



## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGGAMBAR BENTUK PADA SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 6 MAKASSAR

Jasman<sup>1</sup>, Sukarman<sup>2</sup>, Andi Baetal Mukaddas<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: [jasman42@gmail.com](mailto:jasman42@gmail.com) [sukarman@gmail.com](mailto:sukarman@gmail.com) [andi.baetal@unm.ac.id](mailto:andi.baetal@unm.ac.id)

**Abstract:** *This study aimed to examine in greater depth the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving students' ability to draw forms among seventh-grade students of SMP Muhammadiyah 6 Makassar. The participants of this study were all Grade VII students of SMP Muhammadiyah 6 Makassar, totaling 32 students in the 2018–2019 academic year. The study was conducted over four meetings and implemented through two learning cycles. Data were collected through observations of students' learning activities during each instructional process and through learning achievement tests administered at the end of each cycle. The results of the study indicate that the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model was able to improve students' form-drawing skills. This improvement is reflected in the increase in the percentage of students' mastery of form-drawing skills, from 68.53% in Cycle I to 81.83% in Cycle II. Therefore, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving the form-drawing ability of seventh-grade students at SMP Muhammadiyah 6 Makassar.*

**Keywords:** *learning, skills, form drawing, Team Games Tournament (TGT).*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara lebih mendalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan menggambar bentuk pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar yang berjumlah 32 orang pada tahun pelajaran 2018–2019. Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan dan menggunakan dua siklus pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar siswa yang dilaksanakan pada setiap proses pembelajaran berlangsung, serta melalui tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan menggambar bentuk siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan persentase ketuntasan keterampilan menggambar bentuk dari siklus I sebesar 68,53% menjadi 81,83% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar.

**KataKunci :** Pembelajaran Keterampilan Menggambar Bentuk, Metode Belajar Mandiri *Team Games Tournamen*(TGT)

## PENDAHULUAN

“Manusia” adalah makhluk yang dapat dipandang dari berbagai sudut pandang. Sejak ratusan tahun sebelum Isa, manusia telah menjadi salah satu objek filsafat, baik objek formal yang mempersoalkan hakikat manusia dan dengan berbagai kodisinya. Uraian tentang manusia dalam kedudukannya sebagai peserta didik, haruslah menempatkan manusia sebagai pribadi yang utuh dalam kaitannya dengan kepentingan pendidikan, akan lebih ditekankan hakikat manusia sebagai lesatuan sifat makhluk individu dan makhluk sosial, sebagai kesatuan jasmani dan rohani, dan sebagai makhluk Tuhan dengan menempatkan hidupnya di dunia sebagai persiapan kehidupannya di akhirat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 (tentang sistem Pendidikan Nasional BAB I, Pasal 1, Hal 5) menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari prestasi belajar, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar. Standar pengukuran yang menunjukkan kemampuan mahasiswa memahami proses pembelajaran dapat diketahui dari prestasi belajar. Sebagaimana didefinisikan menurut Djamarah (2008:13), yang menyatakan bahwa :

“Prestasi belajar yang tinggi menunjukkan keberhasilan pembelajaran, dan sebaliknya prestasi belajar yang rendah menunjukkan bahwa tujuan belajar yang dicapai dalam kegiatan pembelajaran belum terlaksana. Proses pembelajaran adalah proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik yang melibatkan jiwa dan raga oleh karenanya sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku”.

Untuk tercapainya prestasi belajar yang tinggi bukanlah suatu hal yang mudah, arena keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang dapat pengaruhinya, antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor

internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal, adalah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana belajar. Pada dunia pendidikan kemampuan inteligensi memerankan peranan penting, khususnya berpengaruh kuat terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut bermakna bahwa, semakin tinggi kemampuan inteligensi seseorang, maka semakin besar peluangnya untuk berprestasi. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan inteligensi seseorang, maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh prestasi.

Meskipun peranan inteligensi berpengaruh besar, namun masih terdapat faktor lainnya yang tetap memberikan kontribusi dalam mempengaruhi prestasi belajar anak didik, diantaranya adalah faktor yang berasal dari individu seperti adanya minat dalam diri siswa untuk belajar. Minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, bahwa minat bukan saja dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, tapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu. Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh Nasution (2000:58) bahwa “Pelajaran akan berjalan lancar apabila ada minat. Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak adanya minat”. Dalam kegiatan belajar, minat berperan sangat penting terhadap peserta didik. Karena, jika seorang peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari hasil belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Efendi dan Praja (2012:135) bahwa “Belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat”. Sehingga dapat dikatakan siswa yang memiliki minat dalam belajar akan menghasilkan output yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar, dan proses dalam mengikuti kegiatan belajar juga akan terdapat perbedaan.

Perbedaan tersebut tampak jelas dengan ketekunan yang terus menerus ditunjukkan oleh siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam kegiatan belajar, dibandingkan siswa yang minat belajarnya rendah. Hal tersebut tampak jelas dari

prestasi akademik yang diperoleh oleh masing-masing siswa, bahwa siswa dengan minat yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar lebih dominan mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan minat belajar yang rendah. Berdasarkan data kemampuansiswa SMP Muhammadiyah 6 Makassar 2 tahun terakhir, jumlah siswa yang memiliki kemampuan menggambar khususnya pada materi gambar bentuk tergolong sangat rendah dimana siswa yang memiliki kemampuan gambar bentuk pada tahun 2016 sebanyak 12 dari 41 jumlah siswa dan kemudian pada tahun 2017 mengalami peningkatan yang kurang signifikan dari 12 menjadi 15 siswa yang memiliki kemampuan menggambar khususnya materi gambar bentuk.

Berdasarkan data-data tersebut, yang menyebutkan rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi gambar bentuk, maka perlu kiranya menerapkan sebuah model pembelajara *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam menggambar bentuk, karena dalam pembelajaran TGT, siswa bebas bereksplorasi dengan teman- temannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Model pembelajaran inipun memberikan penghargaan kepada tiap kelompok dengan cara menghitung rata-rata skor kelompok. Sebagaimana hasil observasi yang telah peneliti lakukan di Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar, didapati bahwa hasil belajar siswa dengan tingkat absensi baik yaitu lebih dominan mendapatkan prestasi belajar lebih tinggi dibandingkan siswa dengan tingkat absensi tidak baik. Didapatkan juga, bahwa nilai akademik paling rendah dari nilai lainnya adalah pada mata pelajaran seni budaya. Menurunnya nilai akademik pada mata pelajaran seni budaya didominasi oleh kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga menurunkan prestasi akademik yang diperoleh siswa.

Tinggi rendahnya minat belajar siswa, tentu berpengaruh kuat terhadap prestasi belajar yang didapatkan. Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang materinya berisikan materi seni rupa, tari, teater, dan musik yang kesemuanya itu merupakan materi praktik, sehingga di sekolah guru sering terjebak menggunakan metode pengajaran yang digunakan lebih mengarah kepada metode ceramah atau bercerita saja. Padahal kedua metode tersebut dapat mendatangkan kebosanan siswa

apabila guru yang memberikan materi tersebut tidak dapat menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan siswa. Selain itu, metode tersebut membuat siswa kurang kreatif menggunakan semua aspek kecerdasannya, karena itu jika terjadi kebosanan pada siswa maka akan berpengaruh kepada minat siswa untuk mengikuti proses belajar.

Demikian juga pembelajaran seni budaya yang seperti ini cukup kontekstual dari sisi kebutuhan siswa untuk belajar mengembangkan dirinya sementara belajar berangkat dari kebutuhan siswa akan mudah membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut, sehingga mereka dapat meraih prestasi yang lebih optimal ketika siswa tidak lagi merasa berminat untuk mengikuti pelajaran ini, tentunya hal ini akan memberikan dampak pada tinggi rendahnya prestasi pembelajaran siswa di bidang mata pelajaran seni budaya. Berdasarkan hasil uraian permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan sebuah penerapan dengan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar bentuk.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar. Penelitian tindakan kelas adalah peneliti berusaha mengetahui sebab-akibat dalam suatu proses pembelajaran (Emzir, 2015). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik mendeskripsikan kemampuan mengembangkan keterampilan menggambar bentuk oleh peserta didik dalam bentuk table/garfik. Data tersebut direduksi untuk memperoleh informasi yang lebih bermakna sesuai tujuan penelitian.

hasil dari observasi aktivitas belajar akuntansi siswa akan diubah kedalam bentuk tulisan agar data yang ada dapat lebih mudah dipahami dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca. Hasil observasi yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk akan disajikan dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada keaktifan belajar siswa akan digambarkan dalam grafik. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah dilakukan pemaknaan dari data yang disajikan kedalam sebuah pernyataan. Dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan akan diperoleh kesimpulan bagi penelitian yang dilakukan. Penarikan kesimpulan ini

dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian data yang diperoleh dari pedoman observasi berbentuk *rating scale* adalah data kuantitatif, yang menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan Aktivitas Menggambar bentuk sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga diketahui skor aktivitas siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 137):

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor masing-masing aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- c. Menghitung skor aktivitas belajar siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut:

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat keberhasilan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) baik siklus I maupun siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut : Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor rata- rata aktivitas belajar akuntansi berdasarkan observasi yang dilihat dari peningkatan absolut sebesar 13,3%. Berdasarkan data observasi di atas, dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan.

### 1. Siswa yang membaca materi pelajaran

Aktivitas siswa membaca materi pelajaran mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 81,25% menjadi 87,50% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan absolut sebesar 6,25% . Peningkatan dapat terjadi karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi dalam membaca materi pelajaran yang ada sehingga nantinya siswa dapat menguasai materi menggambar bentuk yang ada dengan baik.

### 2. Siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru juga mengalami peningkatan skor dari hasil observasi yang dilakukan sebesar 70,31% dari siklus I menjadi 79,68% pada siklus II sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan

absolut 9,37% Selain dari hasil observasi tersebut, Penjelasan materi yang disampaikan guru harus benar-benar diperhatikan karena materi yang dijelaskan akan dipakai dalam perlombaan yang diadakan antar kelompok. Selain itu dengan memperhatikan penjelasan guru maka tentunya siswa akan paham media serta contoh menggambar bentuk dan diharapkan siswa melakukan studi pustaka tentang gambar bentuk.

### 3. Siswa yang mengerjakan tugas secara berkelompok

Pada siklus I skor aktivitas belajar siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru secara kelompok yang dilihat dari data observasi menunjukkan skor sebesar 62,50%. Kebanyakan dari siswa masih sendiri-sendiri dalam mengerjakan soal yang ada tanpa melakukan diskusi dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kerjasama antar siswa dalam kelompok masih kurang dan perlu ditingkatkan Data hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas dalam mengerjakan latihan atau tugas dari guru secara kelompok sebesar 84,37%. Sehingga peningkatan skor aktivitas dalam mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 21,87% Pada siklus II diskusi yang dilakukan siswa dalam kelompok terlihat lebih hidup dari pada saat siklus I berlangsung karena dengan berdiskusi maka siswa mampu mengidentifikasi nama, cara dan fungsi menggambar bentuk. Hal tersebut terjadi karena guru memberikan motivasi kepada siswa mengenai pentingnya bekerjasama dalam kelompok.

### 4. Siswa yang mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan oleh guru Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mencatat materi

menggambar bentuk meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 76,56% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,06%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mencatat materi menggambar bentuk yang diberikan dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 12,5%. Kegiatan mencatat sangat penting dilakukan oleh siswa. Guru memberikan materi yang berasal dari berbagai sumber sehingga menarik minat siswa untuk mencatat materi yang belum ada dan dirasa penting.

5. Siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru

Skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru juga meningkat sebesar 68,75% dari siklus I menjadi 79,68% pada siklus II. Sehingga peningkatan aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 10,93%. Penjelasan yang diberikan dari guru sangat penting karena apabila siswa tidak mendengarkan maka materi yang ada tidak akan dikuasai oleh siswa tentang tehnik – tehnik menggambar bentuk. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri mengobrol dengan teman-teman kelompoknya, hal-hal seperti itu di siklus II sudah mulai berkurang terlihat dari adanya peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru di siklus II tersebut.

6. Siswa yang mendengarkan pendapat temannya pada saat diskusi kelompok.

Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mendengarkan pendapat temannya saat kegiatan diskusi kelompok meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 57,80% dan pada siklus II meningkat menjadi 78,12%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 20,32%. Ketika kegiatan belajar tim dilakukan, siswa sebaiknya mendengarkan temannya ketika berdiskusi. Berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman satu kelompok akan menambah wawasan mengenai materi yang sedang dibahas. Sesulit apapun soal yang didapatkan, ketika kita mau mendengarkan teman dan berbagi pengetahuan maka segala kesukaran pada akhirnya dapat kita lewati.

7. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat

Peningkatan juga terjadi pada indikator aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi. Pada siklus I data menunjukkan 60,93% dan pada siklus II meningkat menjadi 75%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 14,07%. Ketika siswa berkumpul dengan siswa yang lain secara berkelompok akan membuat siswa lebih leluasa untuk bertanya mengenai materi yang belum ia pahami. Terkadang ada juga siswa yang lebih nyaman bertanya kepada siswa lain ketimbang bertanya

kepada guru.

8. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Peningkatan indikator aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) cukup tinggi. Terlihat dari skor aktivitas siswa di siklus I sebesar 70,31% meningkat menjadi 81,25% di siklus II. Sehingga peningkatan skor aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) dilihat dari peningkatan absolut sebesar 10,94% Peningkatan dimungkinkan karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi mempelajari materi yang ada karena soal turnamen berasal dari materi-materi yang sebelumnya sudah disampaikan. Selain itu peningkatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam tahap permainan (*game*) juga dipengaruhi oleh siswa yang sudah paham dan tahu langkah-langkah dan peraturan yang ditentukan dalam tahap permainan (*game*) tersebut.

Data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator aktivitas belajar menggambar bentuk siswa pada siklus I sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,83% pada siklus II. Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan Aktivitas Menggambar bentuk obyek kubistis Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan analisis hasil penelitian dari observasi dan angka diketahui bahwa rata-rata masing-masing indikator Aktivitas Menggambar bentuk Siswa dalam satu kelas telah mencapai 75,18% dari skor Aktivitas Belajar Berdasarkan hasil penelitian yang ada tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) sangatlah efektif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Makassar ini, karena penerapan

pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Menggambar bentuk Siswa sehingga siswa dalam proses belajar mengajar ini melibatkan seluruh siswa yang bersangkutan untuk melakukan praktek menggambar bentuk sesuai dengan rancangan materi bahan ajar, dalam penerapan praktek menggambar bentuk ini siswapun dituntun untuk menyelesaikan dua tugas yang diberikan oleh guru tersendiri yaitu tugas gambar bentuk secara individu dan tugas gambar bentuk secara kelompok. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* ini dapat merangsang proses belajar siswa tentunya dalam ruang lingkup gambar bentuk tadi karena selain dari pembelajaran teorinya yang mengesankan siswa juga dilibatkan dalam proses pengerjaan atau praktek langsung tentang menggambar bentuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, Rohman A. 2012. *Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al Azhar 31 Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Bell, Bledler, Margare. 1991. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rajawali. Jakarta.
- Bachri, Syamsul. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Makassar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Jatipermana, Gunawan. 2012. *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD N Tembi 1 Kecamatan Sliyeg Jawa Barat*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. -- : PT Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru-Ed.2.-cet.6*. rajawali Pers, Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Bandung: Refika Aditama

Suharsimi A. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suherawan, Rachmat. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta :Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Tim Pengembangan MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta