

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Permainan Tongkat Estafet dalam Materi Seni Rupa

Nursilawati

Nursilawati adalah Guru pada SMAN 8 Banda Aceh, Indonesia
Email : nursilawati291178@gmail.com

Abstrak

The title of this research is to improve student learning achievement through the relay stick game model in art material in class XI SMA Negeri 8 Banda Aceh. The purpose of this research is to describe the increase in student achievement after applying the baton game model in the art material of class XI. This research is classified as Classroom Action Research (CAR), which is a study conducted in class. Data collection in this study was planned to be carried out in two cycles. Each cycle has a result so that the improvement can be seen. Based on the results of the classroom action research (CAR) that was carried out, it was found that the increase in student motivation and learning achievement was further increased by using the baton game model in fine art material. In the first cycle, there were 54% pretest results, 73% posttest results while in the second cycle the pretest results were 81% while the post-test results were 88%. Based on the results of the analysis, it can be concluded that using the baton game model in the art material of class XI can improve student achievement.

Keywords: improvement, learning outcomes, relay stick game model

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bermasyarakat, mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, sikap pengendalian diri, pembentukan kepribadian serta berakhlak mulia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk kesejahteraan hidup berbangsa dan bernegara. Untuk meningkatkan hasil potensi yang dimiliki peserta didik pemerintah memperketat sistem pendidikan dengan cara memberikan penilaian kelulusan mata pelajaran yang disingkat dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sehingga peserta didik diharuskan mampu memenuhi standar nilai dari setiap mata pelajaran yang diikutinya. Dengan demikian, baik peserta didik maupun pendidik haruslah memiliki metode dan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu siswa serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran karena setiap peserta didik akan terbawa gaya belajar, cara belajar serta keinginan belajar tergantung pada kesiapan dan metode guru. Seperti yang dikatakan oleh Istarani (2012:1) bahwa: Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek baik sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang

dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya tarik dalam suatu materi pelajaran sehingga siswa dapat mencapai tingkat kelulusan yang baik.

Pembelajaran model Aktivitas Bermain Tongkat Estafet

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi oleh siswa. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja siswa menyempatkan diri untuk bermain. Sehari-hari siswa memilih sendiri jenis dan bentuk permainan dari tempat serta situasi yang dihadapinya. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat lebih ekspresif dalam mengungkapkan emosi-emosi yang ada pada dirinya. Melalui bermain, siswa dapat membangun pengetahuan dan mengenal lingkungan hidupnya dengan lebih baik. Dalam membangun pengetahuan pada siswa tidak terlepas dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada siswa dan mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada siswa untuk bereksplorasi, sehingga siswa pun mampu membangun pengetahuannya sendiri dari apa yang ia lakukan.

Menurut Sujiono Bermain adalah kegiatan yang dilakukan siswa secara spontan karena disenangi. Bagi siswa bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar siswa dapat berkembang secara utuh, mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, serta menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Proses belajar pada siswa usia dini dilalui dengan bermain. Bermain bagi siswa-siswa bukan sekedar bermain, melainkan merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan makna dan pengetahuan baru dalam kehidupannya. Melalui bermain, siswa dapat menerima berbagai rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga akan menambah pengetahuan siswa.

Sedangkan menurut Fadlillah “Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang siswa menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang”. Bermain merupakan aktivitas yang sangat diperlukan dalam meningkatkan perkembangan siswa. Bermain yang dilakukan harus menyenangkan agar membuat hati siswa menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Melalui bermain, siswa belajar akan hal yang diperlukan dalam perkembangannya. Baik berupa perkembangan dalam aspek agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun seni. Salah satu permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan siswa adalah permainan estafet. Estafet adalah salah satu dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain.

Menurut Wiarto “Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi).” Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerjasama antar anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam bermain estafet. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan. Jika salah satu anggota kelompok kurang bahkan tidak memahami aturan yang ada, maka permainan pun akan terhambat. Saat pelaksanaannya juga tidak bisa hanya dengan satu kelompok saja yang melakukan permainan melainkan ada kelompok lain yang ikut bermain dikarenakan permainan ini

menuntut adanya proses kompetisi di dalamnya. Sedangkan menurut Carr Lari estafet merupakan salah satu aktivitas yang paling menyenangkan dalam atletik. Aktivitas ini membutuhkan sedikit peralatan dan dapat dipraktikkan di dalam maupun luar ruangan. Estafet menambahkan kegembiraan kompetisi tim. Estafet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi kegiatan tersebut dilakukan oleh siswa-siswa.

Permainan estafet tidak memerlukan peralatan terlalu banyak. Guru dalam hal ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada disekeliling siswa sebagai objek dalam permainan estafet. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan estafet dapat dilakukan didalam ruangan namun jika tidak, guru dapat mengajak siswa-siswa untuk dapat bermain di luar ruang kelas yang lebih lapang.

Sedangkan Adi,dkk mengatakan bahwa Estafet (beranting) adalah satu-satunya perlombaan beregu dalam Atletik.²⁸ Lanjut Khomsin mengatakan Estafet adalah salah satu nomor lari yang sering di perlombakan dalam cabang atletik, yaitu lari bersambung dengan jumlah 4 orang atlet, dimana pelari pertama harus membawa tongkat estafet yang akan diberikan pada pelari ke 2, ke 3, dan ke 4, dengan mengoper tongkat yang sesuai peraturan yang berlaku.

Kompetisi antar tim yang ada dalam permainan ini dapat mengajarkan siswa akan arti nilai kerjasama serta lapang dada dan toleransi untuk menerima kekalahan dan kemenangan saat bermain. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan siswa. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok. Dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk membentuk sikap kooperatif pada diri siswa agar dapat bekerjasama dalam melakukan permainan sesuai dengan aturan yang ditentukan.

Langkah-langkah Pembelajaran Model Bermain Tongkat Estafet

Dalam melakukan aktivitas bermain, selalu ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah dalam melaksiswaan aktivitas bermain estafet menurut Khomsi adalah sebagai berikut:

1. Siswa berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya. Keaktifan siswa dalam bermain menandakan siswa memahami akan aturan dalam permainan yakni, siswa harus bekerjasama dalam memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain sesuai waktu yang guru tentukan.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang siswa, setiap siswa melakukan kerjasama dalam permainan sesuai dengan aturan. Misalnya siswa harus berada ditempat yang ditentukan hingga permainan berakhir, siswa memindahkan benda satu per satu, dan lain sebagainya
3. Siswa berlomba untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat dengan cara menyerahkan benda tersebut dari satu siswa ke siswa lainnya sesuai dengan aturan yang berbeda-beda disetiap pertemuan. Misalnya siswa harus memindahkan benda dengan cara melompat, berjongkok, melempar, dan lain sebagainya

4. Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap siswa dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada siswa misalnya meminta siswa untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.

Aktivitas Bermain Estafet

Aktivitas bermain merupakan kegiatan belajar yang sangat menyenangkan bagi siswa. Melalui aktivitas bermain, berbagai kemampuan yang dimiliki siswa dapat dikembangkan dan ditingkatkan, seperti nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Menurut Montolalu “Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan di sekolah. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar serta alat-alat permainan yang dibutuhkan siswa.” Dalam merencanakan dan mengatur aktivitas bermain, guru hendaknya menyediakan tempat dan menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga dapat merangsang siswa untuk melakukan berbagai kegiatan yang sesuai dengan minat dan aspek pengembangan siswa. Salah satu aktivitas bermain yang dapat menjadi referensi bagi guru dalam pembelajaran adalah dengan melakukan aktivitas bermain estafet.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain estafet dalam penelitian ini merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan estafet dengan menggunakan aturan yang ditentukan. Siswa melakukan permainan dalam berkelompok. Setiap kelompok melakukan kerjasama dalam berlomba untuk memindahkan potongan-potongan suatu gambar atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara menyerahkan benda dari satu siswa ke siswa lainnya untuk disusun menjadi gambar yang utuh sesuai waktu yang guru tentukan. Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pertanyaan sederhana pada setiap siswa dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada siswa misalnya meminta siswa untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan dan disusun kembali.

Pengertian Seni Rupa

Sebagai salah satu cabang seni, maka seni rupa merupakan suatu karya yang dapat di amati secara visual. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian *seni rupa murni* untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

Mempelajari seni rupa tidaklah mudah, apalagi bagi siswa pemula. Diperlukan metode yang tepat dengan pendekatan yang tepat pula. Hal ini juga dialami oleh siswa SMA Negeri 8 Banda Aceh yang merasa kurang bersemangat pada materi seni rupa yang hanya diberikan teori dan sedikit praktik dengan model pembelajaran satu arah.

Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang tepat adalah mengadakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Permainan Tongkat Estafet*. Model *Permainan Tongkat Estafet* diyakini dapat memberikan siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan hasil (kenyataan yang mereka lihat). Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena interaksi antara siswa itu sendiri baik secara fisik maupun psikologis dapat ditingkatkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Subyek Penelitian dan Sumber Data

Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa sebanyak 30 orang terdiri dari siswa laki-laki. Dan data guru/teman sejawat yang merupakan guru kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini.

Data dan Cara Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan cara yaitu lembar Observasi aktivitas siswa, lembar evaluasi berupa soal *pre test* dan ulangan harian /*post tes* Pada siklus pertama berjumlah beberapa soal dan siklus kedua 10 soal dan setiap soal ulangan harian berdasarkan indikator yang diajarkan pada tiap pertemuan model Permainan Tongkat Estafet Dalam Materi Seni Rupa pada siswa Kelas XI IPA5 SMA Negeri 8 Banda Aceh.

Teknik pengolahan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif tentang hasil belajar siswa model pembelajaran Kooperatif tipe Permainan Tongkat Estafet Dalam Materi Seni Rupa pada siswa Kelas XI IPA5 SMA Negeri 8 Banda Aceh. diperoleh dari pemberian tes (evaluasi) dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari soal *pretest* dan soal ulangan harian yang diberikan pada tiap akhir siklus yang disesuaikan dengan indikator pada setiap RPP.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dengan sangat hati-hati oleh guru, seolah guru tidak ingin kehilangan satu peristiwa pun saat melakukan pengamatan dan tes. Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh, dengan jumlah siswa 30 siswa. Maka dalam siklus I, tahapannya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Uraianya adalah sebagai berikut:

Perencanaan

Pada hari melakukan penelitian sebelumnya guru telah menyiapkan hal-hal yang diperlukan untuk mempercepat proses pelaksanaan penelitian. Pada awalnya guru menyusun perencanaan yang baik mulai dari : Menyiapkan *pretest* kepada siswa.,

Menyiapkan silabus pelajaran., Membuat RPP., Membuat LKS., Membuat lembar observasi guru., Membuat lembar observasi siswa., Menyediakan media gambar untuk mendukung pembelajaran

Setelah semuanya keperluan dipersiapkan dengan baik, maka hal selanjutnya yang dilakukan guru memberikan motivasi kepada siswa menyangkut dengan isi materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru mengabsensi siswa dan mengajak siswa untuk bercerita tentang seni budaya apa saja yang ia sukai.

Selanjutnya guru memberikan ujian pretes, ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tentang seni seni rupa dan kerajinan tradisional yang ada di daerahnya. pretes terdiri dari beberapa kegiatan yaitu 1)pengetahuan seni rupa dan kerajinan tradisional aceh,2) kecepatan menyusun potongan gambar seni rupa dan kerajinan tradisional aceh, 3) ketepatan menyusun potongan gambar seni rupa dan kerajinan tradisional aceh, 4) kerja sama dalam kegiatan yang diberikan sebelum menggunakan model pembelajaran *permainan tongkat estafet*.

Sebelum melakukan tindakan pada siklus 1, guru melakukan pretest. Berdasarkan hasil pree test dengan nilai rata-rata sebesar 56 dengan ketuntasan hanya 53 % menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak memenuhi KKM sehingga akan dicoba menggunakan model pembelajaran inovatif dalam bentuk permainan estafette untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Pelaksanaan

Pelaksanaan model pembelajaran inovatif dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam model Permainan tongkat estafetyaitu:

- a. Guru mempersiapkan contoh karya seni rupa dan kerajinan atau gambar gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini artinya sebelum guru masuk ke materi pelajaran, guru sebelumnya telah menyiapkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi seni rupa yaitu mengidentifikasi karya seni rupa daerah setempat Aceh. Selain memperlihatkan contoh karya seni rupa dan kerajinan, guru juga memperlihatkan beberapa contoh gambar karya seni rupa kerajinan. Berikut ini contoh gambarnya:
- b. Guru menayangkan gambar lewat OHP, ini dilakukan dengan tujuan siswa dapat melihat dan memahami gambar seni rupa dan kerajinan.
- c. Guru memberikan petunjuk dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan/ menganalisis gambar. Ini dimaksudkan, setelah guru menampilkan gambar karya seni rupa aceh yang berhubungan dengan materi pelajaran kemudian guru menyuruh siswa untuk dapat memperhatikan dan memahami kedua gambar yang telah ditayangkan kemudian siswa diminta untuk menganalisis gambar-gambar tersebut.
- d. Diskusi kelompok (3-4 orang siswa). Hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas. Ini dimaksudkan untuk melihat keaktifan siswa di kelas dan khususnya di kelompok masing-masing. Kelompok boleh dibentuk lebih dari 3-4 orang untuk memaksimalkan kerja siswa.
- e. Tiap kelompok diberikan kesempatan membacakan hasil diskusinya. Ini dimaksudkan supaya setiap kelompok dapat memunculkan ide dari masing-masing siswa dalam kelompok.
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ini dimaksudkan agar siswa paham dan mengerti

- bagaimana tujuan yang akan diharapkan dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa.
- g. Guru menyiapkan potongan-potongan gambar kerajinan tradisional dari daerah aceh dan daerah luar aceh yang telah dipersiapkan oleh guru, potongan gambar-gambar kerajinan tradisional tersebut dimasukkan dalam suatu wadah sesuai dengan jumlah kelompok yang dipersiapkan.
 - h. Siswa berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya. Keaktifan siswa dalam bermain menandakan siswa memahami akan aturan dalam permainan yakni, siswa harus bekerjasama dalam memindahkan potongan gambar seni rupa kerajinan yang ada dalam kotak untuk di tempelkan ke papan tulis sesuai waktu yang guru tentukan.
 - i. Siswa berlomba untuk memindahkan gambar-gambar kerajinan tradisional aceh dari dalam kotak untuk di tempelkan ke papan tulis yang telah dipersiapkan oleh guru secara cepat dan tepat dengan cara siswa yang pertama mengambil gambar kerajinan aceh dalam kotak kemudian berlari ke papan tulis untuk di tempelkan, kemudian kembali secara cepat ke kelompoknya untuk menyentuh siswa yang kedua, siswa kedua memilih dan mengambil gambar kerajinan tradisional aceh lainnya dan berlari menuju papan tulis untuk menempelkan di bawah gambar temannya yang pertama tadi, kemudian kembali ke kelompoknya secepat mungkin dan menyentuh siswa ketiga, siswa ketiga memilih dan mengambil gambar kerajinan tradisional aceh lainnya dan berlari cepat untuk menempelkan gambar di bawah gambar nomor dua di papan tulis, demikian seterusnya hingga siswa ke empat.
 - j. Kegiatan estafet tersebut adanya keseriusan siswa berlomba menempelkan gambar atau tulisan ke papan tulis, sedangkan peneliti mengamati keaktifan siswa dalam berlomba menempelkan gambar.
 - k. Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap siswa dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada siswa misalnya meminta siswa untuk menyebutkan jumlah potongan gambar yang berhasil di tempelkan pada papan tulis, menyebutkan urutan gambar yang tempelkan 1-10 pada papan tulis, dan lain sebagainya.
 - l. Kesimpulan. Saat materi pelajaran sudah diberikan oleh guru, guru mempersilahkan siswa untuk dapat mengambil kesimpulan.

Setelah kegiatan pembelajaran seni rupa dan kerajinan tradisional aceh dengan menggunakan model *permainan tongkat estafet* barulah guru memberikan ujian postes. Berikut adalah tabel preetes dan post test siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1
Hasil Pree Tes dan Post Test 2 Siklus

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Pree	Post	Pree	Post
1	Ade rafi mubarak	60	80		
2	Ana agustina sachlan	60	75		
3	Annisa sakinah irwanda	65	72		

4	Elvira anjani	60	75		
5	Sarah salwa hanum	65	85		
6	Fauzul umam	60	85		
7	Fitra akbar maulana	60	85		
8	Geunta farabi yuzka	65	55		92
9	Khairina	60	40		
10	M Zaki pratama	65	90		
11	Mailati	60	100		
12	Maulida amanda				
13	Muhammad gufran		80		
14	Muhammad jafar				
15	Muhammad nabil				
16	Mutiarpurtrinidadia				
17	Mutiarasabila				
18	Naufalmaulana				
19	Naurasalwa	70	75		
20	Nazwautari				
21	Nurhayati				
22	Raudatuljannah				100
23	Renal khalid				80
24	Sandi septian				100
25	Sarah jidriayusfira				100
26	Sari nurasyifa				92
27	M Nazarkhadafi				80
28	Cut rismafadhilla				100
28	Sawarahmatillah				100
30	Maisanfathimah				92
Jumlah Nilai					2670
Rata-Rata					89
Persentase Tuntas					90%

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II berbeda. Pada siklus I didapatkan hasil nilai rata-rata pada pretes sebanyak 56, kemudian hasil nilai rata-rata pada kegiatan postes adalah 65,66 sehingga dapat dikatakan nilai siswa terjadi peningkatan sekitar 9,66. Sedangkan pada siklus II dalam kegiatan pree test didapat nilai rata-rata sebesar 76,66 dan dalam kegiatan postes pada siklus II didapat nilai rata-rata sebesar 89. Maka dalam siklus II antara pree test dan post test terjadi peningkatan sebesar 12,34. Dengan demikian peningkatan nilai rata-rata setelah poss test dari siklus I ke siklus II sebesar $89 - 65,66 = 23,34$. Maka dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari siklus I dan siklus II terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu hipotesis yang mengatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran inovatif *permainan estafet* pada materi seni rupa dan kerajinan tradisional aceh di kelas XI IPA5 SMA Negeri 8 Banda Aceh dikatakan benar dan berhasil yang berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan sangat baik. Sehingga model pembelajaran inovatif *permainan estafet* dikatakan dapat memberikan pengaruh yang sangat positif dan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran seni budaya khususnya materi identifikasi seni rupa dan kerajinan tradisional.

Pengamatan

Setelah melakukan ujian pretes dan postes oleh guru secara klasikal, guru kembali mengamati aktivitas siswa yang dilakukan secara langsung saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang dinilai juga berkaitan sangat dekat dengan proses belajar mengajar.

Refleksi

Dalam pembelajaran siklus I pada pelajaran seni rupa dan kerajinan tradisional acehd engan menerapkan model *permainan tongkat estafet*. Berdasarkan hasil analisis dari pengamatan (observasi) dari awal sampai akhir dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pretes siswa didapat bahwa nilai rata-rata siswa adalah 56 dan setelah kegiatan siklus I maka nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 65,66 . Peningkatan nilai ini dikategorikan siswa berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan model *pembelajaran tongkat estafet* meskipun belum mencapai maksimal persentase ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 75. Sedangkan aktivitas siswa didapatkan hasilnya sebanyak 3,33 dari 8 item yang dinilai.

Selanjutnya dari hasil aktivitas siswa pada siklus I didapatkan rata-rata terjadi peningkatan keaktifan siswa sehingga dikategorikan aktif dalam kelas, walaupun belum maksimal. Ini memberikan pengetahuan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *permainan tongkat estafet* berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa lebih aktif pada siklus I tetapi belum mencapai hasil maksimal, maka guru akan melanjutkan pada siklus II. Pada siklus II hal-hal yang harus diperbaiki seperti siswa harus dapat meningkatkan ujian pretes dan postes serta siswa dituntut untuk lebih aktif pada saat aktivitas di kelas.

Nilai Postes yang tuntas dengan menggunakan model pembelajaran *Pembelajaran tongkat estafet* dalam pembelajaran seni rupa pada siklus II sebesar rata-rata sebesar 89. Kemudian aktivitas siswa didapatkan hasil sebanyak 4,37 dari 8 item yang dinilai, siswa dikategorikan sangat aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas XI IPA5 SMA N 8 Banda Aceh dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar perolehan nilai rata-rata pada siklus I dalam kegiatan pretest sebesar 56, postes 65,66 dapat dikatakan berhasil. Sedangkan pada siklus II hasil belajar lebih meningkat yaitu diperoleh nilai rata-rata pada kegiatan pretes 76,66 dan kegiatan postes 89 sehingga dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada peningkatan yang sangat bagus dengan menggunakan model pembelajaran inovatif berupa permainan estafette pembelajaran

seni budaya khususnya materi mengidentifikasi jenis dan karakteristik karya seni rupa kerajinan tradisional

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Istarani, (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Johar, Rahmah, dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala.
- Moh. Nazir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy,J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto, (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soedarsono, (1992). *Pengantar Apresiasi Seni*, Jakarta:Balai Pustaka
- Suhelmi, (2004). *Apresiasi Seni Budaya Aceh*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta. Prenada Media Grup.