

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU UKUR TANAH TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK MUHAMMADIYAH PAKEM TAHUN AJARAN 2016/2017

APPLICATION OF JOYFULL LEARNING METHODS TO INCREASE STUDENT ACTIVITY IN SURVEYING SUBJECT OF CONSTRUCTION DRAWING IN SMK MUHAMMADIYAH PAKEM AT ACADEMIC YEAR OF 2016/2017

Oleh: Aziz Widya Prabantara, Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY, azizw.prabantara@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah pada program Teknik Gambar Bangunan SMK Muhammadiyah Pakem tahun ajaran 2016/2017. (2) mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Joyfull Learning* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah Teknik Gambar Bangunan SMK Muhammadiyah Pakem tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian yaitu 23 siswa kelas X Teknik Gambar Bangunan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktifitas siswa. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan metode *Joyfull Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah Teknik Gambar Bangunan SMK Muhammadiyah Pakem tahun ajaran 2016/2017 sebagai berikut: (a) pembukaan, (b) *game* (c) memberikan penjelasan (d) melakukan demonstrasi (e) meminta siswa mempraktikkan demonstrasi, (f) memberikan humor (g) meminta siswa mengulang materi (h) *game* untuk meningkatkan konsentrasi dan semangat siswa (i) menjelaskan cara membaca sudut (j) mempersilahkan siswa membaca sudut (k) penjelasan cara menggambar (l) penutup. (2) penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* berhasil meningkatkan persentase rata-rata keaktifan siswa dari 58,88% pada pra siklus, menjadi 70,05% pada siklus I dan 76,51% pada siklus II.

Kata kunci: *joyfull learning*, keaktifan siswa, penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study aims : (1) to identify the application of Joyfull Learning method to improve students' activity on the surveying subject of the construction drawing program in SMK Muhammadiyah Pakem at academic year of 2016/2017. (2) to understand the influence of the Joyfull Learning method to increase the students' activity on the surveying subject of the construction drawing program in SMK Muhammadiyah Pakem at academic year of 2016/2017. This study was a Classroom Action Research conducted in two cycles. There were 23 students of class X construction drawing program as research subjects. The data were collected using observation sheets of student activity. A descriptive analysis was applied. The results of the study show: (1) the application of Joyfull Learning method to improve students' activity on the surveying subject of the construction drawing program in SMK Muhammadiyah Pakem at academic year of 2016/2017 as follows: (a) opening (b) game (c) explanation d) demonstration (e) ask students to practice (f) give humor (g) ask students to repeat the game's material (h) game to improve the students' concentration and spirit (i) explain how to read an angle (j) ask the students to read angles k) explanation of how to draw (l) closing. (2) the application of Joyfull Learning method succeeded in increasing the percentage of students' average activity from 58.88% at pre cycle, to 70.05% at cycle I and 76.51% at cycle II.

Keywords: *joyfull learning*, student activiness, classroom action research.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik dan dapat berperan dalam kehidupan beragama, bernegara dan berbangsa. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dapat

berlangsung dimana saja, terlebih lagi di instansi pendidikan yang memang bertujuan untuk terselenggaranya pendidikan. Pendidikan juga mencakup pembelajaran didalam kelas, yaitu kegiatan atau proses guru menyampaikan informasi kepada siswa dan siswa menerima

informasi yang diberikan oleh guru, dan merupakan proses penting yang dilalui setiap siswa. Namun pada kenyataannya pada proses pembelajaran keaktifan siswa masih kurang, hal ini disebabkan oleh berbagai hal. Padahal, keaktifan siswa diperlukan dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri sehingga siswa dapat mengalami secara langsung permasalahan yang ada dan berusaha untuk memecahkannya.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Silberman (2009: 6) yang menyatakan jika ketika siswa belajar secara pasif, peserta didik mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil. Ketika belajar secara aktif, siswa mencari sesuatu. Siswa ingin menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara melakukan pekerjaan.

SMK Muhammadiyah Pakem adalah Sekolah Menengah Kejuruan dengan beberapa program keahlian yang telah disiapkan untuk menyongsong lulusan terbaik. SMK Muhammadiyah Pakem beralamat di Jalan Pakem-Turi km 0.5 Pakem, Sleman, Yogyakarta. SMK yang berdiri pada tanggal 9 Januari 1973 ini memiliki 4 kompetensi yakni Teknik Gambar Bangunan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, dan Perbankan Syariah.

Jurusan Teknik Gambar Bangunan, mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah didapatkan saat siswa berada di kelas X. Berdasarkan observasi awal, serta kegiatan PPL UNY 2016 di SMK Muhammadiyah Pakem, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran. Permasalahan-permasalahan itu antara lain, metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cenderung tidak memiliki antusias dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan kurang adanya interaksi antara siswa dan guru. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan pendidik kurang dapat membuat siswa bersemangat untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Siswa cenderung menerima begitu saja materi yang diberikan sehingga sangat kurang interaksi siswa dalam pembelajaran dan melakukan kegiatan lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran. Pendidik kurang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga siswa cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berakibat kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran.

Siswa kurang aktif mengikuti mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah karena menurut siswa kurang menarik dan membosankan. Hal ini peneliti dapatkan dari hasil pengamatan langsung selama proses pembelajaran dan wawancara dengan beberapa siswa yang mengikuti pelajaran Ilmu Ukur Tanah, mereka menyatakan jika kurang tertarik dan cenderung mengesampingkan mata pelajaran ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran.

Seharusnya siswa harus turut berperan aktif dalam pembelajaran baik berpartisipasi dengan pendidik, melakukan aktifitas yang sesuai pembelajaran dan berusaha belajar secara mandiri. Siswa akan lebih memahami pelajaran yang didapatnya jika mengalami secara langsung permasalahan yang ada dan berusaha untuk memecahkan masalahnya. Siswa juga harus memahami pentingnya mata pelajaran yang diberikan mengingat hal ini merupakan bekal penting untuk kedepannya. Dengan demikian peran gurulah yang seharusnya dapat menumbuhkan keaktifan siswa, serta dapat menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dengan metode pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan dalam pembelajaran harus dapat membuat siswa untuk ikut serta aktif dalam pembelajaran, dengan penerapan metode yang menarik, diharapkan dapat membuat siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Mengingat kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, yang mana memerlukan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru melakukan pengembangan pembelajaran yang memungkinkan untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Pengembangan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah menggunakan metode *Joyfull Learning*, karena melihat kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang menuntut siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun antar siswa itu sendiri, sehingga perlu dikaji lebih lanjut agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Penelitian tentang keaktifan siswa ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena menggunakan metode *Joyfull Learning* sehingga peneliti menerapkan metode belajar *Joyfull Learning* untuk mengetahui keaktifan siswa.

Metode pembelajaran *Joyfull Learning* menurut Darmansyah (2011), bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah pola berpikir dan arah yang dibuat oleh guru untuk mengkondisikan penyampaian materi yang mudah diterima oleh siswa, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya prestasi belajar yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran *Joyfull Learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

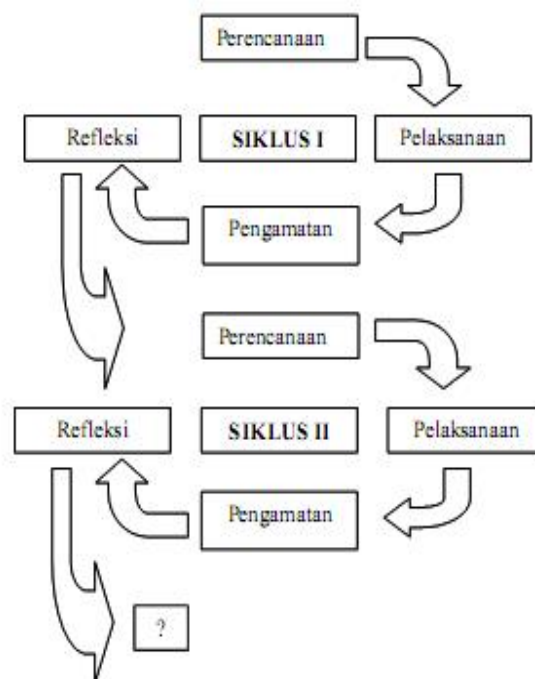
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 Siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan

Prosedur

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementer yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Keempat komponen penelitian tindakan kelas menurut model Kemmis & Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2010: 137) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
1. Perencanaan

Menurut Kunandar (2012: 71), perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Rencana penelitian tindakan kelas hendaknya tersusun dan dari segi definisi harus prospektif pada tindakan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan adalah menyusun rancangan yang akan dilaksanakan sesuai dengan temuan masalah dan gagasan awal. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 138), pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Peneliti menyusun skenario pembelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan digunakan guru. Guru mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah diampu oleh H. Bambang Sudiby, S.Pd. Skenario pembelajaran disusun oleh peneliti dengan mengkonsultasikannya dengan guru dan dosen pembimbing. Selain skenario pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan lembar observasi yang akan diberikan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 139), tahap yang ke dua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan,

yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada tahap pelaksanaan ini, tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar siswa dengan menggunakan skenario pembelajaran yang dibuat, sedangkan peneliti mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, berwujud suasana bahagia yang hadir ketika siswa tertawa dengan lelucon dari humor yang disampaikan guru saat pembukaan pembelajaran dan masa jeda materi. Jika pada saat pembukaan pembelajaran siswa sudah tertawa, maka mereka merasakan atmosfer kebahagiaan saat pembelajaran berlangsung. Pada saat materi disampaikan oleh guru, ada masa jeda perpindahan materi yang dimanfaatkan oleh guru untuk melontarkan joke yang membuat siswa tidak bosan dengan materi yang disampaikan.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh seorang pengamat lain yang turut mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Observator bertugas mengawasi siswa. Observator dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Posisi observator berada di pojok depan kanan dan kiri kelas, agar tidak mengganggu proses belajar mengajar yang berlangsung.

4. Refleksi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 140), tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk mengetahui

kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari diskusi antara guru dengan peneliti akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

Sumber Data/Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X pada mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah Teknik Gambar Bangunan SMK Muhammadiyah Pakem Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 23 siswa.

Metode dan Alat Pengumpulan Data

Menurut Kunandar (2012: 142), pengumpulan data dalam PTK pada umumnya suatu penelitian adalah dengan menggunakan instrumen. Instrumen memegang peranan yang sangat strategis dan penting dalam menentukan kualitas suatu penelitian, karena validitas atau kesahihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh mutu atau validitas instrumen yang digunakan. Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah menggunakan pengamatan atau observasi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi terbuka dan observasi terstruktur.

1. Observasi Terbuka

Menurut Kunandar (2012: 146), observasi terbuka adalah apabila observator melakukan pengamatannya dengan mengambil kertas dan pensil, kemudian mencatatkan segala sesuatu yang terjadi di kelas. Tujuan membuat catatan demikian adalah untuk menggambarkan situasi kelas selengkapnyanya sehingga urutan-urutan kejadian tercatat semuanya. Observator mencatat setiap aktivitas pembelajaran siswa pada pelajaran Ilmu Ukur Tanah yang nantinya akan dijadikan data untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

2. Observasi Terstruktur

Menurut Kunandar (2012: 148), observasi terstruktur merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek atau objek penelitian di mana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur. Dalam observasi terstruktur ini, observator mengambil data dengan

menghitung atau memberikan checklist pada lembar observasi yang berkaitan dengan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

Pada observasi terstruktur, lembar observasi terdiri dari beberapa indikator keaktifan siswa pada proses pembelajaran, pada setiap indikator terdapat bobot nilai yang berbeda beda, sesuai dengan teori Kerucut Pengalaman, berikut lembar observasi yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat sebagai berikut (Tabel 1)

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Kategori/Indikator	Skala Keaktifan Siswa		Bobot Indikator
		Ya	Tidak	
<i>Visual Activities</i>				
1	a. Membaca materi pelajaran			10
	b. Mengamati teman bekerja			30
<i>Oral Activities</i>				
2	a. Bertanya terkait pembelajaran			50
	b. Memberi saran atau pendapat terkait pelajaran			90
	c. Berdiskusi dengan teman			50
<i>Listening Activities</i>				
3	a. Mendengarkan penjelasan guru			20
<i>Writing Activities</i>				
4	a. Menulis catatan terkait materi yang diberikan guru.			50
<i>Drawing Activities</i>				
5	a. Membuat gambar terkait materi pembelajaran			90
<i>Motor Activities</i>				
6	a. Melakukan percobaan pada alat atau benda yang terkait materi pelajaran			90
	b. Memecahkan soal yang diberikan guru			90
<i>Mental Activities</i>				
7	c. Menanggapi pendapat atau ide teman dan guru			50
	a. Memecahkan soal yang diberikan guru			90
<i>Emotional Activities</i>				
8	a. Bersemangat dalam pembelajaran			50
	b. Tenang dalam mengikuti pembelajaran			50

Teknik Analisis Data

Menurut Kunandar (2012: 127), dalam Penelitian Tindakan Kelas, analisis data dilakukan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan melalui observasi, peneliti

dapat langsung menganalisis apa yang diamatinya, situasi dan suasana kelas, hubungan guru dengan siswa, interaksi antar siswa dan lainnya.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dengan menganalisis aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa. Berdasarkan tahapan analisis diatas, data diperoleh dari lembar observasi terbuka dan terstruktur. Kemudian hasil yang didapatkan dikategorikan dalam klasifikasi memenuhi kriteria dan tidak memenuhi kriteria.

Dikatakan memenuhi kriteria apabila persentase rata-rata keaktifan siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus dan memenuhi kriteria minimum yang ditentukan sebesar 75%, dikatakan tidak memenuhi kriteria apabila persentase rata-rata keaktifan siswa belum mengalami peningkatan dari setiap siklus dan belum memenuhi kriteria yang ditentukan sebesar 75% atau persentase rata-rata keaktifan siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus namun belum memenuhi kriteria minimum yang ditentukan sebesar 75%.

Penilaian dilakukan dengan menghitung persentase siswa yang melakukan aktivitas sesuai dengan indikator. Persentase keaktifan siswa dikatakan mengalami peningkatan jika persentase rata-rata setiap siklusnya mengalami peningkatan, dan dikatakan telah memenuhi kriteria atau berhasil apabila pada siklus tertentu persentase rata-rata keaktifannya siswa $\geq 75\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Rencana Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti merumuskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dan juga merumuskan indikator ketercapaiannya.

Sebelum kegiatan pembelajaran, peneliti menyiapkan dan menyusun skenario

pembelajaran yang selanjutnya diberikan kepada guru untuk menerapkan skenario dan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- (1) Menentukan materi pelajaran.
- (2) Membuat materi pembelajaran dengan sisipan permainan dan humor.
- (3) Mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mencatat akifitas siswa dalam kelas.
- (4) Membuat skenario pembelajaran yang akan diterapkan selama pembelajaran oleh guru.
- (5) Membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian saat proses pembelajaran berlangsung.
- (6) Konsultasi kepada guru, terkait skenario pembelajaran yang akan diterapkan dan berkonsultasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Maret 2017 yang bertempat di kelas X TGB. Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran atau selama 200 menit. Dengan urutan proses pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Pembukaan yaitu dalam tahapan ini guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam serta dilanjutkan dengan berdoa bersama seluruh siswa. Kemudian dilanjutkan dengan mendata kehadiran siswa.
- (2) Guru menyampaikan tentang materi yang akan diberikan dan memberikan gambaran mengenai model pembelajaran *Joyfull Learning* yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.
- (3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi kembali tentang bagian-bagian dan fungsi serta cara penggunaan *waterpass*.
- (4) Guru memberikan game berupa kuis yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya,

guru lalu membagi siswa menjadi 12 tim dan setiap tim beranggotakan 2-3 orang. Adapun kegiatan game yang berlangsung adalah sebagai berikut:

- (a) Guru menyajikan amplop sebanyak 12 buah yang setiap amplop berisi soal yang berbeda, setiap kelompok memilih 1 amplop secara bebas hingga semua mendapatkan amplop berisi soal.
- (b) Dengan instruksi dari guru, setiap kelompok secara bergantian membuka amplop yang berisi soal dan membacakan soal yang ada dalam amplop. Kelompok yang mendapat soal kemudian menjawab jawaban dari soal yang ada dalam amplop.
- (c) Guru berperan sebagai moderator dan memperbolehkan kelompok lain untuk menjawab soal yang ada apabila kelompok yang mendapat bagian menjawab soal tidak mampu atau kurang benar dalam menjawab.
- (d) Kelompok yang berhasil menjawab atau membantu kelompok lain mendapatkan point tambah dari guru.
- (5) Bersama dengan siswa guru menyimpulkan hasil diskusi untuk menguatkan materi yang telah diterima siswa.
- (6) Guru kemudian menjelaskan cara membuat gambar kerja dari hasil pengukuran yang telah dilakukan setiap kelompok pada pertemuan sebelumnya.
- (7) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang diberikan.
- (8) Guru meminta salah satu kelompok untuk membuat gambar hasil pengukuran sesuai data yang diperolehnya dengan bantuan dan arahan guru.
- (9) Kelompok yang ditunjuk kemudian membacakan hasil pengukuran pada pertemuan sebelumnya.
- (10) Kelompok lain memperhatikan pekerjaan yang dilakukan oleh guru dan kelompok yang ditunjuk untuk membuat gambar dan memberi masukan kepada kelompok lain.
- (11) Guru bersama siswa memainkan game "badanku" untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Adapun kegiatan game yang berlangsung adalah sebagai berikut.

- (a) Guru memberi arahan tentang permainan yang akan dimainkan.
- (b) Jika guru menyebut salah satu anggota tubuh maka siswa harus memegang bagian tubuh yang disebutkan.
- (c) Guru memberi contoh dengan menyebut "hidung" sambil menyentuh hidung dan diikuti siswa.
- (d) Pada kegiatan berikutnya, guru memberi contoh dengan menyebut "telinga" sambil memegang dagu dan diikuti siswa.
- (e) Tugas siswa adalah memegang bagian tubuhnya sendiri yang disebutkan oleh guru dan bukan mengikuti gerakan yang dilakukan guru.
- (f) Guru memulai permainan yang diikuti seluruh siswa.
- (g) Guru menjelaskan bahwa permainan ini adalah untuk melatih konsentrasi dan fokus karena berhubungan dengan materi yang akan diberikan.
- (12) Setelah permainan, guru meminta setiap kelompok untuk membuat gambar dari data yang diperoleh pada pertemuan sebelumnya.
- (13) Siswa secara berkelompok mengerjakan sesuai data yang diperolehnya masing-masing.
- (14) Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan
- (15) Siswa mengumpulkan pekerjaan yang diberikan guru.
- (16) Penutup, guru memberikan motivasi disertai dengan humor agar siswa lebih teliti dalam membuat gambar kerja.
- (17) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa.
- (18) Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang.
- (19) Menutup pelajaran dengan salam.
- (20) Siswa berdoa dan merespon salam penutup pembelajaran.

c. Observasi

Observasi siklus I dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh rekan peneliti. Peneliti yang berperan sebagai observator mengamati siswa dengan kode 1-11, sementara rekan peneliti mengamati siswa dengan kode 12-23. Masing-

masing melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dan memasukkan data sesuai dengan lembar observasi.

Dari hasil pengamatan selama pembelajaran, siswa belum begitu dapat menyesuaikan metode pembelajaran *Joyfull Learning*. Pada pertemuan ini terlihat siswa masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran *Joyfull Learning* yang diterapkan. Beberapa siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih ada yang melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran. Dalam kegiatan permainan masih ada beberapa kelompok yang tidak serius dalam memikirkan jawaban, meskipun beberapa kelompok sudah mengikuti permainan dengan baik, pada saat guru menjelaskan ada beberapa siswa yang justru tertidur selama pembelajaran dan masih malu atau tidak mau untuk bertanya terkait materi yang diberikan.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Dalam penilaian keaktifan siswa, seluruh siswa dinilai tingkat keaktifannya berdasarkan indikator keaktifan yang sudah disusun, siswa dianggap telah memenuhi indikator keaktifan siswa jika dalam pembelajaran sudah melakukan aktivitas sesuai dengan indikator. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I persentase keaktifan siswa diperoleh data sebagai berikut (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pra Siklus dan Siklus I

NO	KODE SISWA	PERSENTASE		KATEGORI	
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	MENINGKAT	MEMENUHI KRITERIA
1	1	68,06%	80,56%	YA	YA
2	2	68,06%	80,56%	YA	YA
3	3	73,61%	68,06%	TIDAK	TIDAK
4	4	54,17%	73,61%	YA	YA
5	5	62,50%	76,39%	YA	YA
6	6	80,56%	86,11%	YA	YA
7	7	44,44%	68,06%	YA	TIDAK
8	8	30,56%	48,61%	YA	TIDAK
9	9	59,72%	77,78%	YA	YA
10	10	44,44%	36,11%	TIDAK	TIDAK
11	11	68,06%	75,00%	YA	YA
12	12	48,61%	73,61%	YA	YA
13	13	68,06%	73,61%	YA	YA

14	14	68,06%	83,33%	YA	YA
15	15	41,67%	54,17%	YA	TIDAK
16	16	70,83%	80,56%	YA	YA
17	17	83,33%	75,00%	TIDAK	YA
18	18	43,06%	61,11%	YA	TIDAK
19	19	76,39%	86,11%	YA	YA
20	20	45,83%	73,61%	YA	YA
21	21	62,50%	68,06%	YA	TIDAK
22	22	37,50%	51,39%	YA	TIDAK
23	23	54,17%	59,72%	YA	TIDAK
RATA-RATA		58,88%	70,05%		

Dari hasil pengamatan pada kegiatan pra siklus dan tindakan pada siklus I, pada kegiatan pra siklus rata-rata keaktifan siswa sebesar 58,88%, sementara pada kegiatan siklus I rata-rata keaktifan siswa sebesar 70,05%. Telah terjadi peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari kegiatan pra siklus sebesar 58,88% menjadi 70,05% pada kegiatan siklus I, namun belum mencapai indikator persentase keaktifan siswa secara keseluruhan seperti yang diharapkan.

d. Refleksi

Setelah tindakan penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning*, selanjutnya dilakukan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dari penerapan metode *Joyfull Learning* dalam pembelajaran dan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan, tingkat keberhasilan pencapaian proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (1) Penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada siklus I belum dapat diterima dengan baik oleh sebagian besar siswa dikarenakan sebagian besar siswa belum terbiasa dan masih beradaptasi dengan metode yang digunakan.
- (2) Pada persentase keaktifan siswa, terjadi kenaikan pada siklus I jika dibandingkan dengan kegiatan pra siklus, namun belum memenuhi persentase minimum yang telah ditentukan.

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I yang dilakukan ditemukan permasalahan sebagai berikut.

- (1) Sebagian siswa terlihat malas dan tidak tertarik untuk mengikuti permainan yang disajikan selama proses pembelajaran.
- (2) Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian siswa cenderung tidak memperhatikan perintah guru karena kurang menarik perhatian siswa.
- (3) Siswa kurang percaya diri dalam melakukan percobaan alat maupun menjawab pertanyaan.
- (4) Siswa cenderung jarang bertanya pada guru dan harus menunggu untuk ditunjuk hingga mau bertanya.
- (5) Sebagian siswa kurang berminat untuk menjawab soal yang diberikan dan memberikan saran dan pendapat.

Dari hasil refleksi pada siklus I perlu adanya perbaikan dan perubahan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II. Adapun usaha perbaikan sebagai berikut.

- (1) Peneliti dalam menyusun skenario pembelajaran mengganti permainan pada siklus I dengan permainan yang lebih membuat siswa tertarik dan antusias terhadap permainan yang diterapkan.
- (2) Peneliti berkonsultasi dengan guru agar dalam penyampaian pembelajaran lebih menyenangkan dan disisipi dengan humor.
- (3) Peneliti berkonsultasi dengan guru untuk menyampaikan pentingnya ilmu ukur tanah dalam dunia industri.
- (4) Peneliti menyusun skenario pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk aktif selama pembelajaran.
- (5) Peneliti menyusun skenario pembelajaran yang memancing siswa tertarik dan bersemangat dalam menjawab soal yang diberikan.

2. Siklus II

a. Rencana Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti merumuskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* dan juga merumuskan indikator ketercapaiannya.

Sebelum kegiatan pembelajaran, peneliti menyiapkan dan menyusun skenario pembelajaran yang selanjutnya diberikan kepada

guru untuk menerapkan skenario dan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada pembelajaran.

Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- (1) Menentukan materi pelajaran.
- (2) Membuat materi pembelajaran dengan sisipan permainan yang lebih membuat siswa tertarik dan antusias terhadap permainan yang diterapkan dan humor
- (3) Menyampaikan pentingnya ilmu ukur tanah dalam dunia industri.
- (4) Mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mencatat akifitas siswa dalam kelas.
- (5) Membuat skenario pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk aktif selama pembelajaran dan akan diterapkan selama pembelajaran oleh guru.
- (6) Membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian saat proses pembelajaran berlangsung.
- (7) Konsultasi kepada guru, terkait skenario pembelajaran yang akan diterapkan dan berkonsultasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan.
- (8) Konsultasi kepada guru, terkait skenario pembelajaran yang dapat memancing siswa tertarik dan bersemangat dalam menjawab soal yang diberikan

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Maret 2017 yang bertempat di kelas X TGB. Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran atau selama 200 menit. Dengan urutan proses pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Pembukaan yaitu dalam tahapan ini guru membuka pelajaran dengan mengucap salam serta dilanjutkan dengan berdoa bersama seluruh siswa. Kemudian dilanjutkan dengan mendata kehadiran siswa.
- (2) Guru menyampaikan tentang materi yang akan diberikan dan memberikan gambaran mengenai model pembelajaran *Joyfull Learning* yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.

- (3) Guru memberikan game “angka bom” untuk melatih konsentrasi siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun kegiatan game yang berlangsung adalah sebagai berikut.

- (a) Guru menjelaskan cara permainan yaitu siswa diminta untuk menghitung urut angka dengan menyebutkan ia berada di urutan keberapa, lalu guru menunjuk dengan mengurutkan angka pada siswa, bagi siswa yang mendapatkan hitungan angka kelipatan 3 wajib mengucapkan “bom” dan siswa yang salah akan diberikan hukuman. Jika angka hitungan berakhir pada siswa terakhir mendapat angka, maka akan dilanjutkan dengan siswa yang mendapat angka awal, permainan dilakukan hingga batas waktu yang ditentukan.
- (b) Guru meminta siswa untuk berkonsentrasi sebelum permainan dimulai dan memberikan penjelasan jika angka yang harus diucapkan “bom” adalah angka kelipatan 3.
- (c) Permainan dimulai hingga 2 putaran atau setiap siswa menyebutkan 2 kali angka sesuai urutannya.
- (d) Guru kemudian merubah ketentuan permainan jika siswa mendapat urutan angka kelipatan 3 harus mengucapkan “dor” dan jika siswa mendapat urutan angka kelipatan 5 harus mengucapkan “bom”, permainan dilakukan hingga 2 putaran atau setiap siswa menyebutkan 2 kali angka sesuai urutannya.
- (e) Guru menyudahi permainan dan menjelaskan tujuan permainan tersebut adalah untuk melatih ingatan dan konsentrasi yang nantinya akan berhubungan erat pada materi pembelajaran yang akan diberikan.
- (4) Guru memberikan penjelasan tentang bagian-bagian dan fungsi dari alat theodolit disertai penyajian alat theodolit yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang telah diberikan.
- (5) Guru kemudian melakukan demonstrasi cara penggunaan theodolit dan meminta siswa untuk mengamati demonstrasi yang diberikan.

- (6) Guru meminta siswa ke depan untuk melakukan demonstrasi cara penggunaan theodolit secara bergantian.
 - (7) Guru meminta siswa untuk mempraktekkan secara langsung cara mengoperasikan theodolite secara bergantian dan siswa yang lain diperbolehkan untuk membantu jika mengalami kesulitan.
 - (8) Guru memberikan humor terkait materi pembelajaran untuk mencairkan suasana pembelajaran di kelas.
 - (9) Guru meminta siswa untuk mengulang kembali materi yang telah diberikan dan akan memberikan pertanyaan secara berkelompok sesuai dengan tempat duduknya, setiap kelompok terdiri dari 2 orang siswa yang menempati meja yang sama.
 - (10) Guru membacakan pertanyaan kepada siswa dan mempersilahkan setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan untuk menjawab secara berebut dan memberikan nilai tambah bagi siswa yang berhasil menjawab dengan benar.
 - (11) Guru memberikan game “membangun bersama” untuk meningkatkan kekompakan dan menyamakan ide serta pemikiran setiap siswa. Adapun kegiatan game yang berlangsung adalah sebagai berikut.
 - (a) Guru menjelaskan permainan, setiap kelompok akan diberikan sebuah kertas kosong, kemudian guru meminta siswa yang mendapat giliran pertama untuk membuat sebuah garis, tidak diperkenankan membuat lebih dari satu garis dan terlalu panjang dalam menggambar garis, dengan aba-aba dari guru kertas tersebut harus diberikan ke teman disampingnya untuk dilanjutkan gambarnya dan dilakukan hingga siswa terakhir. Gambar pada urutan terakhir harus dapat dijelaskan bentuk dari gambar tersebut. Siswa tidak diperbolehkan saling berkomunikasi terkait bentuk gambar yang akan digambar, gambar yang mirip dengan penjelasan dinyatakan menang dalam permainan ini.
 - (b) Guru memulai permainan dengan membagi kertas kepada masing masing kelompok.
 - (c) Guru kemudian memulai aba-aba permainan dimulai, siswa pertama kemudian menggambar sebuah garis, dengan aba aba guru kertas harus diberikan pada siswa yang lain dan berlangsung hingga siswa terakhir.
 - (d) Kelompok yang menang mendapatkan penghargaan dari guru.
 - (e) Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kerjasama dan membuat siswa memiliki pandangan yang sama terkait apa yang akan mereka capai dan berhubungan dengan materi yang akan diberikan setelah permainan ini.
 - (12) Guru menjelaskan cara membaca sudut pada thedolite dan meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan dari guru.
 - (13) Guru mempersilahkan siswa untuk mencoba membaca sudut secara bergantian dengan arahan dari guru dan memberikan point tambah jika siswa berhasil membaca sudut pada theodolite.
 - (14) Guru memberikan penjelasan cara menggambar sudut dan meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan dari guru.
 - (15) Meminta siswa untuk menggambar sudut sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggambar sudut.
 - (16) Penutup, guru memberikan motivasi agar siswa lebih teliti dalam menggunakan alat dan dalam membaca sudut.
 - (17) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa dan memberi kesempatan siswa jika ada yang belum paham mengenai materi yang telah diberikan.
 - (18) Guru menginformasikan materi pertemuan yang akan datang.
 - (19) Menutup pelajaran dengan salam.
 - (20) Siswa berdoa dan merespon salam penutup pembelajaran.
- c. Observasi**
- Observasi siklus II dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh rekan peneliti. Peneliti yang berperan sebagai observator mengamati siswa

dengan kode 1-11, sementara rekan peneliti mengamati siswa dengan kode 12-23. Masing-masing melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dan memasukkan data sesuai dengan lembar observasi.

Dari hasil pengamatan selama pembelajaran, siswa terlihat dapat menyesuaikan dengan pembelajaran *Joyfull Learning*. Pada pertemuan ini, sebagian besar siswa sudah mulai bisa beradaptasi dengan metode pembelajaran *Joyfull Learning* yang diterapkan. Sebagian besar siswa sudah terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat antusias dalam mengikuti game yang diberikan guru. Dalam kegiatan demonstrasi, siswa terlihat antusias dalam melakukan percobaan alat, sebagian besar terlihat senang dengan permainan yang diberikan oleh guru, pada saat guru menjelaskan cara membaca sudut sebagian siswa terlihat antusias memperhatikan penjelasan guru.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Dalam penilaian keaktifan siswa, seluruh siswa dinilai tingkat keaktifannya berdasarkan indikator keaktifan yang sudah disusun, siswa dianggap telah memenuhi indikator keaktifan siswa jika dalam pembelajaran sudah melakukan aktivitas sesuai dengan indikator. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II persentase keaktifan siswa diperoleh data sebagai berikut (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II.

NO	KODE SISWA	PERSENTASE			KATEGORI	MEME NUHI KRITE RIA
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II		
1	1	68,06%	80,56%	87,50%	YA	YA
2	2	68,06%	80,56%	75,00%	TIDAK	YA
3	3	73,61%	68,06%	87,50%	YA	YA
4	4	54,17%	73,61%	80,56%	YA	YA
5	5	62,50%	76,39%	91,67%	YA	YA
6	6	80,56%	86,11%	93,06%	YA	YA
7	7	44,44%	68,06%	68,06%	TIDAK	TIDAK
8	8	30,56%	48,61%	44,44%	TIDAK	TIDAK
9	9	59,72%	77,78%	80,56%	YA	YA
10	10	44,44%	36,11%	50,00%	YA	TIDAK
11	11	68,06%	75,00%	80,56%	YA	YA
12	12	48,61%	73,61%	68,06%	TIDAK	TIDAK
13	13	68,06%	73,61%	80,56%	YA	YA

14	14	68,06%	83,33%	80,56%	TIDAK	YA
15	15	41,67%	54,17%	83,33%	YA	YA
16	16	70,83%	80,56%	80,56%	TIDAK	YA
17	17	83,33%	75,00%	80,56%	YA	YA
18	18	43,06%	61,11%	69,44%	YA	TIDAK
19	19	76,39%	86,11%	84,72%	TIDAK	YA
20	20	45,83%	73,61%	80,56%	YA	YA
21	21	62,50%	68,06%	80,56%	YA	YA
22	22	37,50%	51,39%	52,78%	YA	TIDAK
23	23	54,17%	59,72%	79,17%	YA	YA
RATA-RATA		58,88%	70,05%	76,51%		

Dari hasil pengamatan pada kegiatan pra siklus, tindakan pada siklus I, dan tindakan pada siklus II, pada kegiatan pra siklus rata-rata keaktifan siswa sebesar 58,88%, pada kegiatan siklus I rata-rata keaktifan siswa sebesar 70,05% sementara pada siklus II rata-rata keaktifan siswa sebesar 76,51%. Telah terjadi peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari kegiatan pra siklus sebesar 58,88% menjadi 70,05% pada kegiatan siklus I dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II sebesar 76,51%. Hasil yang didapatkan pada siklus II telah mencapai indikator persentase keaktifan siswa secara keseluruhan seperti yang diharapkan.

d. Refleksi

Setelah tindakan penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada siklus II, selanjutnya dilakukan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dari penerapan metode *Joyfull Learning* dalam pembelajaran dan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan, tingkat keberhasilan pencapaian proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (1) Penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada siklus II sudah berjalan dengan baik dapat diterima dengan baik oleh sebagian besar siswa
- (2) Pada persentase keaktifan siswa, terjadi kenaikan pada siklus II jika dibandingkan dengan kegiatan siklus I, dan telah memenuhi persentase minimum yang telah ditentukan

Dari hasil pengamatan, didapatkan hal-hal sebagai berikut.

- (1) Pada siklus II sebagian siswa terlihat antusias dan tertarik untuk mengikuti permainan yang disajikan selama proses pembelajaran
- (2) Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian siswa sudah dapat memperhatikan perintah guru dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- (3) Siswa terlihat lebih percaya diri dalam melakukan percobaan alat maupun menjawab pertanyaan
- (4) Siswa mengalami peningkatan dalam bertanya kepada guru.
- (5) Sebagian siswa sudah dapat menjawab soal yang diberikan dan memberikan beberapa saran dan pendapat
- (6) Penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada siklus II secara menyeluruh sudah berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan harapan
- (7) Dari hasil penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* pada siklus II, didapatkan rata-rata keaktifan siswa telah memenuhi kriteria minimum secara menyeluruh sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian dengan judul penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran ilmu ukur tanah teknik gambar bangunan SMK Muhammadiyah Pakem Tahun Ajaran 2016/2017 bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan mengetahui penerapannya.

Pada keaktifan siswa, penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat 23 siswa yang semuanya dinilai rata-rata persentase keaktifannya berdasarkan indikator yang telah disusun. Persentase rata-rata keaktifan siswa setiap siklus dikatakan tuntas apabila telah mencapai kriteria minimum yang telah ditentukan. Data persentase rata-rata keaktifan siswa dari kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

NO	KEGIATAN	PERSENTASE RATA-RATA KEAKTIFAN SISWA
1	PRA SIKLUS	58,88%
2	SIKLUS I	70,05%
3	SIKLUS II	76,51%

Pada kegiatan pra siklus, persentase rata-rata keaktifan siswa adalah 58,88%, mengalami peningkatan pada siklus I, persentase rata-rata keaktifan siswa pada siklus I adalah 70,05%, kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan persentase rata-rata keaktifan siswa 76,51%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan dari hasil penelitian mengenai peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Ukur Tanah dengan menggunakan metode pembelajaran *Joyfull Learning*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Penerapan metode pembelajaran *Joyfull Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran ilmu ukur tanah teknik gambar bangunan SMK Muhammadiyah Pakem tahun ajaran 2016/2017 sebagai berikut: (a) pembukaan, memberikan gambaran model pembelajaran *Joyfull Learning*, (b) memberikan *game* melatih konsentrasi dan membangkitkan semangat siswa dengan urutan: (1) siswa diminta mengurutkan angka, siswa yang mendapatkan kelipatan 3 wajib mengucapkan "bom". (2) memberikan penjelasan angka yang diucapkan "bom" adalah kelipatan 3. (3) permainan dimulai hingga 2 putaran sesuai urutannya. (4) merubah ketentuan permainan jika mendapat kelipatan 3 mengucapkan "dor" dan kelipatan 5 mengucapkan "bom". (5) menyudahi permainan dan menjelaskan tujuan permainan tersebut. (c) penjelasan bagian-bagian dan fungsi theodolite. (d) melakukan demonstrasi penggunaan theodolit. (e) meminta siswa melakukan demonstrasi. (f) memberikan humor. (g) meminta siswa mengulang materi. (h) memberikan *game* untuk meningkatkan kekompakan dan menyamakan

pemikiran siswa dengan urutan: (1) setiap kelompok diberikan kertas kosong, meminta siswa membuat sebuah garis, dan diberikan ke teman disampingnya untuk dilanjutkan gambarnya. Gambar pada urutan terakhir harus dapat dijelaskan maksudnya. (2) membagi kertas kepada masing-masing kelompok. (3) permainan dimulai, siswa pertama menggambar garis, dengan aba aba guru kertas harus diberikan pada siswa berikutnya (4) kelompok yang menang mendapatkan penghargaan dari guru. (5) memberikan penjelasan tentang tujuan permainan. (i) menjelaskan cara membaca sudut pada thedolit. (j) mempersilahkan siswa mencoba membaca sudut. (k) penjelasan cara menggambar sudut dan meminta siswa untuk menggambar sudut dan (l) penutup.

Dari hasil penelitian didapatkan tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan sebagai berikut: (a) pada kegiatan pra siklus persentase rata-rata keaktifannya sebesar 58,88%. (b) pada siklus I diperoleh persentase rata-rata sebesar 70,05%, pada siklus I mengalami peningkatan namun belum mencapai kriteria minimum yang diterapkan, (c) pada siklus II persentase rata-rata keaktifannya sebesar 76,51% dan memenuhi kriteria minimum sehingga dikatakan keaktifan siswa mengalami peningkatan.

Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti sebagai pertimbangan hasil penelitian antara lain:

- (1) Peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan bermacam metode pembelajaran yang interaktif dan menarik serta penggunaan media yang menunjang sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- (2) Siswa disarankan agar lebih menyadari pentingnya aktif selama pembelajaran.
- (3) Sekolah sebaiknya meningkatkan fasilitas penunjang dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran, terutama media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Melvin. (2009). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Penerjemah: Sarjuli, et. Al. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.