

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi

Sujana

SMA Negeri 1 Jalaksana, Kuningan, Indonesia

*Corresponding Author: waesujana@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine and describe the process of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model and the results of student achievement after the implementation of the Teams Games Tournament learning model in learning to draw illustrations for class XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana, this research was conducted in two cycles in class XI MIPA 3 with a total of 36 students. Data collection techniques were obtained by observation, documentation and tests. Value data to determine the effect of applying the TGT learning model was analyzed using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that: (1) The process of applying the TGT learning model in learning to draw illustrations for class XI MIPA 3 SMAN 1 Jalaksana went smoothly, was very competitive and very enjoyable for students. (2) The learning achievement of students in learning to draw illustrations has increased after classroom action research with the application of the TGT learning model, from an average of 58.00 to 92.11. The highest score before the implementation of the class action was 80 which increased to a value of 100 after the implementation of the class action. The lowest value before the implementation of the class action is 32 to a value of 88 after the implementation of the class action. (3) The TGT learning model can improve teacher performance, student activities and student attitudes in drawing illustration lessons, students become very enthusiastic and active in illustration drawing learning activities.

Keywords: Learning Achievement, Drawing Illustration, TGT

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan hasil prestasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di kelas XI MIPA 3 dengan jumlah siswa 36 orang. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan observasi, 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 dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Jalaksana berjalan dengan lancar, sangat kompetitif dan sangat menyenangkan bagi siswa. (2) Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran TGT, dari rata-rata 58,00 menjadi 92,11. Skor tertinggi sebelum pelaksanaan tindakan kelas adalah 80 yang meningkat menjadi nilai 100 setelah pelaksanaan tindakan kelas. Nilai terendah sebelum penerapan tindakan kelas adalah 32 menjadi nilai 88 setelah penerapan tindakan kelas. (3) Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa dan sikap siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, siswa menjadi sangat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Menggambar Ilustrasi, TGT

Article History:

Received 2022-01-04

Accepted 2022-01-15

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berorientasi 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). Profesionalisme yang memiliki makna menunjuk pada derajat atau tingkat penampilan seseorang sebagai seseorang yang profesional dalam melaksanakan profesi yang ditekuni.

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 (Makawimbang, 2011). 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. 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

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 siswa yang belum memahami seni dengan baik. Hal ini diketahui dari beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan temuan bahwa prestasi belajar siswa dalam menggambar ilustrasi masih rendah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Amanullah & Utami (2020), Cahayani & Ramalis (2017), Lubis (2013), Rahayu (2017) dan Wardani (2019).

Kesulitan siswa dalam menggambar ilustrasi juga dialami siswa SMA Negeri 1 Jalaksana. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut 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 MIPA 3, 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. 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).

Seni ilustrasi yaitu memperjelas dan menghias karya sastra atau tulisan ilmiah yang berupa kartun, karikatur dan *vignette* (Masida & Irawan, 2020; Nursantara, 2007). 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. Imajinasi daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang (Rozalina, 2020; Susanto, 2012). 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. Menurut Trianto (2013) pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Berdasarkan kelebihan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadi alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran menggambar ilustrasi khususnya pada kegiatan apresiasi untuk kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat dilakukan dengan cara penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010).

2. METODE PENELITIAN

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).

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jalaksana pada Juli 2019 sampai dengan Agustus 2019 pada kelas XI MIPA 3. Kelas XI MIPA 3 berjumlah

36 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.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan 3 teknik, yaitu, observasi, dokumentasi dan tes. 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).

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 Negeri 1 Jalaksana untuk mendukung data penelitian. 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 MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dilaksanakan di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana dengan jumlah 36 peserta didik, laki-laki 8 peserta didik dan perempuan 28 peserta didik. 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 rabu sesuai dengan jadwal mata pelajaran seni budaya di kelas XI MIPA 3. Berikut dipaparkan hasil penelitian yang terdiri dari hasil *pre-test*, hasil permainan akademik materi menggambar ilustrasi, observasi aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran, hasil evaluasi, dan *post-test*:

a. Prasiklus

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.

Jadi hasil refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa (1) aktivitas peserta didik di kelas tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran, (2) sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih pasif, dan (3) 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 19% tuntas dengan jumlah 7 peserta didik dan 81% tidak tuntas dengan jumlah 29 peserta didik.

b. Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan dengan satu kali pertemuan (2x45 menit). Pada tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan adalah penulus menyiapkan media pembelajaran dan soal permainan akademik, dan peserta didik terlihat membawa semua perlengkapan pembelajaran dan siap untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk menggali pengetahuan awal peserta didik dan pengalaman peserta didik dilanjutkan menyampaikan topik pembelajaran menggambar ilustrasi. Peneliti 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 dan memahaminya dengan melihat lembar tata cara pelaksanaan yang telah dibagikan sebelumnya, selanjutnya guru menyampaikan teknik penilaian. Peneliti memulai penyajian kelas dan pembagian kelompok, menyampaikan materi dengan menunjukan 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. Hasil dari permainan akademik siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Hasil dari permainan akademik siklus I, 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.

Tabel 1: 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

Begitupun dengan hasil evaluasi 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. Hasil evaluasi siklus I ada pada tabel 2.

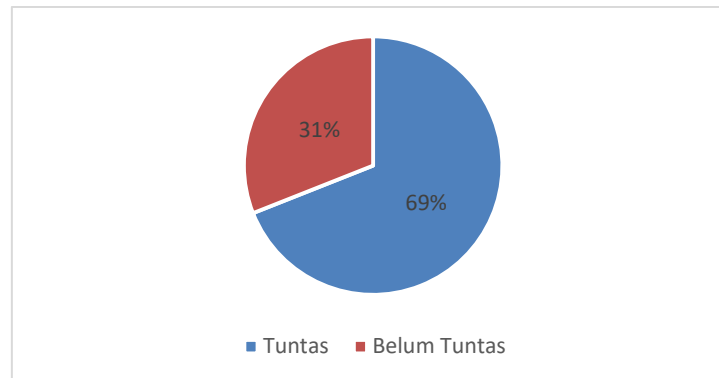
Tabel 2. Hasil Evaluasi Siklus I

Keterangan	Skor
Jumlah	3002
Rata-Rata	83,39
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Presenstase Ketuntasan	69%

Berdasarkan tabel 2 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 83,39. dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60.

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.

Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus I



Gambar 1: Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus I

Berdasarkan gambar 1, hasil evaluasi siklus I menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 69% dengan jumlah 25 peserta didik dan peserta didik yang belum memenuhi KKM sebesar 31% dengan jumlah 11 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.

c. Siklus II

Langkah-langkah siklus II hampir sama seperti siklus I, hanya saja dalam kegiatan pembelajaran khususnya 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. Hasil dari permainan akademik siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Peneliti 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.

Peneliti 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 peneliti memberikan penguatan. Penguatan tentang poin-poin terpenting yang harus diketahui dalam materi menggambar ilustrasi.

Tabel 3: 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

Evaluasi siklus II berupa tes objektif secara individu. 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. Hasil evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

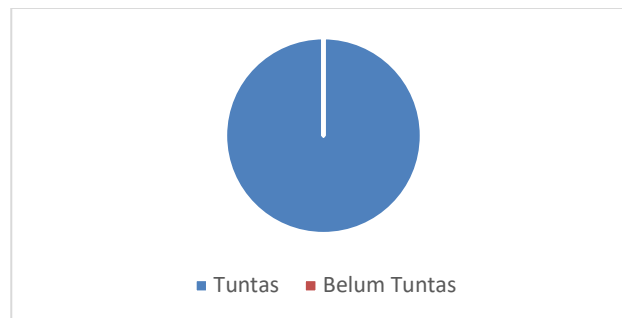
Tabel 4. Hasil Evaluasi Siklus II

Keterangan	Skor
Jumlah	3228
Rata-Rata	89,67
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Presenstase Ketuntasan	100%

Tabel 4 hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas memperoleh nilai 89,67, 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:

Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus II



Gambar 2: Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus II

Berdasarkan gambar 2. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 100% dengan jumlah 25 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.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dapat disimpulkan bahwa Proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana berjalan dengan lancar, sangat kompetitif dan sangat menyenangkan bagi peserta didik. Hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Jalaksana yaitu dari rata-rata 58,00 menjadi 92,11 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.

5. REFERENSI

- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. *Al Hikmah: Journal of Education*, 1(2), 125–140.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahayani, N., & Ramalis Hakin, M. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).

- Daryanto. (2013). *Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media. Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Jihad, A dan A. Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lubis, R. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi di Kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 2(1).
- Makawimbang, J. (2011). *Supervisi dan Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Masida, N., & Irawan, I. (2020). Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Ditunjukkan Dalam Gambar Ilustrasi Siswa Kelas V Sd Negeri 32 Kota Ternate. *Jurnal Dodoto*, 20(20), 39-46.
- Nursantara, Y. (2007). *Seni Budaya untuk SMA Jilid I*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Rahayu, K. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya Pada Pokok Bahasan Menggambar Ilustrasi Dengan Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Pelaihari. *Jurnal Mitra Manajemen*, 1(2), 138-150.
- Rozalina, M. B. (2020). *Imajinasi Figur Hibrida dalam Seni Lukis* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Siregar, E & H. Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wardani, L. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(1), 1-4.