

**PENERAPAN MEDIA GAME RODA BERPUTAR SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR RAGAM HIAS DALAM MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA SISWA KELAS XI MIPA
SMA ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh:

Lathifah Surya Prathivi

K3211034

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2017

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lathifah Surya Prathivi
NIM : K3211034
Jurusan/Program Studi : PBS/Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN MEDIA GAME RODA BERPUTAR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR RAGAM HIAS DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS XI MIPA SMA ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017”** ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri. selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Lathifah Surya Prathivi

**PENERAPAN MEDIA *GAME* RODA BERPUTAR SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR RAGAM HIAS DALAM MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS XI MIPA SMA
ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017**



Oleh :

LATHIFAH SURYA PRATHIVI

K3211034

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

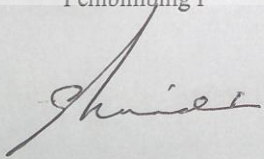
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

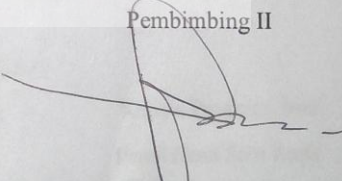


Surakarta, Juli 2017

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Edi Kurniadi, M.Pd
NIP. 196005181989031001


Drs. Margana, M.Sn
NIP. 196006121991031001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Lathifah Surya Prathivi

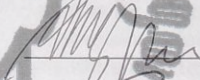
NIM : K3211034


Judul Skripsi : Penerapan Media *Game* Roda Berputar Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Ragam Hias Siswa Kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim uruan dan Ilmu Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Kamis, tanggal 27 Juli 2017 dengan hasil Lulus dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi ini telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

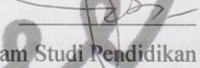
Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
--------------	--------------	---------

Ketua : Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd		_____
------------------------------------	---	-------

Sekretaris : Dr. Adam Wahida, S.Pd, M.Sn		_____
--	--	-------

Anggota I : Dr. Edi Kurniadi, M.Pd		_____
------------------------------------	--	-------

Anggota II: Drs. Margana, M.Sn		_____
--------------------------------	--	-------

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Pada :

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd

NIP. 19610124 198702 1 001

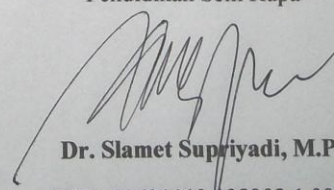


Kepala Program Studi

Pendidikan Seni Rupa

Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd

NIP. 19621110 198903 1 001



ABSTRAK

Lathifah Surya Prathivi, **PENERAPAN MEDIA *GAME* RODA BERPUTAR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR RAGAM HIAS DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS XI MIPA SMA ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2017.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi penerapan media *game* roda berputar sebagai upaya peningkatan prestasi belajar ragam hias dalam mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta tahun ajaran 2016/2017. Untuk mengukur ketercapaian keberhasilan penelitian ini, digunakan tolak ukur (indikator keberhasilan) pada siklus tindakan terakhir sekurang-kurangnya 80% siswa mendapat nilai tuntas 76 pada hasil belajar (afektif, kognitif, psikomotor).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga bulan November 2016 di SMA Islam Diponegoro Surakarta dengan subyek penelitian siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 16 siswa. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sumber data yang digunakan adalah dokumen, tes, informan, tempat dan peristiwa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data yang digunakan adalah *review key informant* dan *number check*. Analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dan analisis kritis.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game* roda berputar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ragam hias Nusantara. Persentase hasil belajar dari siklus I ke siklus II pada aspek afektif adalah 75% meningkat menjadi 87,5%, pada aspek kognitif adalah 62,5% meningkat menjadi 81,25%, pada aspek psikomotor adalah 75% menjadi 93,75%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Ragam Hias, Game Roda Berputar

ABSTRACT

Lathifah Surya Prathivi, **THE IMPLEMENTATION OF SPIN THE WHEEL GAME MEDIA AS AN EFFORTS TO IMPROVE LEARNING RESULTS RAGAM HIAS ON FINE ART LESSON AT CLASS XI MIPA SMA ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA ACADEMIC YEAR 2016/2017**. Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty. Sebelas Maret University, 2017.

The purpose of this research was to determine and identify implementation of spin the wheel game media as an efforts to improve learning result ragam hias on fine art lesson at class XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta academic year 2016/2017. To measure the achievement of the success of this research, used a benchmark (indication of success) in the last act cycle of at least 80% of student scored at the 76 complete learning result (affective, cognitive, psychomotor).

This research was conducted from July to November 2016 in SMA Islam Diponegoro Surakarta with a research subject was the students of class XI MIPA which amount to 16 students. This research procedures conducted during two cycles each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The data used is a document, test, informant, place and events. This research used data collecting techniques of interview, observation, documentation and testing. Validity test of the data used review key informant and number check. The data analysis technique used descriptive comparative and critical analytical technique..

Results of this study can be concluded that implementation of spin the wheel media can improve knowledge's XI MIPA student SMA Islam Diponegoro academic year 2016/2017 of ragam hias Nusantara. Percentage increase in learning result from the first cycle to the second cycle of the affective aspect is 75% increase to 87,5%, the cognitive aspect is 62,5% increase to 81,25%, the psychomotor aspect is 75% increase to 93,75%.

Keywords: *Learning Result , Ragam Hias, Spin The Wheel game media*

MOTTO

“Do the best, be the best, God take the rest”

(Penulis)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.

(Q.S. Al-Insyiroh: 6-8)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur Alhamdulillah kepada ALLAH SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

“Bapak dan Ibu”

Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan cinta yang begitu besar untukku.

“Fahrisa Surya dan Salsabila Surya”

Terima kasih sudah menjadi saudara paling sempurna.

“Aniza”

Terima kasih sudah berkontribusi banyak dalam penyelesaian perkuliahan dan skripsi ini.

“Teman-Teman Marching Band Sebelas Maret”

Terima kasih untuk pengalaman paling berharga, berproses bersama menjadikan kita tim juara. MB UNS JAYA!

“Teman-Teman Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS”

“Almamater”

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang memberi ilmu dan inspirasi. Atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul, **“PENERAPAN MEDIA GAME RODA BERPUTAR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR RAGAM HIAS DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS XI MIPA SMA ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017”**

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd., Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Edi Kurniadi, M.Pd., selaku pembimbing I.
4. Drs. Margana, M.Sn., selaku pembimbing II sekaligus pembimbing akademik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Seni Rupa UNS.
6. Ahmadi, S.Pd., Kepala SMA Islam Diponegoro Surakarta.
7. Krisna Aniza Rachman, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Seni Budaya SMA Islam Diponegoro Surakarta.
8. Siswa kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta.
9. Teman-teman Pendidikan Seni Rupa 2011.
10. Pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, Juni 2017



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN ABSTRACT.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	7
1. Belajar dan Pembelajaran	7
2. Komponen Pembelajaran	8
3. Pembelajaran Kooperatif	13
4. Pembelajaran Seni Rupa.....	17
5. Ragam Hias	17
B. Kerangka Berpikir.....	29

C. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
B. Pendekatan Pendekatan	33
C. Subjek Penelitian	38
D. Data dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Uji Validitas Data	42
G. Teknik Analisis Data	42
H. Indikator Kinerja Penelitian	43
I. Prosedur Penelitian	43
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Pratindakan	47
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	47
2. Sejarah Berdirinya SMA Islam Diponegoro	48
3. Visi dan Misi Sekolah	49
4. Kondisi Sekolah	49
5. Kondisi Kelas	50
6. Keberadaan Siswa	50
7. Suasana awal Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta	51
B. Deskripsi Siklus I	61
1. Perencanaan Tindakan Siklus I	61
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	62
3. Observasi Siklus I	72
4. Refleksi Siklus I	82
C. Deskripsi Siklus II	83
1. Perencanaan Tindakan Siklus II	83
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	83

3. Observasi Siklus II.....	92
4. Refleksi Siklus II	102
D. Pembahasan	103
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	107
B. Implikasi	108
C. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Karya Fadillah Yasmin	3
Gambar 1.2 Karya Nikmah Amalia	3
Gambar 2.1 Contoh Ragam Hias Geometris	19
Gambar 2.2 Contoh Ragam Hias Tumbuhan	19
Gambar 2.3 Contoh Ragam Hias Binatang	20
Gambar 2.4 Contoh Ragam Hias Manusia	21
Gambar 2.5 Contoh Ragam Hias Benda Alam	21
Gambar 2.6 Contoh Ragam Hias Nusantara	22
Gambar 2.7 Unsur Garis	23
Gambar 2.8 Unsur Bidang	24
Gambar 2.9 Unsur Ruang	25
Gambar 2.10 Unsur Tekstur	26
Gambar 2.11 Unsur Warna	27
Gambar 4.1 Peta Lokasi SMA Islam Diponegoro Surakarta	47
Gambar 4.2 Tampak Depan Lokasi SMA Islam Diponegoro Surakarta	48
Gambar 4.3 Denah SMA Islam Diponegoro Surakarta	49
Gambar 4.4 Denah Kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta	50
Gambar 4.5 Proses Pembelajaran Seni Budaya	51
Gambar 4.6 Siswa Kurang Konsentrasi Saat Mengerjakan Tugas	54
Gambar 4.7 Siswa Kurang Konsentrasi Saat Mengerjakan Tugas	54
Gambar 4.8 Siswa Kurang Konsentrasi Saat Mengerjakan Tugas	55
Gambar 4.9 Karya Fadillah Yasmin	59
Gambar 4.10 Karya Nikmah Amalia	60
Gambar 4.11 Pembelajaran Menggunakan Media <i>Game</i> Roda Berputar	65
Gambar 4.12 Kelompok Siswa Membuat Desain Sketsa Ragam Hias	66
Gambar 4.13 Siswa Mengerjakan Tes Psikomotor Siklus I	68
Gambar 4.14 Siswa Mengerjakan Tes Psikomotor Siklus I	68
Gambar 4.15 Siswa Mengerjakan Tes Psikomotor Siklus I	69

Gambar 4.16 Siswa Mengerjakan Tes Psikomotor Siklus I.....	71
Gambar 4.17 Siswa Memberi Warna Pada Karyanya	71
Gambar 4.18 Karya Nadhima	78
Gambar 4.19. Karya Fatma Hasyim Al Hasni	79
Gambar 4.20 Karya Chofifah Nurul H.....	80
Gambar 4.21 Siswa Melakukan Turnamen <i>Game</i> Roda Berputar.....	85
Gambar 4.22 Siswa Berlatih Membuat Desain Siklus II	86
Gambar 4.23 Siswa Mengerjakan Soal Tes Kogniif Siklus II	87
Gambar 4.24 Siswa Mengerjakan Tes Psikomotor Siklus II	87
Gambar 4.25 Guru Memberikan Pengarahan Kepada Siswa.....	88
Gambar 4.26 Proses Pendetailan Karya Oleh Siswa	90
Gambar 4.27 Saling Membantu Bersama Teman Kelompoknya	90
Gambar 4.28 Siswa Serius Mengerjakan Tugas	91
Gambar 4.29 Karya Hanifa	98
Gambar 4.30 Karya Hadijah Nabila.....	99
Gambar 4.31 Peserta Karya Sofia Nabila Bafaqih	100
Gambar 45. Karya Ragam Hias Kelompok Matahari	92

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	30
Bagan 3.1 Alur PTK	36
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins	46



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Bentuk – bentuk Belajar Kooperatif	14
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	32
Tabel 3.2 Indikator Kinerja Penelitian	43
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Sebelum Tindakan	56
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aspek Kognitif Siswa Sebelum Tindakan.....	57
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Sebelum Tindakan	58
Tabel 4.4 Daftar Kelompok Siswa Berdasarkan Prestasi Belajar	63
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus I	73
Tabel 4.6 Lembar Observasi Aspek Kognitif	74
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aspek Pasikomotor Siswa Siklus I.....	76
Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I.....	81
Tabel 4.9 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Kognitif dan Psikomotor Siklus I.....	81
Tabel 4.10 Daftar Kelompok Siswa Siklus II	84
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus II	93
Tabel 4.12 Lembar Observasi Aspek Kognitif Siswa Siklus II	94
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siklus II.....	96
Tabel 4.14 Persentase Ketuntasan BelajarAspek Afektif Siklus II.....	101
Tabel 4.15 Persentase Ketuntasan BelajarAspek Kognitif dan Aspek Psikomotor Siklus II	101
Tabel 4.15 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Afektif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	104
Tabel 4.16 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Kognitif dan Psikomotor Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	104