Babak I soal pilihan ganda berjumlah 15 soal. Babak II soal menjodohkan berjumlah 5 soal. Keempat, penghargaan kelompok dengan tiga juara yaitu juara I, juara II dan juara III. Siklus I juara I yaitu kelompok 5, juara II yaitu kelompok 3 dan juara III yaitu kelompok 7, sedangkan siklus II juara I yaitu kelompok 3, juara II yaitu kelompok 7 dan juara III yaitu kelompok 6.

2. Hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.8% dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi, peserta didik menjadi sangat antusias dan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap proses pembelajaran menggambar ilustrasi, menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
2. Sebaiknya guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baumfield, Vivienne, Elaine Hall & Kate Wall. 2009. *Action Research in the Classroom*. Jakarta: PT. Indeks.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2013. *Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Hartini, S dan R. Kusumawati. 2007. *Metode Statistika*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Jihad, A dan A. Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joyce, Bruce., Marsha Weil dan Emily Calhoun. 2009. *Models of Teaching*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Makawimbang, Jerry. 2011. *Supervisi dan Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, Epon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ombak.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya untuk SMA Jilid I*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Pamungkas, A. S. 2014. *Menggambar Manual dan Digital itu Gampang, kok!*. Yogyakarta: Solusi Distribusi.
- Purnomo, Eko dan TIM. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- _____. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Siregar, E dan H. Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2014. *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta: CAPS.
- Supranto. 2008. *Statistik: Teori dan Aplikasi Edisi Ketujuh*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, S. E. P. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN 1

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Materi Ajar
4. Tata Cara Pelaksanaan *Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kelas XI IPA 2

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMAN 1 KARANGDOWO
 Mata Pelajaran : Seni Rupa
 Kelas/Semester : XI/2
 Standar Kompetensi : 11. Mengapresiasi karya seni rupa

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar/Bahan / Alat
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Rasa ingin tahu • Cinta Tanah air • Menghargai prestasi • Bersahabat • Cinta damai • Gemar membaca • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Berorientasi tugas dan hasil • Berani mengambil resiko • Berorientasi ke masa depan 	Gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Mencari informasi tentang ciri khas gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Siswa mampu mendeskripsikan ciri khas gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Tugas kelompok	Tertulis	Jelaskan yang kamuketahui tentang ciri khas gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara!	2 x 45 menit	Buku sumber <i>Seni Rupa SMA – ESIS</i> <ul style="list-style-type: none"> • Peta konsep • OHP • Buku-buku penunjang • Internet
			Bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Mencari informasi tentang bahan yang biasa digunakan dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Siswa mampu menyebutkan bahan yang biasa digunakan dalam karya seni rupa terapan mancanegara	Tugas kelompok	Tertulis	Jelaskan yang kamuketahui tentang bahan yang biasa digunakan dalam karya seni rupa terapan mancanegara!	2 x 45 menit	

<p>11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Rasa ingin tahu • Cinta Tanah air • Menghargai prestasi • Bersahabat • Cinta damai • Gemar membaca • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Berorientasi tugas dan hasil • Berani mengambil resiko • Berorientasi ke masa depan 	<p>Keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji sebuah karya seni dan mengidentifikasi gagasan dan teknik yang digunakan / terdapat dalam karya seni rupa terapan mancanegara 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat komentar ilmiah/apresiasi terhadap gagasan dan teknik yang digunakan / terdapat dalam karya seni rupa terapan mancanegara 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Apagagasan yang terkandung dalam karya seni rupa terapan berikut ini? 	<p>2 x 45 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku sumber <i>Seni Rupa SMA – ESIS</i> • Peta konsep • OHP • Buku-buku penunjang • Internet
---	---	---	--	--	---	--	--	---	---------------------	--



Karangdowo, 15 Februari 2017

Guru Seni Budaya
SMA N 1 Karangdowo



Nur Kholis, S.Sn.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA/2

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

A. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

B. Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- a. Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- c. Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- d. Mendeskripsikan teknik dalam menggambar ilustrasi
- e. Mendeskripsikan prosedur dalam menggambar ilustrasi

D. Materi Pembelajaran

- Konsep menggambar ilustrasi
- Jenis-jenis gambar ilustrasi
- Alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Teknik dan prosedur dalam menggambar ilustrasi

E. Pendekatan/Strategi/Metode Pembelajaran

Model pembelajaran *teams games tournament*, diskusi dan tanya jawab.

F. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Media :
 - a. Peta konsep menggambar ilustrasi
 - b. Contoh-contoh gambar ilustrasi
 - c. Video tutorial menggambar ilustrasi
 - d. Kertas berisikan materi menggambar ilustrasi
2. Bahan :
 - a. Soal undian dan perlengkapan permainan akademik
 - b. Lembar kerja kelompok
 - c. Soal untuk kegiatan *pre-test*, evaluasi siklus I dan siklus II, *post-test*

G. Sumber Pembelajaran

Kusmana, Doddy. 2014. *Seni Budaya 2 Kelas XI SMA*. Jakarta Timur: Yudhistira. Hal 8-11.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I siklus I : 2x45 menit (2JP)

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru mengucapkan salam dan memberikan perintah salah satu peserta didik (ketua kelas) untuk memimpin berdoa.
- b. Guru mempersiapkan media pembelajaran dan soal *games tournament*.
- c. Guru memeriksa kehadiran dan perlengkapan belajar peserta didik.
- d. Kegiatan apersepsi: guru menggali pengetahuan awal peserta didik dan pengalaman peserta didik.
- e. Guru menyampaikan topik pembelajaran menggambar ilustrasi.

- f. Guru membagikan kertas berisikan materi menggambar ilustrasi kepada peserta didik
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- h. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- i. Guru menyampaikan teknik penilaian.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- a. Guru memulai penyajian kelas dengan cara membuka kegiatan belajar dengan menunjukkan sebuah peta konsep menggambar ilustrasi.
- b. Guru menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan PowerPoint, media pembelajaran dengan menampilkan contoh-contoh gambar ilustrasi agar peserta didik dapat mengamatinya.
- c. Guru memulai pembagian kelompok, tiap kelompok beranggotakan empat sampai lima peserta didik sehingga menjadi 8 kelompok.
- d. Guru memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik).

Elaborasi

- a. Guru meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya tentang menggambar ilustrasi.
- b. Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik pada kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik).
- c. Peserta didik melakukan permainan akademik dengan dua babak. Babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal pilihan ganda berjumlah 15 soal.
- d. Peserta didik melakukan permainan akademik babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal menjodohkan berjumlah 5 soal dan menjawabnya berdasarkan jawaban yang telah tersedia.
- e. Peserta didik mampu menginformasikan konsep menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi, teknik dan prosedur dalam menggambar ilustrasi.

Konfirmasi

- a. Peserta didik mengoreksi jawaban bersama-sama dengan bimbingan guru untuk memberikan penilaian dan guru membacakan skor yang telah diperoleh.
- b. Guru menentukan juara I, juara II dan juara III dan memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- c. Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan.
- d. Guru memberikan penguatan yaitu dengan menjelaskan poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi mengenai konsep menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi, teknik dan prosedur menggambar ilustrasi.

3. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran menggambar ilustrasi.
- b. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi (dengan tanya jawab) seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Bagaimana kesan dalam pembelajaran tersebut.
- c. Guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang yaitu kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk siklus II.
- d. Guru menyampaikan peralatan yang harus dipersiapkan peserta didik untuk pertemuan yang akan datang.
- e. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan.
- f. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan II siklus II : 2x45 menit (2JP)

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru mengucapkan salam dan memberikan perintah salah satu peserta didik (ketua kelas) untuk memimpin berdoa.
- b. Guru mempersiapkan media pembelajaran dan soal *games tournament*.
- c. Guru memeriksa kehadiran dan perlengkapan belajar peserta didik.
- d. Kegiatan apersepsi: guru memberikan apersepsi dengan mengkaitkan pembelajaran hari ini dengan pembelajaran sebelumnya.
- e. Guru menyampaikan topik pembelajaran menggambar ilustrasi.

- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- h. Guru menyampaikan teknik penilaian.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- a. Guru memulai penyajian kelas dengan cara membuka kegiatan belajar dengan menunjukkan sebuah peta konsep menggambar ilustrasi.
- b. Guru menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan PowerPoint, media pembelajaran dengan menampilkan contoh-contoh gambar ilustrasi dan video tutorial menggambar ilustrasi agar peserta didik dapat mengamatinya.
- c. Guru meminta peserta didik untuk kembali membuat kelompok dengan anggota kelompok sama dengan pertemuan sebelumnya.
- d. Guru memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik).

Elaborasi

- a. Guru meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya tentang menggambar ilustrasi.
- b. Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik pada kegiatan *Teams Games Tournament* (permainan akademik).
- c. Peserta didik melakukan permainan akademik dengan dua babak. Babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal pilihan ganda berjumlah 15 soal.
- d. Peserta didik melakukan permainan akademik babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal menjodohkan berjumlah 5 soal dan menjawabnya berdasarkan jawaban yang telah tersedia.
- e. Peserta didik mampu menginformasikan konsep menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi, teknik dan prosedur dalam menggambar ilustrasi.

Konfirmasi

- a. Peserta didik mengoreksi jawaban bersama-sama dengan bimbingan guru untuk memberikan penilaian dan guru membacakan skor yang telah diperoleh
- b. Guru menentukan juara I, juara II dan juara III dan memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- c. Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan.
- d. Guru memberikan penguatan yaitu dengan menjelaskan poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi mengenai konsep menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi, teknik dan prosedur menggambar ilustrasi.

3. Kegiatan penutup (15 menit)

- a. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran menggambar ilustrasi.
- b. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi (dengan tanya jawab) seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Bagaimana kesan dalam pembelajaran tersebut.
- c. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan.
- d. Guru menutup pembelajaran.

I. Penilaian

1. Prosedur tes

a. Tes awal (*pre-test*)

Tes individu sebelum adanya pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*.

b. Tes dalam proses

Tes secara berkelompok pada permainan akademik dengan dua babak.

c. Tes akhir (*post-test*)

Tes individu sesudah adanya pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* (bentuk soal sama dengan tes awal)

2. Jenis tes

Tes tertulis

3. Bentuk tes yaitu tes objektif pilihan ganda dan menjodohkan.

4. Tes awal dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui perubahan atau peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan terlaksananya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

Klaten, 18 April 2017

Guru Seni Budaya
SMA N 1 Karangdowo



Nur Kholis, S.Sn.

Peneliti



Wiwid Safitri



MATERI AJAR

Sekolah	:	SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran	:	Seni Budaya (Seni Rupa)
Materi	:	Menggambar Ilustrasi
Kelas/Semester	:	XI IPA/2

Standar Kompetensi	:	11	Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar	:	11.1	Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
		11.2	Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

A. Konsep Menggambar Ilustrasi

Menggambar merupakan kegiatan mencoret, menggores dan menorehkan benda tajam. Kata ilustrasi dalam Bahasa Inggris "*illustration*" dan dalam Bahasa Latin "*illustrare*" yang berarti menjelaskan. Ilustrasi memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata.

Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam (Susanto, 2012).

Ilustrasi memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menurut Nursantara (2007) seni ilustrasi yaitu memperjelas dan menghias karya sastra atau tulisan ilmiah yang berupa kartun, karikatur dan *vignette*. Susanto (2012: 190) mengatakan bahwa :

Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya.

Jadi menggambar ilustrasi merupakan menggambar dengan tujuan untuk memperkuat, memperjelas dan menghias suatu narasi. Menghias dengan membuat gambar kartun, karikatur, komik, *vignette* maupun ilustrasi karya sastra yang sering disebut dengan jenis-jenis gambar ilustrasi, dapat diwujudkan melalui teknik manual atau digital dalam gambar ilustrasi berwarna maupun hitam putih. Objek dalam menggambar ilustrasi berupa manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan.

Gambar ilustrasi sering disamakan dengan gambar bercerita. Gambar ilustrasi haruslah komunikatif artinya gambar mudah dipahami/dimengerti, lebih jelasnya yaitu tujuan atau sifat pokok (primer) pembuatan gambar ilustrasi adalah komunikatif, artinya dengan gambar ilustrasi yang menjelaskan teks bacaan, maka pembaca akan lebih memahami isinya. Tujuan sekunder gambar ilustrasi adalah sebagai penghias tampilan seperti sampul buku, pengisi bidang kosong dan lain-lain (Kusmana, 2014). Orang yang membuat gambar ilustrasi disebut Ilustrator.

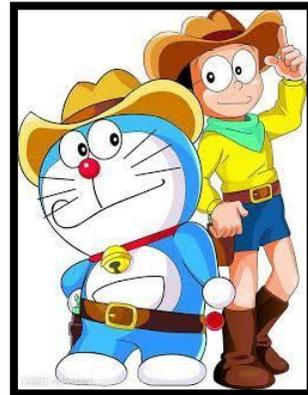
B. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

1. Kartun

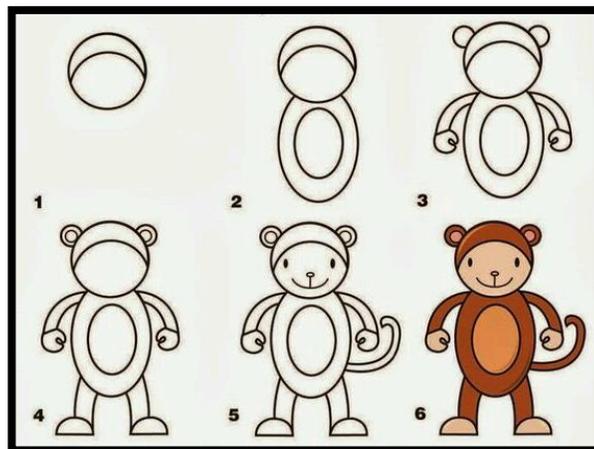
Kartun, menurut Susanto (2012) dalam perkembangannya, kartun digunakan untuk sebuah kesenangan, lelucon dan bermain-main. Bentuk kartun dapat berupa tokoh manusia atau hewan. Kartun dapat diwujudkan dalam gambar hitam putih maupun berwarna. Kartun dapat merangsang dan membantu untuk berimajinasi. Menurut Susanto (2012: 190) imajinasi daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang.



Gambar Kartun I



Gambar Kartun II



Cara membuat gambar kartun

2. Karikatur

Karikatur merupakan gambar ilustrasi dengan menampilkan karakter yang unik dan terkadang mengandung sebuah kritikan. Susanto (2012: 215) berpendapat bahwa umumnya karikatur bersangkut-paut dan berkolaborasi dengan media massa, dan karena karikatur dianggap sebuah pedang opini, kritik atau sikap politik yang tak kalah efektif dibanding kritik dalam bentuk karya tulis atau sastra.

Objek dalam menggambar karikatur dapat diambil dari tokoh manusia maupun hewan yang dapat dibuat dengan teknik manual maupun digital. Pamungkas (2014: 41) menjelaskan tahapan dalam menggambar karikatur dengan teknik manual objek manusia, yaitu :

Tahap 1: buat bentuk dasar kepala dan garis bantun untuk menempatkan posisi bagian-bagian wajah. Jangan lupa tentukan bagian mana yang akan dideformasi. Tahap 2: buat bagian-bagian wajah dan tubuh. Tahap 3: tambahkan arsiran tipis untuk membantu membentuk gelap-terang, dan tahap 4: lanjutkan dengan arsiran yang lebih tebal.



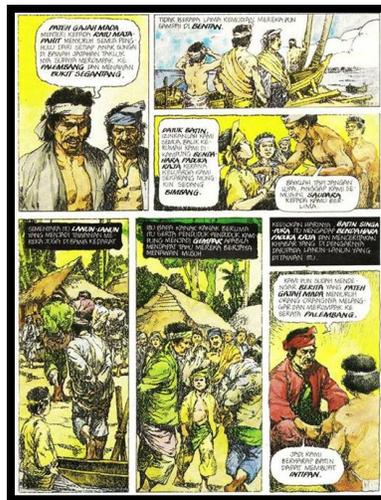
Gambar Karikatur Teknik Manual



Gambar Karikatur Teknik Digital

3. Komik

Komik menurut Gumelar (2011: 7) adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. *Lettering* atau tulisan yang berisi penyampaian cerita. Bentuk komik dapat berupa buku maupun lembaran. Komik diwujudkan dalam gambar hitam putih maupun berwarna. Komik memiliki 4 gaya gambar utama yaitu: *cartoon style*, *semi cartoon style*, *realism style* dan *fine art style* (Gumelar, 2011).



Gambar Komik

- a. *Cartoon style*, gambar lucu yang sering disebut animasi kartun/animasi gambar lucu.



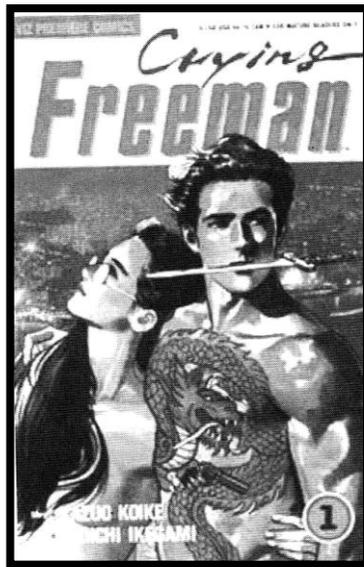
Gambar Tokoh Shin Chan

- b. *Semi cartoon style*, gaya gambar gabungan realis dan *cartoon*.



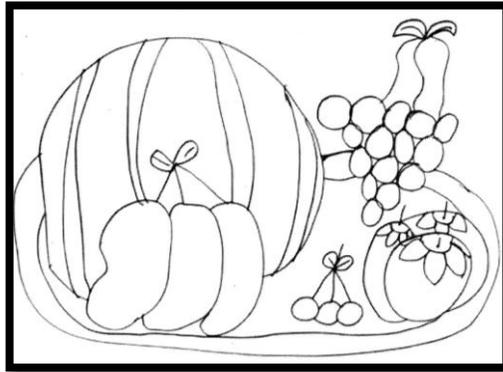
Gambar Tokoh Dragon Ball

- c. *Realism style*, gambar dibuat semirip mungkin (objek memiliki anatomi yang proposional)



Gambar Tokoh Crying Freeman

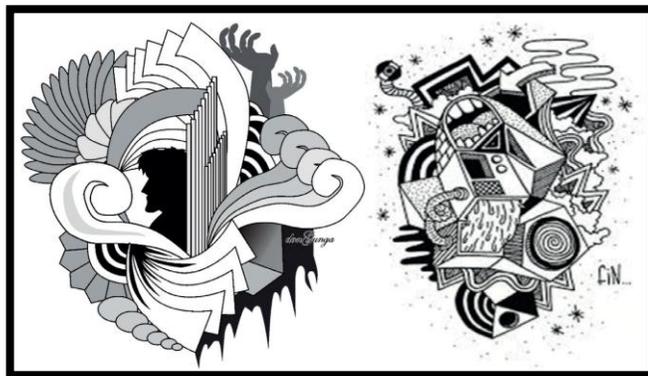
- d. *Fine art style*, gaya menggambar sesuai dengan apa yang timbul dipikiran, cenderung dekoratif atau abstrak



Gambar Buah-Buahan

4. Vignette

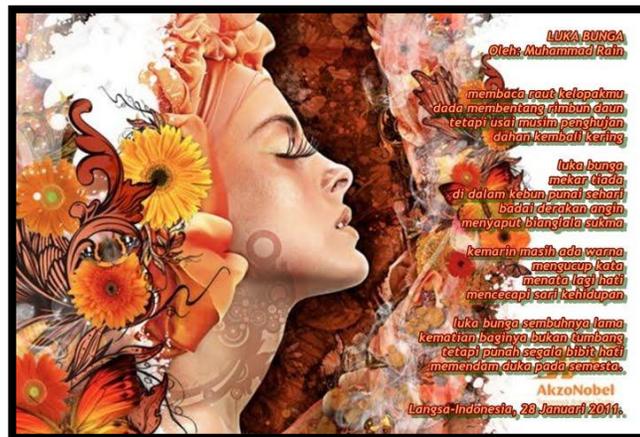
Vignette merupakan gambar ilustrasi yang disisipkan sebagai pengisi pada sebuah cerita atau pengisi pada bidang kosong. Susanto (2012: 425) berpendapat bahwa karya seni yang pada dasarnya adalah karya sketsa yang dikembangkan lebih dari sekedar sketsa biasa. *Vignette* dibuat dengan unsur dekoratif yang tinggi dan berfungsi untuk ilustrasi pada cerita-cerita di majalah, koran atau buku.



Gambar Vignette

5. Ilustrasi Karya Sastra

Ilustrasi karya sastra dibuat untuk memperindah karya sastra berupa cerita pendek, puisi dan sajak agar lebih menarik minat orang untuk membacanya. Fungsi gambar ilustrasi disini bertujuan memberikan penguatan dan mempertegas isi atau narasi pada materinya.



Ilustrasi Karya Sastra Puisi

C. Alat dan Bahan (Media) dalam Menggambar Ilustrasi

- Media untuk teknik hitam putih yaitu: pensil, pena, spidol hitam, drawing pen, tinta bak dan lain-lain.
- Media untuk teknik berwarna baik teknik kering maupun teknik basah yaitu: spidol berwarna, pastel, krayon, cat air, cat minyak, cat poster, cat akrilik dan lain-lain.



Gambar Pensil Warna



Gambar Krayon



Gambar Cat Air



Gambar Cat Poster

D. Teknik dan Prosedur Menggambar Ilustrasi

- Teknik Kering

Menggambar ilustrasi dengan teknik kering yaitu tidak perlu menggunakan pengencer air atau minyak. Ilustrasi dibuat langsung pada bidang dua dimensi berupa kertas gambar kemudian dibuat sketsa untuk selanjutnya diberi aksentuasi garis atau warna sesuai dengan media kering yang digunakan.

Media kering yang dapat digunakan antara lain :

- Pensil
- Pensil warna
- Krayon
- Pastel dan lain lain.

- Teknik Basah

Menggambar ilustrasi dengan teknik basah dengan menggunakan pengencer air atau minyak. Ilustrasi dibuat dengan cara membuat sketsa pada bidang gambar dua dimensi berupa kertas atau kanvas kemudian diberi warna sesuai dengan media basah yang sudah ditentukan.

Media yang digunakan untuk teknik basah antara lain:

- Cat air
- Cat minyak

- Cat poster
- Cat akrilik, dan lain-lain yang memerlukan air atau minyak sebagai pengencer.

Prosedur dalam menggambar ilustrasi menurut Purnomo dan TIM (2014) yaitu:

- (1) Menentukan tema.
- (2) Menentukan jenis gambar ilustrasi yang akan dibuat.
- (3) Menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek gambar.
- (4) Menggambar sketsa global yang disesuaikan dengan cerita atau narasi.
- (5) Memberikan arsiran atau warna pada objek gambar sesuai karakter cerita.
- (6) Menyempurnakan gambar atau *finishing*.

Sumber :

Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.

Kusmana, Dody. 2014. *Seni Budaya 2 Kelas XI SMA*. Jakarta Timur: Yudhistira.

Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya untuk SMA Jilid I*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.

Pamungkas, A. S. 2014. *Menggambar Manual dan Digital itu Gampang, kok!*. Yogyakarta: Solusi Distribusi.

Purnomo, Eko dan TIM. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

**TATA CARA PELAKSANAAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI
KELAS XI IPA 2**

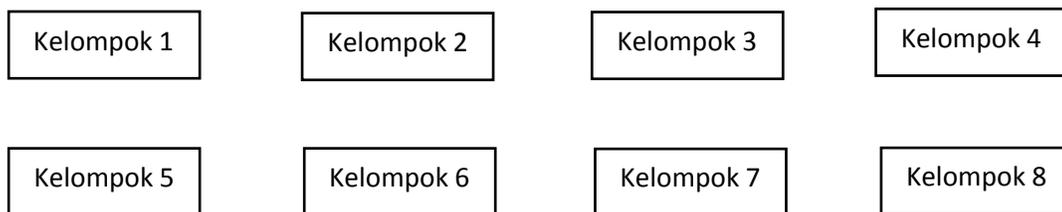
I. Pembagian Kelompok

Terdapat 8 kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang (tempat duduk berpindah berdasarkan kelompok masing-masing).

II. Penyajian Kelas

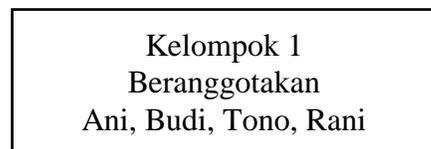
Penyajian kelas dilakukan oleh guru, peserta didik wajib mendengarkan guru dalam penyampaian materi.

III. Permainan Akademik (20 menit) :



1. BABAK I : peserta didik mengambil gulungan kertas soal pilihan ganda secara bergiliran dengan anggotanya masing masing dengan jumlah soal 15 soal pilihan ganda (waktu maksimal 15 menit, tiap soal maksimal 1 menit mengerjakan).

Contoh :



- a. Ani mengambil satu kertas gulungan dan menjawab soal tersebut dengan menuliskan jawaban pada lembar jawaban, jika tidak bisa menjawab dapat didiskusikan dengan teman seanggotanya (waktu maksimal 1 menit)

↓ *Bergantian anggota selanjutnya*

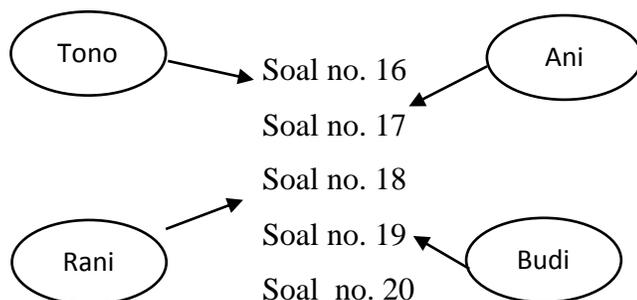
- b. Budi melakukan hal sama dengan yang Ani lakukan seanggotanya (waktu maksimal 1 menit).
- c. Seterusnya bergilir hingga soal terjawab semua

2. BABAK II : peserta didik mengambil gulungan kertas soal menjodohkan berjumlah 5 soal secara bersamaan dan menjawabnya pada lembar jawaban dengan memilih pilihan jawaban yang telah tersedia (waktu maksimal 2 menit untuk kelima soal).

Misal :

Kelompok 1
Beranggotakan
Ani, Budi, Tono, Rani

Masing-masing siswa mengambil satu :



Jika soal sisa maka segera dijawab bersama-sama.

3. Peserta didik mengoreksi jawaban bersama dengan bimbingan guru, jawaban ditukarkan dengan kelompok sebelahnya dan dikoreksi. Waktu 5 menit untuk mengoreksi dan melaporkan nilai akhir. Menghitung nilai yaitu jumlah soal benar dikalikan 5.

Misal : jumlah benar 16 soal maka, $16 \times 5 = 80$

IV. Penghargaan Kelompok

Guru menentukan pemenang dengan tiga juara yaitu Juara I, Juara II, dan Juara III.

LAMPIRAN 2

- 1. Pedoman Observasi Kinerja Guru**
- 2. Pedoman Observasi Aktivitas Peserta Didik**
- 3. Pedoman Observasi Sikap Peserta didik**
- 4. Instrumen Wawancara dengan Guru sebelum PTK**
- 5. Instrumen Wawancara dengan Peserta didik sebelum PTK**
- 6. Instrumen Wawancara dengan Guru sesudah PTK**
- 7. Instrumen Wawancara dengan Peserta Didik sesudah PTK**

PEDOMAN OBSERVASI KINERJA GURU

Siklus

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA
KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN**

Nama Guru : Nur Kholis, S.Sn.
 Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal :

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	1. Menyampaikan salam				
		2. Memberikan perintah kepada ketua kelas untuk memimpin doa				
		3. Mempersiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik				
		4. Memeriksa kehadiran peserta didik				
		5. Memeriksa perlengkapan belajar peserta didik				
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	1. Melakukan kegiatan apersepsi				
		2. Menyampaikan topik pembelajaran				
		3. Membagikan materi menggambar ilustrasi				
		4. Menyampaikan tujuan pembelajaran				
		5. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>TGT</i>				
		6. Menyampaikan teknik penilaian				

3	Melakukan kegiatan inti	A. Penyajian Kelas (menyampaikan materi menggambar ilustrasi)			
		1. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			
		2. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi berdasarkan peta konsep			
		3. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah (dengan menampilkan PowerPoint)			
		4. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar ilustrasi			
		5. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memperhatikan kondisi peserta didik			
		6. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespon penjelasan dari guru			
		B. Pembagian Kelompok			
		7. Membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok, tiap anggota kelompok terdiri 4 peserta didik			
		8. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing			
C. Membimbing Permainan Akademik					
9. Memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)					
10. Meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi dengan kelompoknya					

		11. Meminta peserta didik untuk memulai permainan akademik dengan tertib				
		12. Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak I				
		13. Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak II				
		14. Memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam pelaksanaan permainan akademik				
		15. Memberikan penilaian bersama dengan peserta didik pada kegiatan permainan akademik				
		16. Memberikan babak penentu pemenang				
		17. Membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok				
		D. Penghargaan Kelompok				
		18. Mengumumkan pemenang dalam kegiatan permainan akademik				
		19. Memberikan penghargaan dan membimbing peserta didik agar tetap tertib dan tenang atas hasil yang telah diperoleh				
4	Kegiatan Penutup	1. Memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan secara lisan				
		2. Memberikan penguatan				
		3. Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran				
		4. Memberikan pertanyaan agar peserta didik melakukan refleksi				
		5. Menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang				

		6. Menyampaikan peralatan yang harus disiapkan peserta didik untuk pertemuan selanjutnya				
		7. Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan				
		8. Menutup pelajaran				

Klaten,

Observer

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Siklus

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA
KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten

Kelas/Semester : XI IPA2/2

Materi : Menggambar ilustrasi

Hari/Tanggal :

No.	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	1. Melakukan doa 2. Mempersiapkan perlengkapan alat tulis				
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	1. Merespon guru dalam kegiatan apersepsi				
		2. Mengetahui topik pembelajaran				
		3. Memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran				
		4. Memperhatikan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				
		5. Mengetahui langkah-langkah pembelajaran				
		6. Memperhatikan guru dalam menyampaikan teknik penilaian				
		7. Mengetahui teknik penilaian				
3	Melakukan kegiatan inti	A. Penyajian kelas oleh guru				
		1. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan peta konsep				
		2. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan				

		Powerpoint				
		3. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi melalui contoh gambar ilustrasi				
		4. Mengamati contoh gambar ilustrasi				
		5. Merespon penjelasan guru tentang materi yang disampaikan				
		B. Pembagian Kelompok				
		6. Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan secara tertib				
		7. Membagi tugas masing-masing anggota kelompok				
		C. Melakukan Permainan Akademik				
		8. Memperhatikan guru dalam menyampaikan tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)				
		9. Mengetahui dan memahami tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)				
		10. Membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi				
		11. Memulai permainan akademik dengan tertib				
		12. Melakukan permainan akademik babak I dengan tertib				
		13. Melakukan permainan akademik babak II dengan tertib				
		14. Menunjukkan sikap aktif dalam pelaksanaan permainan akademik				

		15. Mampu menginformasikan materi menggambar ilustrasi				
		16. Mampu bekerja sama melalui panduan guru untuk mengoreksi jawaban dengan cara menukarnya dengan kelompok lain				
		17. Melakukan babak penentu pemenang dengan tertib				
		18. Memperhatikan guru dalam membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok				
		D. Penghargaan Kelompok				
		19. Memperhatikan guru dalam mengumumkan pemenang				
		20. Menerima hasil permainan akademik dengan tertib dan tetap tenang				
4	Kegiatan Penutup	1. Merespon guru dalam kegiatan evaluasi				
		2. Menjawab pertanyaan guru dengan benar dan lancar dalam kegiatan evaluasi				
		3. Memperhatikan guru dalam melakukan penguatan materi				
		4. Mampu menyimpulkan materi pembelajaran				
		5. Melakukan refleksi				
		6. Mengetahui topik pembelajaran yang akan datang				
		7. Memperhatikan guru dalam menyampaikan peralatan yang harus disiapkan untuk pertemuan yang akan datang				

		8. Merespon kesempatan untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran tersebut				
		9. Merespon guru dalam menutup pelajaran				

Klaten,

Observer

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

PEDOMAN OBSERVASI SIKAP PESERTA DIDIK

Siklus

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA
KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten

Kelas/Semester : XI IPA2/2

Materi : Menggambar ilustrasi

Hari/Tanggal :

Kelompok	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
2	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
3	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
4	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
5	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
6	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				

7	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				
8	Percaya diri				
	Saling menghargai				
	Kompetitif				

Klaten,.....

Observer

Wiwid Safitri
NIM. 13206241002

**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU
SEBELUM PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA/2
 Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal :

1. Bagaimana cara bapak menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi menggambar ilustrasi?
2. Apa saja materi-materi yang bapak persiapkan untuk disampaikan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi?
3. Apa saja sumber pembelajaran yang bapak gunakan pada pembelajaran menggambar ilustrasi?
4. Apakah sebelumnya bapak sudah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik?
5. Apa model pembelajaran yang digunakan bapak dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA?
6. Bagaimana penerapan model pembelajaran tersebut?
7. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran tersebut?
8. Apakah bapak mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
9. Apakah bapak pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
10. Jika pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bagaimana proses pembelajarannya?
11. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
12. Media apa saja yang digunakan untuk mendukung pembelajaran ilustrasi?
13. Apa pertimbangan bapak menggunakan media tersebut?
14. Adakah hambatan bapak dalam mengajarkan materi menggambar ilustrasi untuk kelas XI IPA? Jika ada, apa saja hambatan tersebut?
15. Bagaimana bapak mengatasi hambatan tersebut?
16. Bagaimana cara bapak mengevaluasi peserta didik pada pembelajaran ilustrasi?

17. Apakah kegiatan evaluasi tersebut merupakan kegiatan tanya jawab atau berupa kegiatan tugas praktik maupun tertulis?
18. Apakah sebelumnya sudah pernah dilakukan evaluasi menggunakan tes tertulis dengan soal yang disertai variasi gambar ilustrasi yang menarik?
19. Bagaimana hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA?

Klaten,.....

Peneliti

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK
SEBELUM PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Kelas/Semester : XI IPA/2
Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
Hari/Tanggal :

1. Apa yang Anda ketahui tentang menggambar ilustrasi?
2. Bagaimana menurut pendapat Anda tentang pembelajaran menggambar ilustrasi?
3. Apakah Anda dapat membuat gambar ilustrasi?
4. Bagaimana menurut pendapat Anda tentang cara guru dalam mengajar menggambar ilustrasi?
5. Apakah guru telah menerapkan model pembelajaran dengan maksimal?
6. Apakah guru telah menggunakan media pembelajaran yang menarik?
7. Apakah Anda sudah merasa puas dengan pembelajaran menggambar ilustrasi yang diajarkan guru?
8. Apakah Anda sudah memahami materi menggambar ilustrasi setelah diajarkan guru?
9. Jika belum memahami materi menggambar ilustrasi, apa alasan yang menghambat Anda?
10. Bagaimana keinginan Anda untuk dapat lebih memahami pembelajaran menggambar ilustrasi?

Klaten,.....

Peneliti

Wiwid Safitri
NIM. 13206241002

**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU
SESUDAH PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA/2
 Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal :

1. Bagaimana persiapan Bapak sebelum mengajar materi menggambar ilustrasi kelas XI IPA2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
2. Menurut Bapak apakah persiapan tersebut mudah dilakukan?
3. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi menggambar ilustrasi mudah diterapkan di kelas XI IPA 2?
4. Bagaimana pendapat Bapak tentang pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi menggambar ilustrasi kelas XI IPA 2?
5. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah efektif diterapkan dalam materi menggambar ilustrasi di kelas XI IPA 2?
6. Menurut Bapak apa saja kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi menggambar ilustrasi untuk kelas XI IPA 2?
7. Bagaimana pendapat Bapak tentang sikap peserta didik terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament*?
8. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan peserta didik?
9. Menurut Bapak apakah peserta didik dapat maksimal belajar secara berkelompok?
10. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah mampu mengembangkan ide dan saling bertukar pendapat melalui teman lain dalam proses pembelajaran berkelompok tersebut?
11. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah mampu menerima pendapat orang lain sehingga memacunya untuk mengembangkan kemampuan?
12. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah membuat peserta didik lebih dapat belajar mengelola waktu dalam belajar?

13. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah membuat peserta didik lebih memiliki rasa tanggung jawab?
14. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik?
15. Apakah ada kesulitan yang Bapak rasakan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
16. Jika ada, bagaimana mengatasi kesulitan tersebut?
17. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah lebih memahami materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
18. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan meningkatkan nilai peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi?
19. Menurut Bapak apakah dengan cara evaluasi dan *post-test* yang soal-soalnya disajikan dengan variasi gambar ilustrasi akan menarik peserta didik?
20. Apakah peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakannya?
21. Menurut Bapak apakah unsur-unsur yang diukur dalam soal-soal evaluasi dan *post-test* tersebut telah kaya akan materi gambar ilustrasi?
22. Menurut Bapak apakah antara rencana pelaksanaan pembelajaran dengan proses pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dan berjalan dengan lancar?
23. Menurut Bapak apakah pembelajaran tersebut sudah sama dengan yang Bapak harapkan?
24. Menurut Bapak apa yang perlu diperbaiki kedepannya pada pembelajaran tersebut?
25. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan Bapak terapkan untuk ke depannya, khususnya pada materi menggambar ilustrasi?

Klaten,.....

Peneliti

Wiwid Safitri
NIM. 13206241002

**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK
SESUDAH PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA/2
 Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal :

1. Apa yang Anda ketahui tentang menggambar ilustrasi?
2. Apakah Anda sudah mengerti dan paham materi menggambar ilustrasi?
3. Apa yang Anda ketahui tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
4. Apa saja persiapan yang Anda lakukan sebelum pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
5. Bagaimana pendapat Anda tentang pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi menggambar ilustrasi?
6. Menurut Anda apakah pelaksanaan pembelajaran tersebut menyenangkan?
7. Menurut Anda apa saja manfaat kegiatan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran menggambar ilustrasi?
8. Apakah Anda menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi karena penerapan kegiatan *Teams Games Tournament*?
9. Apakah Anda lebih giat belajar pada materi menggambar ilustrasi karena penerapan kegiatan *Teams Games Tournament*?
10. Apakah Anda merasa lebih aktif pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
11. Apakah Anda sudah mampu mengembangkan ide dan saling bertukar pendapat melalui teman lain dalam kegiatan berkelompok tersebut?
12. Apakah Anda lebih dapat belajar mengelola waktu belajar karena adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
13. Apakah Anda lebih memiliki rasa tanggung jawab dalam kegiatan berkelompok?
14. Apakah Anda menjadi percaya diri untuk menyampaikan pendapat?

15. Pada kelompok Anda, apakah kegiatan *Teams Games Tournament* sudah berjalan dengan lancar?
16. Apakah Anda merasa senang belajar materi menggambar ilustrasi secara berkelompok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
17. Apakah Anda sudah merasa puas dengan pembelajaran tersebut?
18. Apakah Anda telah lancar menjawab soal-soal evaluasi dan *post-test*?
19. Apakah Anda tertarik dengan model soal yang bervariasi gambar ilustrasi?
20. Apakah Anda sudah yakin nilai Anda telah meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
21. Apakah Anda sudah tertarik dengan materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Klaten,.....

Peneliti

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

LAMPIRAN 3

- 1. Kisi-Kisi *Pre-Test***
- 2. Soal *Pre-Test***
- 3. Kunci Jawaban *Pre-Test***
- 4. Kisi-Kisi Soal *TGT* Siklus I**
- 5. Soal *TGT* Siklus I**
- 6. Lembar Kerja Kelompok**
- 7. Kunci Jawaban Soal *TGT* Siklus I**
- 8. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I**
- 9. Soal Evaluasi Siklus I**
- 10. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I**
- 11. Kisi-Kisi Soal *TGT* Siklus II**
- 12. Soal *TGT* Siklus II**
- 13. Lembar Kerja Kelompok**
- 14. Kunci Jawaban *TGT* Siklus II**
- 15. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II**
- 16. Soal Evaluasi Siklus II**
- 17. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II**
- 18. Kisi-Kisi *Post-Test***
- 19. Soal *Post-Test***
- 20. Kunci Jawaban *Post-Test***

KISI-KISI PRE-TEST

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1, 2, 3 21, 22	4	-	4 soal	2 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	7	5, 9	6, 8 23	5 soal	1 soal
3. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	15	16	17, 18, 19, 20 25	6 soal	1 soal
4. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	-	14 24	10, 11, 12,13	5 soal	1 soal
Jumlah				20 soal	5 soal
Total Soal				25 soal	

SOAL PRE-TEST

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

Nama Lengkap : _____

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang benar!

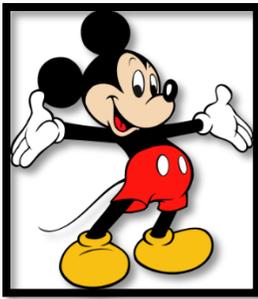
1. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu....
 - a. Ilustrare
 - b. Ilustrator
 - c. Illustration
 - d. Ilusionisme
2. Gambar ilustrasi harus komunikatif yang artinya....
 - a. Sulit dihargai
 - b. Sulit dipahami
 - c. Mudah dihargai
 - d. Mudah dipahami
3. Gambar ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk....
 - a. Memperindah judul
 - b. Memperindah objek
 - c. Memperjelas makna cerita
 - d. Memperjelas gambar-gambar
4. Gambar ilustrasi sebagai sampul buku untuk menghias tampilan termasuk dari tujuan....
 - a. Pokok gambar ilustrasi
 - b. Primer gambar ilustrasi
 - c. Sekunder gambar ilustrasi
 - d. Primer dan sekunder gambar ilustrasi

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Ilustrasi gambar di atas merupakan kategori atau jenis ilustrasi....

- a. Kartun
 - b. Vignette
 - c. Karikatur
 - d. Karya sastra
6. Manakah gambar ilustrasi yang dibuat dengan cara mendeformasikan bagian dari sebuah objek....



a.



c.



b.



d.

7. Manakah gaya menggambar ilustrasi yang cenderung dekoratif atau abstrak....



a.



c.



b.



d.

8. Jika Anda menggambar ilustrasi gabungan aliran gaya kartun dan realis, maka gambar tersebut yaitu....



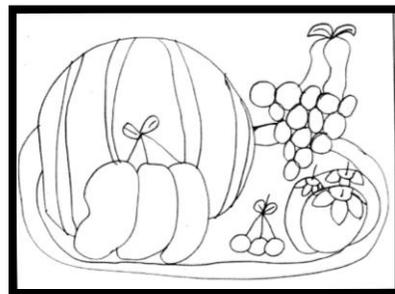
a.



c.



b.



d.

9. Perbedaan ilustrasi karya sastra dengan komik adalah....
- Ilustrasi karya sastra yaitu ilustrasi yang memperindah karya sastra, sedangkan komik yaitu urutan gambar yang diberi *lettering*
 - Ilustrasi karya sastra yaitu urutan gambar yang diberi *lettering*, sedangkan komik yaitu ilustrasi yang memperindah karya sastra
 - Ilustrasi karya sastra yaitu gambar yang dilebih-lebihkan, sedangkan komik yaitu gambar berurutan yang memperindah karya sastra
 - Ilustrasi karya sastra yaitu gambar berurutan yang memperindah karya sastra, sedangkan komik yaitu gambar yang dilebih-lebihkan

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar kartun tersebut dibuat dengan teknik....

- Manual
 - Digital
 - Teknik basah
 - Teknik kering
11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Langkah yang tepat untuk menggambar ilustrasi dengan karakter objek yang berkesan lembut yaitu menekankan pada....

- Arsiran pembuatan tekstur
- Arsiran pembuatan perspektif

- c. Pembuatan bidang dan proporsi
 - d. pembuatan bidang dan perspektif
12. Dalam menggambar vignette langkah yang tepat membuat corak....
- a. Realis
 - b. Karikatural
 - c. Ekspresionis
 - d. Dekoratif
13. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



- Ilustrator membuat gambar di atas dengan menentukan cahaya dari arah....
- a. Kiri
 - b. Kanan
 - c. Depan
 - d. Belakang
14. Langkah yang tepat dalam menggambar ilustrasi agar gambar terlihat ada kedalaman atau tampak 3D dengan cara....
- a. Membuat bidang
 - b. Membuat komposisi
 - c. Membuat gelap terang
 - d. Membuat keseimbangan
15. Media teknik kering dalam menggambar ilustrasi yaitu....
- a. Krayon
 - b. Cat poster
 - c. Cat akrilik
 - d. Cat Minyak
16. Perbedaan cat air dengan cat poster yaitu memiliki karakter warna....
- a. Cat air pekat sedangkan cat poster menutup
 - b. Cat air menutup sedangkan cat poster pekat
 - c. Cat air pekat sedangkan cat poster transparan
 - d. Cat air transparan sedangkan cat poster pekat

17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teknik dalam menggambar kartun di atas menggunakan media....

- a. Cat akrilik
- b. Cat minyak
- c. Tinta bak
- d. Pensil warna

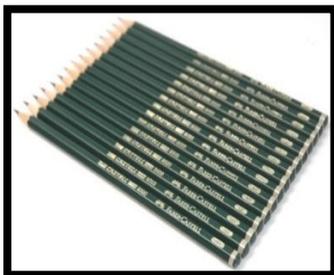
18. Media yang dapat digunakan untuk membuat gambar ilustrasi teknik kering yaitu....



a.



c.



b.



d.

19. Menggambar ilustrasi dengan cat minyak tepat menggunakan media....

- a. Kayu
- b. Kertas
- c. Kanvas
- d. Kain katun

20. Media untuk mewarnai gambar ilustrasi yang memiliki karakter warna transparan yaitu....
- Cat air
 - Cat poster
 - Cat akrilik
 - Cat minyak

II. Jodohkan pertanyaan berikut dengan tepat dan benar dengan pilihan-pilihan jawaban yang telah tersedia!

Pertanyaan		Pilihan Jawaban
21. Gambar ilustrasi merupakan gambar dengan tujuan memperkuat, memperjelas dan menghias suatu		a. Kering 
22. Sifat pokok (primer) dalam sebuah gambar ilustrasi adalah		b.
23. Jika seorang ilustrator menggambar objek dengan bentuk tubuh yang proposional maka jenis gambarnya yaitu		c. Ekspresi Ilustrator d. Basah e. Narasi
24. Gambar ilustrasi karya sastra memiliki corak ekspresionis yang dibuat berdasarkan		
25. Pastel, krayon dan pensil warna merupakan media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi teknik		f. g. Pengisi bidang kosong h. Komunikatif

KUNCI JAWABAN *PRE-TEST*

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

I. Pilihan Ganda

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

II. Menjodohkan

21. e
22. h
23. f
24. c
25. a

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 4

KISI-KISI SOAL TGT SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1, 2, 3 16	-	-	3 soal	1 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	4 17	5	6, 7	4 soal	1 soal
3. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	12	13	14, 15 20	4 soal	1 soal
4. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	8	9 18	10, 11 19	4 soal	2 soal
Jumlah				15 soal	5 soal
Total Soal				20 soal	

SOAL TGT SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

SOAL BABA K I

1. Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi....
- Penjelasan maksud secara audio
 - Penjelasan maksud secara visual
 - Penjelasan tujuan secara singkat
 - Penjelasan tujuan secara fungsional

2. Tujuan sekunder menggambar ilustrasi adalah....
- Menjelaskan tema
 - Menjelaskan pesan
 - Menghias judul
 - Menghias tampilan

3. Orang yang memiliki pekerjaan membuat gambar ilustrasi disebut....
- Ilustrare
 - Ilustrator
 - Illustration
 - Ilusionisme

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Gambar di atas merupakan gambar ilustrasi jenis....
- Kartun
 - Vignette
 - Karikatur
 - Ilustrasi karya sastra

5. Cara menggambar ilustrasi dengan menentukan bagian yang akan dideformasikan, menghasilkan gambar....



a.



c.



b.



d.

6. Menggambar tokoh komik yang berwajah ras negara asal komik akan memiliki karakteristik aliran gambar....

- Cartoon style*
- Fine art style*
- Realism style*
- Semi cartoon style*

7. Manakah gambar ilustrasi dengan urutan-urutan gambar dan *Lettering* yang ditata sesuai tujuan dan filosofi hingga pesan tersampaikan....



a.



c.



b.



d.

8. Langkah awal dalam menggambar ilustrasi yaitu....

- Menentukan judul
- Menentukan tema
- Membuat sketsa
- Membuat garis bantu

9. Langkah utama dalam mendeformasikan bagian objek karikatur yaitu....

- a. Membuat arsiran
- b. Membuat tekstur
- c. Membuat garis bantu
- d. Membuat gelap terang

10. Langkah yang tepat dalam menggambar vignette dengan membuat corak....

- a. Realis
- b. Dekoratif
- c. Karikatural
- d. Ekspresionisme

11. Jika Anda menggambar ilustrasi menggunakan cat akrilik, teknik yang digunakan yaitu....

- a. Basah
- b. Kering
- c. Digital
- d. Kering dan basah

12. Cat untuk menggambar ilustrasi dengan campuran minyak yaitu....

- a. cat air
- b. cat poster
- c. cat akrilik
- d. cat minyak

13. Perbedaan cat minyak dengan cat poster yaitu....
- Cat minyak memerlukan pengencer minyak sedangkan cat poster memerlukan pengencer air
 - Cat minyak memerlukan pengencer air sedangkan cat poster memerlukan pengencer minyak
 - Cat minyak tidak memerlukan pengencer sedangkan cat poster memerlukan pengencer air
 - Cat minyak memerlukan pengencer minyak sedangkan cat poster tidak memerlukan pengencer

14. Media yang paling tepat untuk menggambar ilustrasi teknik hitam putih yaitu....
- Pastel
 - Krayon
 - Pensil
 - Pensil warna

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teknik dalam menggambar ilustrasi tersebut menggunakan media....

- Krayon
- Cat poster
- Cat minyak
- Pensil warna

SOAL BABAK II**Pertanyaan (5 gulung kertas untuk 5 soal)**

16. Gambar ilustrasi sering disamakan dengan

17. Komik yang berupa lembaran disebut

18. Sebelum memulai menggambar komik, tindakan awal yang dilakukan adalah

19. Dalam menggambar vignette langkah yang tepat adalah membuat corak

20. Jika Anda menggambar vignette dengan menggunakan cat poster, gambar tersebut akan memiliki karakter warna

Pilihan Jawaban

- a. Membuat sketsa
- b. Komikus
- c. Pekat
- d. Comic strip
- e. Transparan
- f. Dekoratif
- g. Gambar bercerita
- h. Menentukan tema

LEMBAR JAWAB GAMES TOURNAMENT**SIKLUS**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

No. Kelompok : _____

Nama Anggota Kelompok dan No. Absen :

_____ ()
_____ ()
_____ ()
_____ ()
_____ ()

Babak I

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Babak II

- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.

KUNCI JAWABAN TGT SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

Babak I

1. B
2. D
3. B
4. B
5. C
6. C
7. D
8. B
9. C
10. B

Babak II

11. A
12. D
13. A
14. C
15. D
16. g
17. d
18. h
19. f
20. c

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 5

KISI-KISI SOAL EVALUASI SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1, 2, 3 21	4	-	4 soal	1 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	5, 6	7, 8 22	9, 10	6 soal	1 soal
3. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	11	12	13, 14, 15 23, 24	5 soal	2 soal
4. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	16	17 25	18, 19, 20	5 soal	1 soal
Jumlah				20 soal	5 soal
Total Soal				25 soal	

SOAL EVALUASI SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

Nama Lengkap : _____

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang benar!

1. Gambar yang memperkuat, memperindah dan memperjelas ide cerita atau narasi disebut....
 - a. Gambar bentuk
 - b. Gambar ilustrasi
 - c. Gambar ornamen
 - d. Gambar perspektif
2. Ilustrasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu....
 - a. Ilustrare
 - b. Ilustrator
 - c. Illustration
 - d. Ilusionisme
3. Orang yang membuat gambar ilustrasi disebut....
 - a. Ilustrare
 - b. Ilustrator
 - c. Illustration
 - d. Ilusionisme
4. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Pada gambar di atas terdiri dari manusia dan hewan yang termasuk objek....

- a. Tunggal

- b. Gabungan
 - c. Berdiri sendiri
 - d. Tunggal dan gabungan
5. Ilustrasi yang dibuat untuk memperindah cerita pendek, puisi dan sajak disebut....
- a. Ilustrasi kartun
 - b. Ilustrasi vignette
 - c. Ilustrasi karikatur
 - d. Ilustrasi karya sastra
6. Gambar ilustrasi dengan bagian objek yang dideformasikan dan mengandung kritikan disebut....
- a. Ilustrasi kartun
 - b. Ilustrasi vignette
 - c. Ilustrasi karikatur
 - d. Ilustrasi karya sastra
7. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Ilustrasi gambar di atas merupakan kategori atau jenis ilustrasi....

- a. Vignette
 - b. Kartun
 - c. Karikatur
 - d. Karya sastra
8. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Gambar (a)



Gambar (b)

Gambar-gambar di atas merupakan jenis ilustrasi....

- Gambar (a) kartun, sedangkan gambar (b) komik
- Gambar (a) komik, sedangkan gambar (b) kartun
- Gambar (a) ilustrasi karya sastra, sedangkan gambar (b) komik
- Gambar (a) komik, sedangkan gambar (b) ilustrasi karya sastra

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar (a)



Gambar (b)

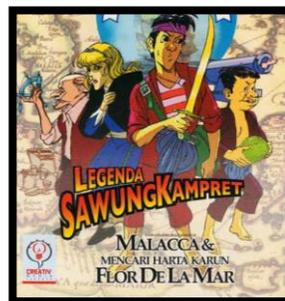
Gambar (a) dan gambar (b) merupakan tokoh dalam komik yang memiliki aliran gaya gambar....

- Cartoon style*
- Realism style*
- Fine art style*
- Semi realism style*

10. Manakah tokoh dalam komik berikut yang memiliki aliran gaya *cartoon style*....



a.



c.



b.



d.

11. Media teknik basah dalam menggambar ilustrasi yaitu....
 - a. Pastel
 - b. Krayon
 - c. Cat minyak
 - d. Pensil warna
12. Perbedaan cat minyak dengan cat poster yaitu memiliki karakter warna....
 - a. Cat minyak pekat sedangkan cat poster transparan
 - b. Cat minyak transparan sedangkan cat poster pekat
 - c. Cat minyak menutup sedangkan cat poster mengkilap
 - d. Cat minyak mengkilap sedangkan cat poster menutup
13. *Oil color* dan *water color* merupakan media yang digunakan dalam menggambar ilustrasi teknik....
 - a. Basah
 - b. Kering
 - c. Digital
 - d. Basah dan kering
14. Media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi dengan karakter warna mengkilap yaitu....
 - a. Cat air
 - b. Cat poster
 - c. Cat minyak
 - d. Cat akrilik
15. Menggambar ilustrasi dengan cat air tepat menggunakan media....
 - a. Kayu
 - b. Kertas
 - c. Kanvas
 - d. Semua pilihan benar
16. Langkah awal dalam menggambar ilustrasi yaitu....
 - a. Membuat sketsa
 - b. Menentukan tema
 - c. Menentukan judul
 - d. Membuat garis bantu
17. Cara menggambar ilustrasi agar terlihat keselarasan antara ukuran bidang gambar dengan objek gambar ilustrasi dengan....
 - a. Membuat bidang
 - b. Membuat komposisi
 - c. Membuat gelap terang
 - d. Membuat keseimbangan

18. Perhatikan gambar di bawah ini!



Cara untuk menggambar tokoh komik di atas dengan membuat corak....

- a. Realis
 - b. Naturalis
 - c. Dekoratif
 - d. Karikatural
19. Jika Anda menggambar ilustrasi menggunakan *water color* maka termasuk teknik manakah yang digunakan....
- a. Basah
 - b. Kering
 - c. Digital
 - d. Basah dan kering
20. Menggambar ilustrasi dengan media pensil warna dan pastel merupakan teknik....
- a. Digital
 - b. Basah
 - c. Kering
 - d. Basah dan kering

II. Jodohkan pertanyaan berikut dengan tepat dan benar dengan pilihan-pilihan jawaban yang telah tersedia!

Pertanyaan		Pilihan Jawaban
<p>21. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Orang yang memiliki profesi menggambar ilustrasi di atas adalah</p>		<p>a. Basah</p> <p>b. Kering</p> <p>c. Menentukan tema</p> <p>d. Pengencer berupa air</p> <p>e. Gambar (a) <i>realism style</i> dan gambar (b) <i>semi realism style</i></p> <p>f. Gambar (a) <i>semi realism style</i> dan gambar (b) <i>realism style</i></p>
<p>22. Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Gambar (a) Gambar (b)</p> <p>Aliran gaya menggambar tokoh komik gambar (a) dan gambar (b) yaitu</p>		<p>g. Komikus</p> <p>h. Pengencer berupa minyak</p>
<p>23. Cat air, cat poster, cat akrilik dan cat minyak merupakan media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi teknik</p>		
<p>24. Menggambar ilustrasi teknik basah menggunakan cat akrilik dibutuhkan</p>		
<p>25. Sebelum memulai menggambar kartun, tindakan awal yang dilakukan adalah</p>		

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS I

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

I. Pilihan Ganda

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

II. Menjodohkan

21. g
22. f
23. a
24. d
25. c

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 4

KISI-KISI SOAL *TGT* SIKLUS II

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1, 2 16	3	-	3 soal	1 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	4 17	5	6, 7	4 soal	1 soal
3. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	-	8 18	9, 10, 11 19	4 soal	2 soal
4. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	12	13	14, 15 20	4 soal	1 soal
Jumlah				15 soal	5 soal
Total Soal				20 soal	

SOAL TGT SIKLUS II

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

SOAL BAKAK I

1. *Expositione* yang artinya menjelaskan, berasal dari Bahasa....
- Latin
 - Inggris
 - Jerman
 - Perancis

2. Tujuan sekunder dalam menggambar ilustrasi yaitu....
- Menghias tampilan
 - Menjelaskan narasi
 - Menjelaskan teks bacaan
 - Memperkuat ide cerita

3. Menghias tampilan buku atau sampul agar terlihat menarik, termasuk dari tujuan....
- Pokok gambar ilustrasi
 - Primer gambar ilustrasi
 - Sekunder gambar ilustrasi
 - Primer dan sekunder gambar ilustrasi

4. Gambar ilustrasi yang digunakan sebagai pengisi bidang kosong sebuah majalah disebut....
- Komik
 - Kartun
 - Karikatur
 - Vignette

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar (a)



Gambar (b)

Perbedaan kedua gambar ilustrasi di atas yaitu....

- Gambar (a) mengandung kritikan, sedangkan gambar (b) mengandung opini
- Gambar (a) mengandung opini, sedangkan gambar (b) mengandung kritikan
- Gambar (a) mengandung cerita humor, sedangkan gambar (b) mengandung kritikan
- Gambar (a) mengandung kritikan, sedangkan gambar (b) mengandung cerita humor

6. Jika ilustrator menggambar tokoh komik dengan menggabungkan aliran gaya realis dan kartun, hasil gambar tersebut yaitu....



a.



c.



b.



d.

7. Jika Anda menggambar ilustrasi dengan aliran gaya *realism style* maka hasil gambar tersebut....



a.



c.



b.



d.

8. Perbedaan cat poster dengan cat air yaitu memiliki karakter warna....

- Cat poster menutup, sedangkan cat air pekat
- Cat poster pekat, sedangkan cat air menutup
- Cat poster transparan, sedangkan cat air pekat
- Cat poster pekat, sedangkan cat air transparan

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Media yang paling tepat untuk menggambar ilustrasi di atas yaitu....

- Cat air
- Cat poster
- Cat akrilik
- Cat minyak

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi di atas yaitu....

- Krayon
- Cat air
- Cat akrilik
- Pensil warna

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Media dalam pembuatan gambar ilustrasi di atas yaitu....

- Pensil warna, spidol dan cat air
- Spidol, pensil warna dan cat poster
- Spidol, pensil warna dan cat minyak
- Pensil warna, cat minyak, dan cat poster

12. Langkah kedua dalam menggambar ilustrasi yaitu....

- Membuat sketsa
- Menentukan tema
- Membuat garis bantu
- Menentukan jenis ilustrasi

13. Cara yang tepat untuk membuat gambar ilustrasi memiliki kedalaman atau bersifat 3D adalah....
- Membuat bidang
 - Membuat komposisi
 - Membuat gelap terang
 - Membuat keseimbangan

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Cara untuk menggambar hewan dan pakaiannya terlihat lembut yaitu....
- Membuat bidang
 - Membuat bentuk
 - Membuat tekstur
 - Membuat perspektif

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Cara yang tepat dalam membuat gambar di atas yaitu....
- Membuat corak realis
 - Membuat corak dekoratif
 - Membuat corak karikatural
 - Membuat corak ekspresionis

SOAL BABAK II

Pertanyaan (5 gulung kertas untuk 5 soal)

16. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu

17. *Comis strip* merupakan komik yang berupa

18. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar ilustrasi di atas menggunakan media

19. Dalam menggambar ilustrasi menggunakan *water color* merupakan kategori media

20. Teknik yang digunakan dalam menggambar ilustrasi media pastel yaitu teknik

Pilihan Jawaban

a. Kering

b. Cat akrilik

c. Buku komik

d. Pensil warna

e. Lembaran

f. *Illustration*

g. *Illustrare*

h. Basah

LEMBAR JAWAB GAMES TOURNAMENT**SIKLUS**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

No. Kelompok : _____

Nama Anggota Kelompok dan No. Absen :

_____ ()
 _____ ()
 _____ ()
 _____ ()
 _____ ()

Babak I

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Babak II

- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.

KUNCI JAWABAN TGT SIKLUS II

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

Babak I

1. A
2. A
3. C
4. D
5. C
6. B
7. B
8. D
9. A
10. D

Babak II

11. B
11. D
11. C
11. C
11. B
16. g
17. e
18. d
19. h
20. a

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 5

KISI-KISI SOAL EVALUASI SIKLUS II

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1 21	2	-	2 soal	1 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	3 22	4	5, 6	4 soal	1 soal
3. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	7	8, 9	10, 11, 12 23, 24	6 soal	2 soal
4. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	13, 14	15, 16 25	17, 18, 19,20	8 soal	1 soal
Jumlah				20 soal	5 soal
Total soal				25 soal	

SOAL EVALUASI SIKLUS II

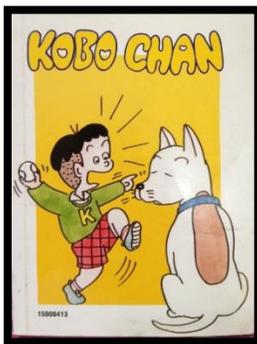
Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

Nama Lengkap : _____

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang benar!

1. *Illustrare* berasal dari Bahasa Latin yang artinya....
 - a. Meneruskan
 - b. Melanjutkan
 - c. Menjelaskan
 - d. Menggabungkan
2. Menggambar ilustrasi pada sampul buku cerita agar terlihat menarik, termasuk dari tujuan....
 - a. Pokok gambar ilustrasi
 - b. Primer gambar ilustrasi
 - c. Sekunder gambar ilustrasi
 - d. Primer dan sekunder gambar ilustrasi
3. Gambar ilustrasi yang dibuat untuk memperindah sebuah puisi disebut....
 - a. Ilustrasi kartun
 - b. Ilustrasi komik
 - c. Ilustrasi vignette
 - d. Ilustrasi karya sastra
4. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



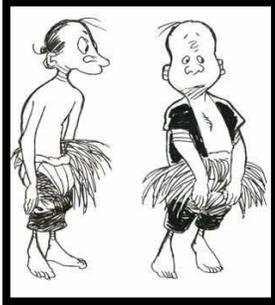
Gambar (a)



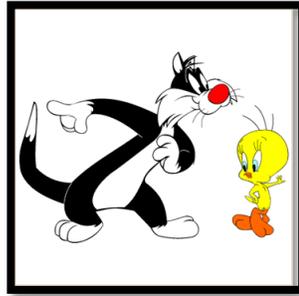
Gambar (b)

Perbedaan kedua tokoh komik di atas yaitu memiliki gaya gambar....

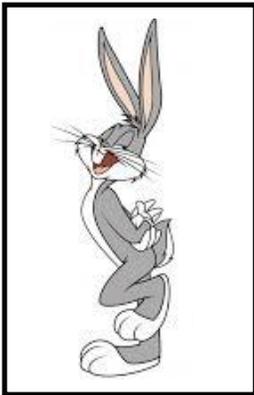
- a. Gambar (a) *cartoon style*, sedangkan gambar (b) *realism style*
 - b. Gambar (a) *cartoon style*, sedangkan gambar (b) *semi cartoon style*
 - c. Gambar (a) *semi cartoon style*, sedangkan gambar (b) *cartoon style*
 - d. Gambar (a) *semi cartoon style*, sedangkan gambar (b) *cartoon style*
5. Hasil gambar ilustrasi yang menggabungkan gaya realis dan kartun yaitu....



a.



c.

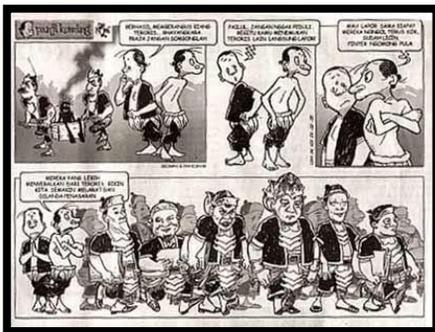


b.



d.

6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Cara menggambar tokoh komik di atas dengan menggunakan gaya....

- a. *Cartoon style*
 - b. *Realism style*
 - c. *Fine art style*
 - d. *Semi realism style*
7. Media teknik kering dalam menggambar ilustrasi yaitu....
- a. Pastel
 - b. Tinta bak

- c. Cat akrilik
 - d. Cat minyak
8. Perbedaan cat poster dengan cat air yaitu memiliki karakter warna....
- a. Cat poster pekat sedangkan cat air menutup
 - b. Cat poster pekat sedangkan cat air transparan
 - c. Cat poster transparan sedangkan cat air pekat
 - d. Cat poster transparan sedangkan cat air menutup
9. Perbedaan media pastel dengan krayon yaitu....
- a. Pastel mengandung lilin sedangkan krayon tidak mengandung lilin
 - b. Pastel tidak mengandung minyak sedangkan krayon mengandung minyak
 - c. Pastel hanya mengandung lilin sedangkan krayon mengandung lilin dan minyak
 - d. Pastel mengandung lilin dan minyak sedangkan krayon hanya mengandung lilin
10. Krayon, pensil, dan pensil warna digunakan untuk menggambar ilustrasi teknik....
- a. Digital
 - b. Kering
 - c. Basah
 - d. Basah dan kering
11. *Water color* dan *oil color* merupakan media yang digunakan dalam menggambar ilustrasi teknik....
- a. Digital
 - b. Kering
 - c. Basah
 - d. Basah dan kering
12. Cat yang digunakan untuk menggambar ilustrasi dengan karakter warna transparan yaitu....
- a. Pastel
 - b. Krayon
 - c. Cat air
 - d. Cat poster
13. Langkah setelah menentukan tema dalam menggambar ilustrasi yaitu....
- a. Membuat sketsa
 - b. Menentukan tema
 - c. Membuat garis bantu
 - d. Menentukan jenis ilustrasi
14. Langkah awal dalam menggambar kartun yaitu....
- a. Membuat arsiran
 - b. Menentukan tema
 - c. Membuat garis bantu
 - d. Menentukan jenis ilustrasi
15. Cara yang tepat untuk membuat gambar ilustrasi bersifat 3D yaitu....
- a. Membuat bidang

- b. Membuat komposisi
 - c. Membuat gelap terang
 - d. Membuat keseimbangan
16. Cara menggambar ilustrasi agar proporsi antara ukuran bidang gambar dengan objek gambar terlihat proposional yaitu....
- a. Membuat bidang
 - b. Membuat komposisi
 - c. Membuat gelap terang
 - d. Membuat keseimbangan
17. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Cara yang tepat untuk menggambar ilustrasi di atas dengan membuat corak....

- a. Realis
 - b. Dekoratif
 - c. Karikatural
 - d. Ekspresionis
18. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



Cara untuk menggambar tokoh komik di atas dengan menggunakan gaya....

- a. Realis
- b. Naturalis

- c. Dekoratif
 - d. Semi realis
19. Jika Anda menggambar ilustrasi menggunakan tinta bak maka termasuk teknik manakah yang digunakan....
- a. Basah
 - b. Kering
 - c. Digital
 - d. Basah dan kering
20. Media pensil, konte, pensil warna, pastel dan krayon merupakan media yang digunakan untuk teknik....
- a. Kering
 - b. Basah
 - c. Digital
 - d. Basah dan kering

II. Jodohkan pertanyaan berikut dengan tepat dan benar dengan pilihan-pilihan jawaban yang telah tersedia!

Pertanyaan		Pilihan Jawaban
21. Gambar ilustrasi adalah gambar yang memperkuat, memperindah dan memperjelas		a. Membuat tekstur
22. Menggambar ilustrasi dengan mendeformasikan bagian objek dan mengandung sebuah kritikan disebut		b. Membuat garis bantu
23. Menggambar ilustrasi dengan <i>oil color</i> lebih tepat menggunakan media		c. Kayu
24. Menggambar ilustrasi teknik basah menggunakan <i>water color</i> dibutuhkan		d. Kanvas
25. Langkah utama dalam mendeformasikan bagian objek karikatur yaitu		e. Kartun
		f. Pengencer air
		g. Cerita
		h. Karikatur

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS II

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

I. Pilihan Ganda

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

II. Menjodohkan

21. g
22. h
23. d
24. f
25. b

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 4

KISI-KISI POST-TEST

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi

Standar Kompetensi : 11 Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar : 11.1 Mengidentifikasi gagasan, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa terapan mancanegara.
 11.2 Menampilkan sikap apresiatif atas keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan mancanegara.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mendeskripsikan konsep menggambar ilustrasi
- Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi
- Mengidentifikasi alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi
- Mendeskripsikan teknik dan prosedur menggambar ilustrasi

Materi	Soal Berdasarkan Ranah Kognitif			Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	Pilihan Ganda	Menjodohkan
1. Konsep menggambar ilustrasi	1, 2, 3 21, 22	4	-	4 soal	2 soal
2. Jenis-jenis gambar ilustrasi	5	6, 7	8, 9 23	5 soal	1 soal
3. Alat dan bahan (media) dalam menggambar ilustrasi	10	11	12, 13, 14, 15 24	5 soal	1 soal
4. Teknik dan prosedur menggambar ilustrasi	-	16 25	17, 18, 19, 20	6 soal	1 soal
Jumlah				20 soal	5 soal
Total soal				25 soal	

SOAL POST-TEST

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi

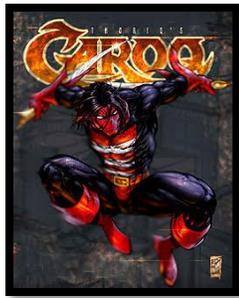
Nama Lengkap : _____

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang benar!

1. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu....
 - a. Ilustrare
 - b. Ilustrator
 - c. Illustration
 - d. Ilusionisme
2. *Illustration* yang artinya ilustrasi berasal dari Bahasa....
 - a. Latin
 - b. Jerman
 - c. Inggris
 - d. Perancis
3. Membuat sampul majalah agar terlihat menarik merupakan tujuan....
 - a. Pokok gambar ilustrasi
 - b. Primer gambar ilustrasi
 - c. Sekunder gambar ilustrasi
 - d. Primer dan sekunder gambar ilustrasi
4. Istilah ilustrator merupakan....
 - a. Orang yang menggambar ilustrasi
 - b. Sebutan ilustrasi dalam Bahasa Latin
 - c. Sebutan ilustrasi dalam Bahasa Inggris
 - d. Seni gambar yang menjelaskan makna cerita

7. Hasil dari menggambar ilustrasi dengan menentukan bagian yang dideformasikan yaitu....



a.



c.



b.

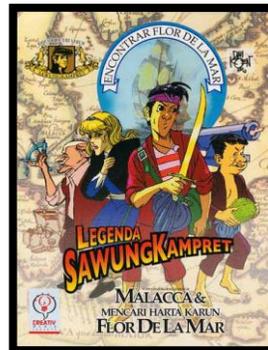


d.

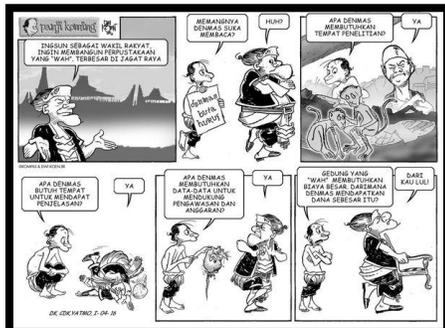
8. Manakah gambar ilustrasi dengan urutan-urutan gambar dan *lettering* yang ditata sesuai tujuan dan filosofi hingga pesan tersampaikan....



a.



c.



b.

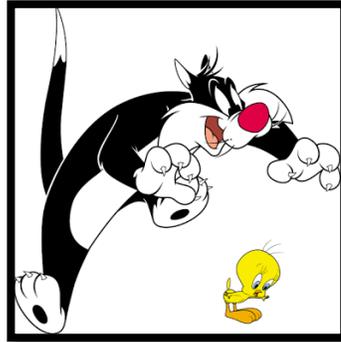


d.

9. Penggabungan gaya kartun dan realis dalam menggambar ilustrasi ditunjukkan pada gambar....



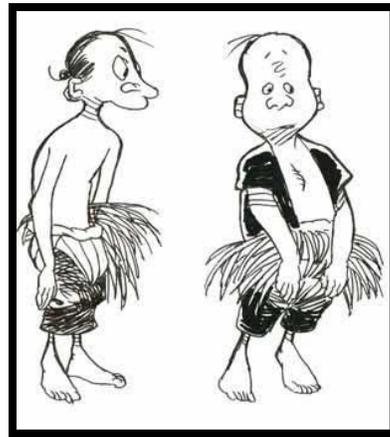
a.



c.



b.



d.

10. Media teknik basah dalam menggambar ilustrasi yaitu....

- a. Pastel
- b. Konte
- c. Krayon
- d. Tinta bak

11. Perbedaan cat air dengan cat poster yaitu memiliki karakter warna....

- a. Cat air menutup sedangkan cat poster pekat
- b. Cat air pekat sedangkan cat poster menutup
- c. Cat air pekat sedangkan cat poster transparan
- d. Cat air transparan sedangkan cat poster pekat

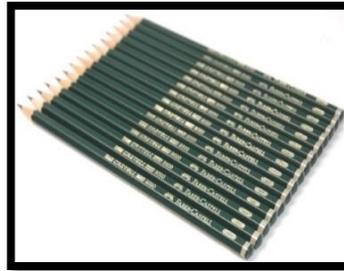
12. Media yang digunakan dalam menggambar ilustrasi dengan karakter warna transparan yaitu....

- a. Cat air
- b. Cat poster
- c. Cat akrilik
- d. Cat minyak

13. Media yang dapat digunakan untuk membuat gambar ilustrasi teknik basah yaitu....



a.



c.



b.



d.

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



Menggambar kartun di atas menggunakan media....

- a. Cat air
- b. Krayon
- c. Pensil warna
- d. Cat akrilik

15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Teknik dalam menggambar tokoh komik di atas menggunakan media....

- a. Pena dan spidol
 - b. Cat air dan pena
 - c. Cat air dan spidol
 - d. Pena, spidol dan cat air
16. Cara yang tepat menggambar ilustrasi agar gambar terlihat ada kedalaman yaitu dengan membuat....
- a. Bidang
 - b. Komposisi
 - c. Gelap terang
 - d. Keseimbangan

17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tokoh komik tersebut dibuat menggunakan....

- a. Teknik basah
- b. Teknik kering

- c. Teknik manual
 - d. Teknik digital
18. Cara yang tepat dalam menggambar vignette yaitu membuat corak....
- a. Realis
 - b. Dekoratif
 - c. Karikatural
 - d. Ekspresionis
19. **Perhatikan gambar di bawah ini!**



- Ilustrator membuat gambar di atas dengan menentukan cahaya dari arah....
- a. Kiri
 - b. Kanan
 - c. Depan
 - d. Belakang
20. Cara yang tepat menggambar ilustrasi dengan kesan objek halus yaitu menekankan pada....
- a. Arsiran pembuatan perspektif
 - b. Arsiran pembuatan tekstur
 - c. Pembuatan bidang dan proporsi
 - d. Pembuatan bidang dan perspektif

II. Jodohkan pertanyaan berikut dengan tepat dan benar dengan pilihan-pilihan jawaban yang telah tersedia!

Pertanyaan		Pilihan Jawaban
21. Sifat pokok dalam sebuah gambar ilustrasi adalah		a. Hitam Putih b. Warna c. Komunikatif
22. Gambar ilustrasi merupakan gambar dengan tujuan untuk memperkuat		
23. Menggambar objek dengan bentuk tubuh yang proposional maka hasil gambarnya yaitu		d. e. Menentukan tema
24. Pensil, pena dan tinta bak merupakan media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi teknik		f. Kering g. Cerita
25. Langkah awal sebelum memulai menggambar komik adalah		 h.

KUNCI JAWABAN *POST-TEST*

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester : XI IPA2/2
Materi : Menggambar Ilustrasi

I. Pilihan Ganda

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

II. Menjodohkan

21. c
22. g
23. h
24. a
25. e

Penghitungan Nilai :

Nilai = Jumlah Soal Benar x 4

LAMPIRAN 4

- 1. Hasil *Pre-Test*, Evaluasi Siklus I, Evaluasi Siklus II, dan *Post Test***
- 2. Hasil *TGT* Siklus I dan Siklus II**
- 3. Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II**
- 4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**
- 5. Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**
- 6. Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Pelaksanaan PTK**
- 7. Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Pelaksanaan PTK**
- 8. Rekapitulasi Data Wawancara dengan Peserta didik Sebelum Pelaksanaan PTK**
- 9. Rekapitulasi Data Wawancara dengan Peserta didik Sesudah Pelaksanaan PTK**

HASIL TES MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI

NO	NIS	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai Evaluasi Siklus I	Nilai Evaluasi Siklus II	Nilai <i>Post-Test</i>
1	8343	AFIFA TASYA MAHARANI	52	88	88	88
2	8282	AMINAH AZZHARO	68	100	96	96
3	8168	ANDIKA ROSYID NUR RIZQI	72	100	92	92
4	8307	ARIF ARIFUDIN	76	92	92	92
5	8170	ARUM KUSUMAWARDANI	56	100	92	96
6	8350	DENY SUPRAYOGI	52	100	88	92
7	8351	DIANA MARDI UTARI	48	88	88	88
8	8210	DIMAS GALANG PAMUNGKAS	52	88	88	88
9	8416	DINDA DILLA APRILIA	48	64	88	88
10	8243	DYAH ARUM R	32	96	92	92
11	8382	EKA FRENNYTA PARWANTO	56	100	92	92
12	8176	ELSA ANANDA PUTRI	48	88	88	88
13	8276	FAJAR NUR RAHMAN	48	88	80	92
14	8388	FATIKA NELIL HAQ	56	100	96	96
15	8353	IFAH NUR FALAH	68	96	92	96
16	8218	INDAH DWI PUSPITA SARI	52	100	92	92
17	8286	JUNIAR MAHDA NUR LATIFAH	48	80	88	88
18	8323	LINA OKTAVIANI	52	96	92	96
19	8359	LINDA FEBRIYANTI PUTRI	44	96	92	96
20	8250	LINDA KURNIA CANDRA D	44	92	96	100
21	8251	MAYANG SEPTIYA BAYU A	56	84	92	92
22	8255	NUGRAHA SETYAWAN G	44	88	88	88
23	8366	NURIYANTO	56	92	80	96
24	8330	PUSOKO JATI PURNOMO	60	92	88	92
25	8331	PUTRI ENDAH PUSPITA SARI	80	100	100	100
26	8291	RAMADHANI RUKMANA SUCI	36	88	96	100
27	8293	RETSA AGHNITA AKRIMA	60	92	88	96
28	8296	SEKAR AYUNINGTYAS P. P	48	96	96	96
29	8231	SUSILOWATI	56	96	96	100
30	8262	TIA ARLESTI RISMAYANTI	52	100	92	100
31	8233	TIO RAMADIKA	64	76	92	92
32	8195	WAHYU RIFDHA R	48	96	92	96
33	8301	WINDA AGUSTINA	52	92	88	92
34	8305	YUNITA KURNIAWATI	56	96	92	92

Rata-Rata	54.12	92.35	90.94	93.53
Modus	52	100	92	92
Median	52	94	92	92
Nilai Tertinggi	80	100	100	100
Nilai Terendah	32	64	80	88
Persentase Ketuntasan	5.90%	97.1%	100%	100%

Klaten, 20 Mei 2017

Peneliti



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

HASIL TGT MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI

Kelompok	Nama Anggota Kelompok	Nilai TGT Siklus I	Nilai TGT Siklus II
1	AMINAH AZZHARO ELSA ANANDA PUTRI FAJAR NUR RAHMAN NUGRAHA SETYAWAN GUMILANG SUSILOWATI	75	85
2	ARUM KUSUMAWARDANI DENY SUPRAYOGI DIANA MARDI UTARI SEKAR AYUNINGTYAS PUTRI.P WINDA AGUSTINA	75	90
3	DIMAS GALANG PAMUNGKAS EKA FRENNYTA PARWANTO IFAH NUR FALAH RETSA AGHNITA AKRIMA	85	95
4	ARIF ARIFUDIN DYAH ARUM RENGGANINGTYAS INDAH DWI PUSPITA SARI RAMADHANI RUKMANA SUCI	75	85
5	LINDA FEBRIYANTI PUTRI LINDA KURNIA CANDRA DEWI PUSOKO JATI PURNOMO PUTRI ENDAH PUSPITA SARI	85	90
6	DINDA DILLA APRILIA FATIKA NELIL HAQ TIO RAMADIKA WAHYU RIFDHA RAHMADHANI	60	90
7	ANDIKA ROSYID NUR RIZQI JUNIAR MAHDA NUR LATIFAH LINA OKTAVIANI YUNITA KURNIAWATI	80	90
8	AFIFA TASYA MAHARANI MAYANG SEPTIYA BAYU A NURIYANTO TIA ARLESTI RISMAYANTI	80	85
Rata-rata		76.88	88.75
Modus		75	90
Median		77.50	90
Nilai Tertinggi		85	95
Nilai Terendah		60	85

Klaten, 10 Mei 2017

Peneliti

A handwritten signature in black ink on a light blue rectangular background. The signature is stylized and appears to read 'W. Safitri'.

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

OBSERVASI KINERJA GURU

Siklus I dan Siklus II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN

Nama Guru : Nur Kholis, S.Sn.
 Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal : Kamis, 20 April 2017 dan 27 April 2017

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian									
			Siklus I				Siklus II					
			1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	1. Menyampaikan salam				√						√
		2. Memberikan perintah kepada ketua kelas untuk memimpin doa				√						√
		3. Mempersiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik				√						√
		4. Memeriksa kehadiran peserta didik			√				√			
		5. Memeriksa perlengkapan belajar peserta didik			√							√
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	1. Melakukan kegiatan apersepsi				√						√
		2. Menyampaikan topik pembelajaran				√						√
		3. Membagikan materi menggambar ilustrasi				√						√
		4. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√					√			
		5. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>TGT</i>			√							√

		6. Menyampaikan teknik penilaian		√						√	
3	Melakukan kegiatan inti	A. Penyajian Kelas (menyampaikan materi menggambar ilustrasi)									
		1. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√					√
		2. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi berdasarkan peta konsep				√					√
		3. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah (dengan menampilkan PowerPoint)				√					√
		4. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar ilustrasi				√					√
		5. Menjelaskan materi menggambar ilustrasi dengan memperhatikan kondisi peserta didik		√							√
		6. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespon penjelasan dari guru				√					√
		B. Pembagian Kelompok									
		7. Membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok, tiap anggota kelompok terdiri 4 peserta didik				√					√
		8. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing		√						√	
		C. Membimbing Permainan Akademik									
9. Memberikan penjelasan tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)				√					√		

		10. Meminta peserta didik untuk membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi dengan kelompoknya			√				√	
		11. Meminta peserta didik untuk memulai permainan akademik dengan tertib				√				√
		12. Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak I				√				√
		13. Membimbing dan memantau peserta didik dalam permainan akademik babak II				√				√
		14. Memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam pelaksanaan permainan akademik				√				√
		15. Memberikan penilaian bersama dengan peserta didik pada kegiatan permainan akademik				√				√
		16. Memberikan babak penentu pemenang				√				√
		17. Membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok				√				√
		D. Penghargaan Kelompok								
		18. Mengumumkan pemenang dalam kegiatan permainan akademik				√				√
		19. Memberikan penghargaan dan membimbing peserta didik agar tetap tertib dan tenang atas hasil yang telah diperoleh					√			√
4	Kegiatan Penutup	1. Memberikan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan secara lisan				√				√
		2. Memberikan penguatan				√				√
		3. Membimbing peserta				√				√

	didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran								
	4. Memberikan pertanyaan agar peserta didik melakukan refleksi			√					√
	5. Menyampaikan topik pembelajaran yang akan datang		√						√
	6. Menyampaikan peralatan yang harus disiapkan peserta didik untuk pertemuan selanjutnya		√						√
	7. Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran yang telah dilakukan			√					√
	8. Menutup pelajaran			√					√

Klaten, 27 April 2017

Observer



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Siklus I dan Siklus II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten

Kelas/Semester : XI IPA2/2

Materi : Menggambar ilustrasi

Hari/Tanggal : Kamis, 20 April 2017 dan 27 April 2017

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian										
			Siklus I				Siklus II						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	1. Melakukan doa				√							√
		2. Mempersiapkan perlengkapan alat tulis				√							√
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	1. Merespon guru dalam kegiatan apersepsi				√							√
		2. Mengetahui topik pembelajaran				√							√
		3. Memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran			√								√
		4. Memperhatikan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				√							√
		5. Mengetahui langkah-langkah pembelajaran				√							√
		6. Memperhatikan guru dalam menyampaikan teknik penilaian			√								√
		7. Mengetahui teknik penilaian			√								√
3	Melakukan kegiatan inti	A. Penyajian kelas oleh guru											
		1. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan peta konsep				√							√

		2. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi menggunakan Powerpoint			√				√
		3. Memperhatikan guru dalam menjelaskan materi melalui contoh gambar ilustrasi				√			√
		4. Mengamati contoh gambar ilustrasi (sklus I) dan video tutorial menggambar ilustrasi (siklus II)				√			√
		5. Merespon penjelasan guru tentang materi yang disampaikan				√			√
B. Pembagian Kelompok									
		6. Bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan secara tertib			√			√	
		7. Membagi tugas masing-masing anggota kelompok			√			√	
C. Melakukan Permainan Akademik									
		8. Memperhatikan guru dalam menyampaikan tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)				√			√
		9. Mengetahui dan memahami tata cara dan peraturan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (permainan akademik)				√			√
		10. Membaca dan berdiskusi tentang materi menggambar ilustrasi			√				√
		11. Memulai permainan akademik dengan tertib			√			√	
		12. Melakukan permainan akademik babak I dengan tertib				√			√
		13. Melakukan permainan akademik babak II				√			√

		dengan tertib							
		14. Menunjukkan sikap aktif dalam pelaksanaan permainan akademik			√				√
		15. Mampu menginformasikan materi menggambar ilustrasi				√			√
		16. Mampu bekerja sama melalui panduan guru untuk mengoreksi jawaban dengan cara menukarnya dengan kelompok lain				√			√
		17. Melakukan babak penentu pemenang dengan tertib				√			√
		18. Memperhatikan guru dalam membacakan skor yang diperoleh tiap kelompok				√			√
		D. Penghargaan Kelompok							
		19. Memperhatikan guru dalam mengumumkan pemenang				√			√
		20. Menerima hasil permainan akademik dengan tertib dan tetap tenang				√			√
4	Kegiatan Penutup	1. Merespon guru dalam kegiatan evaluasi				√			√
		2. Menjawab pertanyaan guru dengan benar dan lancar dalam kegiatan evaluasi				√			√
		3. Memperhatikan guru dalam melakukan penguatan materi				√			√
		4. Mampu menyimpulkan materi pembelajaran				√			√
		5. Melakukan refleksi		√				√	
		6. Mengetahui topik pembelajaran yang akan datang			√				√
		7. Memperhatikan guru dalam menyampaikan			√				√

		peralatan yang harus disiapkan untuk pertemuan yang akan datang								
		8. Merespon kesempatan untuk bertanya jika masih ada yang belum diketahui dari pembelajaran tersebut		√						√
		9. Merespon guru dalam menutup pelajaran				√				√

Klaten, 27 April 2017

Observer



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

OBSERVASI SIKAP PESERTA DIDIK

Siklus I dan Siklus II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA2/2
 Materi : Menggambar ilustrasi
 Hari/Tanggal : Kamis, 20 April 2017 dan 27 April 2017

Kelompok	Indikator	Skala Penilaian							
		Siklus I				Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Percaya diri	√						√	
	Saling menghargai		√					√	
	Kompetitif		√						√
2	Percaya diri				√				√
	Saling menghargai			√					√
	Kompetitif			√			√		
3	Percaya diri			√					√
	Saling menghargai				√				√
	Kompetitif				√				√
4	Percaya diri				√				√
	Saling menghargai			√					√
	Kompetitif				√				√
5	Percaya diri				√				√
	Saling menghargai			√					√
	Kompetitif				√				√
6	Percaya diri	√							√
	Saling menghargai		√					√	

	Kompetitif		√					√
7	Percaya diri			√				√
	Saling menghargai		√					√
	Kompetitif		√					√
8	Percaya diri		√					√
	Saling menghargai			√				√
	Kompetitif			√				√

Klaten, 27 April 2017

Observer



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU
SEBELUM PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA/2
 Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal : Kamis, 2 Maret 2017

1. Bagaimana cara bapak menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi menggambar ilustrasi?

Jawab : Menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi menggambar ilustrasi dengan berpedoman pada RPP lain

2. Apa saja materi-materi yang bapak persiapkan untuk disampaikan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi?

Jawab : Poin-poin pokok menggambar ilustrasi

3. Apa saja sumber pembelajaran yang bapak gunakan pada pembelajaran menggambar ilustrasi?

Jawab : Buku paket dan sumber internet

4. Apakah sebelumnya bapak sudah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik?

Jawab : Sudah, namun belum berjalan dengan lancar

5. Apa model pembelajaran yang digunakan bapak dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA?

Jawab : Ceramah dan pemberian tugas langsung

6. Bagaimana penerapan model pembelajaran tersebut?

Jawab : Cukup lancar

7. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran tersebut?

Jawab : Belum maksimal

8. Apakah bapak mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : Hanya sekilas mengetahui

9. Apakah bapak pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : Belum

10. Jika pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bagaimana proses pembelajarannya?

Jawab : -

11. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : -

12. Media apa saja yang digunakan untuk mendukung pembelajaran ilustrasi?

Jawab : Contoh gambar ilustrasi

13. Apa pertimbangan bapak menggunakan media tersebut?

Jawab : Memudahkan peserta didik mengamatinya pada pembelajaran menggambar ilustrasi

14. Adakah hambatan bapak dalam mengajarkan materi menggambar ilustrasi untuk kelas XI IPA? Jika ada, apa saja hambatan tersebut?

Jawab : Ada, banyak peserta didik yang pesimis tidak bisa menggambar ilustrasi dan masih bingung dengan teori atau prosedur dalam menggambar ilustrasi, peserta didik sulit kurang fokus dalam pembelajaran dan sulit dibimbing dalam pembelajaran menggambar ilustrasi

15. Bagaimana bapak mengatasi hambatan tersebut?

Jawab : Melakukan pendekatan secara langsung kepada peserta didik yang bermasalah pada pembelajaran menggambar ilustrasi

16. Bagaimana cara bapak mengevaluasi peserta didik pada pembelajaran ilustrasi?

Jawab : Evaluasi pada proses kegiatan kreasi (praktik)

17. Apakah kegiatan evaluasi tersebut merupakan kegiatan tanya jawab atau berupa kegiatan tugas praktik maupun tertulis?

Jawab : Tanya Jawab dan Praktik

18. Apakah sebelumnya sudah pernah dilakukan evaluasi menggunakan tes tertulis dengan soal yang disertai variasi gambar ilustrasi yang menarik?

Jawab : Belum

19. Bagaimana hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA?

Jawab : Belum maksimal

Klaten, 2 Maret 2017

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wiwid Safitri', is centered on a light blue rectangular background.

Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

**INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU
SESUDAH PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Sekolah : SMA N 1 Karangdowo Klaten
 Kelas/Semester : XI IPA/2
 Pokok bahasan : Pembelajaran Menggambar Ilustrasi
 Hari/Tanggal : Jumat, 19 Mei 2017

1. Bagaimana persiapan Bapak sebelum mengajar materi menggambar ilustrasi kelas XI IPA2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : Persiapan lebih matang dengan cara menyiapkan contoh-contoh gambar ilustrasi dan dapat menambahkan media lain yang sudah disediakan peneliti berupa video tutorial menggambar ilustrasi, peta konsep materi menggambar ilustrasi, contoh-contoh gambar ilustrasi dan soal-soal yang disertai dengan variasi gambar ilustrasi.

2. Menurut Bapak apakah persiapan tersebut mudah dilakukan?

Jawab : Mudah

3. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi menggambar ilustrasi mudah diterapkan di kelas XI IPA 2?

Jawab : Mudah

4. Bagaimana pendapat Bapak tentang pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi menggambar ilustrasi kelas XI IPA 2?

Jawab : Pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sangat bermanfaat bagi guru dan untuk peserta didik

5. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah efektif diterapkan dalam materi menggambar ilustrasi di kelas XI IPA 2?

Jawab : Sudah

6. Menurut Bapak apa saja kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi menggambar ilustrasi untuk kelas XI IPA 2?

Jawab : Mengaktifkan peserta didik, membuat peserta didik belajar untuk saling menghargai pendapat, dapat percaya diri mengungkapkan pendapat, mampu belajar secara berkelompok, kreatif, kompetitif pada permainan akademik dan dapat meningkatkan prestasi belajar menggambar ilustrasi

7. Bagaimana pendapat Bapak tentang sikap peserta didik terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament*?

Jawab : Peserta didik dapat menerima dengan positif pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sangat antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

8. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan peserta didik?

Jawab : Ya, peserta didik lebih aktif, memiliki rasa tanggung jawab dan mampu mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi,

9. Menurut Bapak apakah peserta didik dapat maksimal belajar secara berkelompok?

Jawab : Ya

10. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah mampu mengembangkan ide dan saling bertukar pendapat melalui teman lain dalam proses pembelajaran berkelompok tersebut?

Jawab : Sudah

11. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah mampu menerima pendapat orang lain sehingga memacunya untuk mengembangkan kemampuan?

Jawab : Ya

12. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah membuat peserta didik lebih dapat belajar mengelola waktu dalam belajar?

Jawab : Ya, sangat memacu peserta didik untuk disiplin menggunakan waktu untuk belajar

13. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah membuat peserta didik lebih memiliki rasa tanggung jawab?

Jawab : Ya

14. Menurut Bapak dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik?

Jawab : Ya

15. Apakah ada kesulitan yang Bapak rasakan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : Ada sedikit kesulitan, belum bisa sepenuhnya mengawasi peserta didik pada saat penyampaian materi, beberapa peserta didik ada yang kurang fokus dalam pembelajaran

16. Jika ada, bagaimana mengatasi kesulitan tersebut?

Jawab : Pertama, guru menampilkan video tutorial menggambar ilustrasi, untuk menarik perhatian peserta didik sehingga seluruh peserta didik dapat selalu fokus. Kedua, melakukan pendekatan langsung kepada peserta didik yang mengalami permasalahan tersebut. Ketiga, peneliti membuat soal permainan akademik dan soal evaluasi yang lebih sulit namun tetap disertai dengan variasi gambar ilustrasi sehingga peserta didik merasa memiliki tanggung jawab yang lebih untuk bisa fokus menyelesaikan permainan akademik.

17. Menurut Bapak apakah peserta didik sudah lebih memahami materi menggambar ilustrasi setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

Jawab : Sudah

18. Menurut Bapak apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan meningkatkan nilai peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi?

Jawab : Ya, sangat meningkat

19. Menurut Bapak apakah dengan cara evaluasi dan *post-test* yang soal-soalnya disajikan dengan variasi gambar ilustrasi akan menarik peserta didik?

Jawab : Ya, sangat menarik

20. Apakah peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakannya?

Jawab : Ya

21. Menurut Bapak apakah unsur-unsur yang diukur dalam soal-soal evaluasi dan *post-test* tersebut telah kaya akan materi gambar ilustrasi?

Jawab : Ya

22. Menurut Bapak apakah antara rencana pelaksanaan pembelajaran dengan proses pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dan berjalan dengan lancar?

Jawab : Sudah

23. Menurut Bapak apakah pembelajaran tersebut sudah sama dengan yang Bapak harapkan?

Jawab : Sudah

24. Menurut Bapak apa yang perlu diperbaiki kedepannya pada pembelajaran tersebut?

Jawab : Perbaikan untuk menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar tidak ada lagi hambatan dan pembelajaran dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama.

25. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan Bapak terapkan untuk ke depannya, khususnya pada materi menggambar ilustrasi?

Jawab : Ya

Klaten, 19 Mei 2017

Peneliti



Wiwid Safitri

NIM. 13206241002

**REKAPITULASI DATA WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK
SEBELUM PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

No. Kelompok	Perwakilan Kelompok	No. Pertanyaan	Jawaban
1	Aminah dan Azzharo dan Susilowati	1	Gambaran tentang kejadian kartun
		2	Kurang menarik
		3	Tidak bisa
		4	Monotone
		5	Hanya menjelaskan sedikit (metode ceramah) lalu langsung praktik
		6	Ya, namun hanya media gambar
		7	Belum karena bosan jika kegiatannya selalu menggambar
		8	Belum
		9	Tidak ada buku yang mendukung
		10	Kami ingin materi yang disampaikan secara lengkap agar kami memiliki bekal banyak untuk dapat belajar menggambar sesuai prosedurnya
2	Arum Kusuma W dan Winda Agustina	1	Menggambar Anime
		2	Monotone
		3	Belum bisa
		4	Baik
		5	Belum karena selalu menggunakan metode ceramah dan tugas praktik langsung
		6	Menarik, tapi bosan jika media yang digunakan hanya gambar
		7	Lumayan puas
		8	Belum
		9	Sumber materi belum lengkap
		10	Pembelajar ilustrasi diharapkan lebih menarik, asik dan seru agar kami lebih semangat untuk meningkatkan nilai
3	Ifah Nur F dan Retsa Aghnita A	1	Gambar Kartun
		2	Pelajaran menggambar ilustrasi belum maksimal
		3	Belum bisa
		4	Sabar
		5	Belum karena memfokuskan pada kegiatan pratik saja sehingga kami kekurangan bekal untuk bisa menggambar

		6	Lumayan, diperlihatkan contoh gambar
		7	Tidak pernah puas untuk selalu belajar khususnya pada materi yang sulit yaitu materi gambar ilustrasi
		8	Belum karena nilai kami belum memuaskan
		9	Materi hanya disampaikan secara singkat
		10	Pembelajaran yang imbang antara teori dan praktik yang menggunakan media yang menarik dan bervariasi
4	Ramadhani Rukmana S dan Indah Dwi P)	1	Ilustrasi adalah sebuah cerita angan-angan
		2	Susah karena tidak bisa menggambar
		3	Belum bisa
		4	Kurang menarik
		5	Belum
		6	Belum karena gambar hanya diperlihatkan sekilas
		7	Belum puas karena kami hanya memiliki pengetahuan yang sedikit dan tidak bisa menggambar
		8	Sedikit mengetahui secara umum
		9	Materi yang disampaikan hanya poin-poinnya
		10	Pelajarannya lebih menarik yang kaya akan pengetahuan
5	Linda Febriyanti P dan Putri Endah P S	1	Gambar kartun
		2	Sulit
		3	Belum bisa
		4	Kurang menarik
		5	Lumayan
		6	Belum karena gambar tidak ditempel sehingga kami hanya bisa mengamati sebentar
		7	Belum puas karena kami hanya memiliki pengetahuan yang sedikit tentang gambar ilustrasi
		8	Belum, nilai kami belum maksimal
		9	Materi hanya sedikit
		10	Pelajaran yang memiliki variasi kegiatan dan kaya materi, tugas-tugas yang bervariasi
6	Dinda Dilla A dan Fatika Nelil H	1	Menggambar suatu objek animasi
		2	Sulit
		3	Belum bisa
		4	Baik walaupun kami sering kesulitan

			pada pembelajaran
		5	Menurut kami lumayan
		6	Kurang menarik karena waktu kami terbatas untuk mengamatinya
		7	Belum puas karena kita masih bingung dengan materi menggambar ilustrasi jadi dalam menggambar ilustrasi juga mengalami banyak hambatan
		8	Belum
		9	Materinya sulit
		10	Pelajaran yang lebih seru dan materi disampaikan secara lengkap dan jelas
7	Lina Oktaviani dan Yunita Kurniawati	1	Ilustrasi adalah suatu yang menggambarkan gambar yang bisa hidup jika dilihat
		2	Materinya kurang
		3	Belum bisa
		4	Sabar menghadapi kami yang tidak bisa menggambar
		5	Belum karena mengajarnya tidak menggunakan metode yang bervariasi sehingga ada kebosanan
		6	Media gambar menarik tapi media yang dipakai kurang bervariasi
		7	Belum puas karena bekal materi kami kurang
		8	Sedikit mengetahui poin-poin materi
		9	Materi ilustrasi termasuk materi yang sulit dan materi yang dimiliki terbatas
		10	Metode pembelajaran yang bervariasi dan diberikan materi yang cukup
8	Afifa Tasya M dan Tia	1	Gambaran tentang kejadian
		2	Pembelajaran yang sulit
		3	Belum bisa
		4	Sabar meski hasil gambar dan tugas tugas kami kurang memuaskan
		5	Hanya ceramah dan tugas praktik
		6	Menarik tapi lama-lama bosan jika hanya menampilkan contoh gambar
		7	Belum puas karena pembelajarannya hanya menggambar terus
		8	Belum, dibuktikan hasil kami belum maksimal
		9	Sulitnya materi menggambar ilustrasi
		10	Diberikan materi-materi yang lengkap untuk dapat dipelajari dan diterapkan pada kegiatan menggambar

**REKAPITULASI DATA WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK
SESUDAH PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

No. Kelompok	Perwakilan Kelompok	No. Pertanyaan	Jawaban
1	Aminah dan Azzharo Susilowati	1	Gambar yang memperkuat, memperindah dan memperjelas cerita atau narasi
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang mengandung permainan akademik
		4	Belajar lebih giat
		5	Bagus dan mengasikan
		6	Ya
		7	Mengembangkan kemampuan berkelompok dan lebih memahami materi
		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya
		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Sangat senang
		17	Sangat puas
		18	Ya
		19	Sangat tertarik
		20	Harus yakin
		21	Sudah tertarik
2	Arum Kusuma W dan Winda Agustina	1	Gambar yang memperindah dan memperjelas cerita
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang menarik yang dilakukan secara berkelompok dengan kegiatan permainan
		4	Belajar
		5	Seru
		6	Ya
		7	Materi lebih mudah dipahami
		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya

		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Ya
		17	Sangat puas
		18	Ya
		19	Sangat tertarik
		20	Sangat yakin
		21	Sudah tertarik
3	Ifah Nur F dan Retsa Aghnita A	1	Gambar yang memperkuat, memperindah dan memperjelas narasi
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang dilakukan dengan cara permainan akademik
		4	Belajar yang giat
		5	Seru dan menantang
		6	Ya
		7	Dapat belajar saling menghargai dan memecahkan masalah secara bersama-sama
		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya
		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Sangat senang
		17	Puas
		18	Ya
		19	Sangat tertarik
		20	Yakin
		21	Sudah tertarik
4	Ramadhani Rukmana S dan Indah Dwi P)	1	Gambar yang memperkuat, memperindah dan memperjelas cerita atau narasi
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang mengandung permainan akademik dan dilakukan secara berkelompok
		4	Belajar lebih giat dan memahami materi secara mendalam
		5	Menantang
		6	Ya
		7	Mambah semangat untuk selalu kompetitif dalam kegiatan berkelompok

		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya
		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Sangat senang
		17	Sangat puas
		18	Ya
		19	Sangat tertarik
		20	Harus yakin
		21	Sudah tertarik
5	Linda Febriyanti P dan Putri Endah P S	1	Gambar yang memperindah dan memperjelas cerita
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang menarik yang dilakukan secara berkelompok dengan kegiatan permainan
		4	Belajar yang lebih rajin
		5	Seru
		6	Ya
		7	Meningkatkan semangat belajar dan lebih percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya
		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Ya
		17	Sangat puas
		18	Ya
		19	Sangat tertarik
		20	Lumayan yakin
		21	Sudah tertarik
6	Dinda Dilla A dan Fatika Nelil H	1	Gambar yang memperindah dan memperjelas dan memperkuat cerita atau narasi
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, dilakukan secara berkelompok dengan kegiatan permainan

		4	Belajar		
		5	Seru		
		6	Ya		
		7	Pembelajar menjadi selalu menyenangkan dan membuat siswa aktif berkomunikasi, bertukar pikiran dan belajar berkelompok		
		8	Ya		
		9	Ya		
		10	Ya		
		11	Ya		
		12	Ya		
		13	Ya		
		14	Ya		
		15	Sudah		
		16	Ya		
		17	Sangat puas		
		18	Ya		
		19	Sangat tertarik		
		20	Sangat yakin		
		21	Sudah tertarik		
		7	Lina Oktaviani dan Yunita Kurniawati	1	Gambar yang memperindah dan memperjelas cerita
				2	Sudah
				3	Model pembelajaran yang berpusat pada siswa dilakukan secara berkelompok dengan kegiatan permainan
4	Belajar				
5	Seru				
6	Ya				
7	Materi lebih mudah dipahami, nilai menjadi meningkat dan lebih giat belajar				
8	Ya				
9	Ya				
10	Ya				
11	Ya				
12	Ya				
13	Ya				
14	Ya				
15	Sudah				
16	Ya				
17	Sangat puas				
18	Ya				
19	Sangat tertarik				
20	Yakin				
21	Sudah tertarik				

8	Afifa Tasya M dan Tia	1	Gambar yang memperindah, memperkuat dan memperjelas narasi
		2	Sudah
		3	Model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yaitu melakukan kegiatan permainan dan diakhiri dengan penghargaan kelompok
		4	Belajar yang giat
		5	Seru
		6	Ya
		7	Materi ilustrasi tidaklah sulit lagi
		8	Ya
		9	Ya
		10	Ya
		11	Ya
		12	Ya
		13	Ya
		14	Ya
		15	Sudah
		16	Ya
		17	Sudah puas
		18	Ya
		19	Sudah tertarik
		20	Yakin
		21	Sudah tertarik

LAMPIRAN 5

- 1. Perizinan Pelaksanaan Penelitian**
- 2. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian**
- 3. Surat Keterangan KKM Mata Pelajaran Seni Budaya Tahun Pelajaran 2016/2017**
- 4. Foto-Foto**



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
**BADAN PERENCANAAN PENELITIAN DAN
 PENGEMBANGAN DAERAH**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
 KLATEN 57424

Nomor : 072/112/III/31
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 9 Februari 2017
 Kepada Yth.
 Ka. SMAN 1 Karangdowo
 Di
KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor 133a/UN.34.12/DT/III/2017 Tanggal 8 Februari 2017 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Wiwid Safitri
 Alamat : karaangmalang, Yogyakarta
 Pekerjaan : Mahasiswa UNY
 Penanggungjawab : Wakidi, S.Pd
 Judul/Topik : Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Karangdowo Klaten
 Jangka Waktu : 3 Bln (9 Februari s/d 9 Mei 2017)
 Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian berupa **Hard Copy** dan **Soft Copy** Ke Bidang PPPE BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih

An. BUPATI KLATEN
 Kepala BAPPEDA
 Kepala Bidang PPPE



Nurul Banyah, SH, M.Si
 Pembina
 NIP. 195910271987032003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
3. Yang bersangkutan
4. Arsip



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KARANGDOWO**

Jalan Sentono, Karangdowo, Klaten. Kode Pos 57464 Telepon 0272 - 898288

Surat Elektronik sman1kardo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

NO : 800 / 2017 / SMA.10 / V.2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Karangdowo, Kabupaten Klaten, menerangkan bahwa :

Nama : **WIWID SAFITRI**
 N I M : 13206241002
 Prodi / Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian mulai tanggal, 20 April s/d 19 Mei 2017 di SMA Negeri 1 Karangdowo dengan Judul Penelitian: "MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 KARANGDOWO KLATEN".

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangdowo, 23 Mei 2017

Kepala Sekolah,



Dr. Medi Widada, M.Hum

NIP. 19590514 198303 1 020



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENEGAH ATAS NEGERI 1 KARANGDOWO**

Jalan Sentono, Karangdowo, Klaten. Kode Pos 57464 Telepon 0272 - 898288
Surat Elektronik sman1kardo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NO : 800/368/SMA.10/V.2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Karangdowo Kab. Klaten Provinsi
Jawatengah menerangkan bahwa KKM Mapel Seni Budaya ditetapkan 76 pada Tahun Pelajaran
2016 / 2017

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan bagi yang berkepentingan.

Karangdowo, 24 Mei 2017
Kepala Sekolah

Drs. M. WIDADA, M.Hum
NIP. 19590514 198303 1 020



FOTO PETA KONSEP DAN SOAL UNDIAN PERMAINAN AKADEMIK

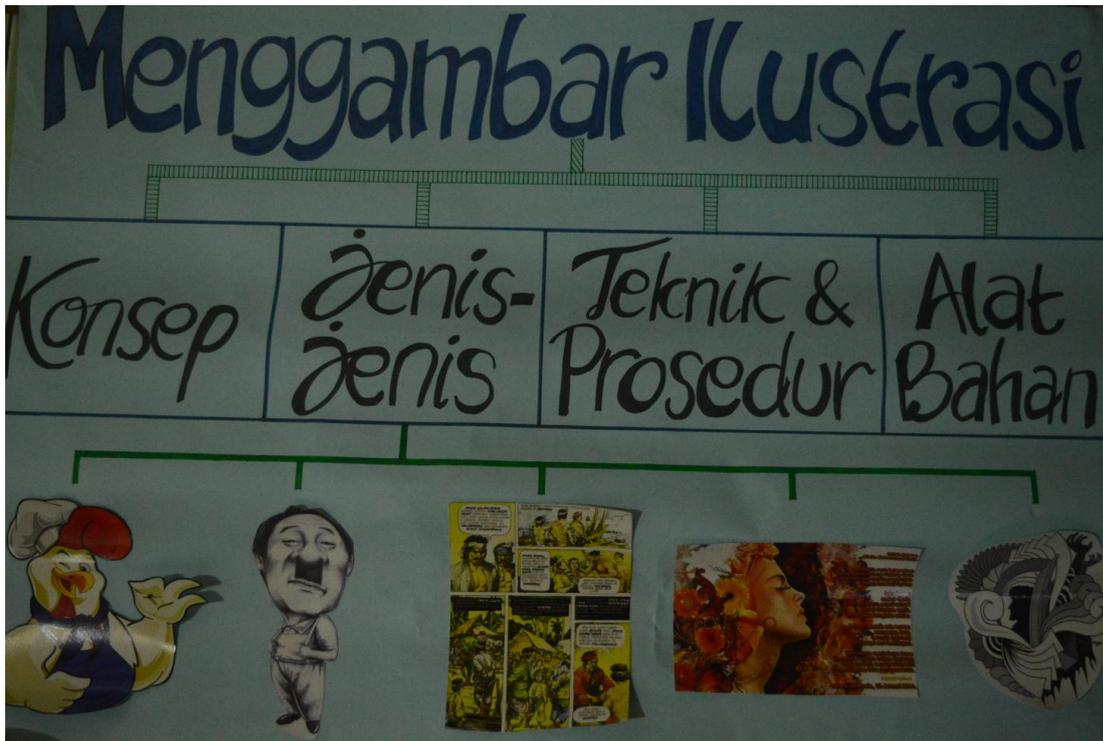


FOTO KEGIATAN PRE-TEST



FOTO KEGIATAN TGT SIKLUS I





FOTO KEGIATAN EVALUASI SIKLUS I



FOTO KEGIATAN TGT SIKLUS II





FOTO KEGIATAN EVALUASI SIKLUS II



FOTO KEGIATAN POST-TEST

