

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT) TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK
DI SMP NEGERI 1 PADANG**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Sendratasik Strata Satu (S1)*



Oleh:

**LIA NURDIANA
12426/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

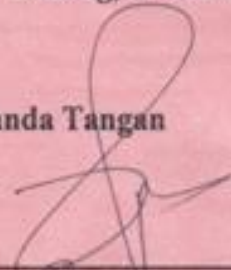
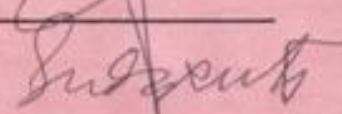
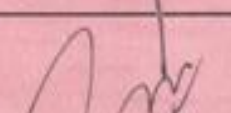
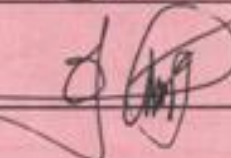
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP
Negeri 1 Padang

Nama : Lia Nurdiana
NIM/BP : 12426/2009
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Juli 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Ardipal, M. Pd.	1. 
2. Sekretaris : Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd	2. 
3. Anggota : Erfan Lubis, S. Pd., M. Pd	3. 
4. Anggota : Drs. Jagar L. Toruan, M. Hum	4. 
5. Anggota : Syeilendra, S. Kar., M. Hum	5. 

ABSTRAK

Lia Nurdiana. 12426. Penerapan Model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Musik DI SMP Negeri 1 Padang.

Aktivitas belajar siswa terjadi karena adanya interaksi siswa dalam proses belajar. Rendahnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang terjadi karena proses interaksi hanya terjadi pada satu arah yaitu interaksi dari guru ke siswa, sedangkan siswa sebagai penerima pelajaran serta mencatat semua yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap aktivitas belajar siswa lebih baik dibandingkan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII yang berada di SMP 1 Padang tahun pelajaran 2012/2013. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol dan kelas VII F sebagai kelas Eksperimen. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik cluster sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket. Sebelum data diolah sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas setelah itu baru dilakukan analisis secara deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi pada kelas kontrol atau kelas yang menggunakan metode konvensional sebanyak 71% sedangkan pada kelas Eksperimen atau kelas yang menggunakan metode *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebanyak 80% ini menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan pada kelas kontrol. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan Metode Konvensional.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Musik Di SMP Negeri 1 Padang”**

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu melalui ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ardipal, M.Pd selaku pembimbing I dengan sabar memotivasi dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tulisan ini.
2. Yos Sudarman, S.Pd.M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Syeilendra, S.Kar.M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Universitas Negeri Padang dan selaku tim penguji yang telah banyak memberikan masukan.
4. Bapak Erfan, S.Pd.M.Pd , Drs. Jagar L. Toruan selaku Tim Penguji yang telah memberikan masukan, saran, motivasi, sumbangan pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti baik dalam penulisan maupun dalam menguji skripsi ini.

5. Bapak Drs. Marzam, M.Hum. selaku Penasehat Akademik yang selalu mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah banyak membantu dalam perkuliahan selama ini.
7. Bapak Drs. Darmalis, M.Pd. selaku kepala sekolah di SMP Negeri 1 Padang yang telah menerima mahasiswa Universitas Negeri Padang sebagai guru praktek lapangan mata pelajaran seni budaya dalam rangka menyelesaikan syarat perkuliahan penulis di Universitas Negeri Padang serta mengizinkan penulis melakukan penelitian.
8. Ibu Wismi Lusita, M.Pd. selaku pamong yang telah membimbing dan memberikan pengalaman mengajar kepada penulis dalam materi pelajaran seni budaya.
9. Teristimewa Kepada ayah dan ibu tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Buat teman-teman yang senasib dan seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 22 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
2. Aktivitas Belajar	9
3. Model Cooperative Learning.....	11
a. Ciri-ciri Cooperative Learning	11
b. Prinsip-prinsip Cooperatif learning	13
c. Prosedur Cooperatif Learning	14
4. <i>Cooperative learning</i> Tipe TGT (Teams Games Tournamen)	15
5. Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik)	16
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Konseptual	18
D. Definisi Operasional	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	21
1. Populasi.....	21
2. Sampel.....	22
D. Variabel dan Data.....	22
1. Variabel	22
2. Teknik Pengumpulan Data.....	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Prosedur Penelitian.....	25
1. Tahap Persiapan	25
2. Tahap Pelaksanaan	25
3. Tahap Pembahasan.....	27
G. Teknis Analisis Data	28
1. Uji Normalitas.....	28
2. Uji Homoginitas	29
3. Uji Hipotesis	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian	31
1. Deskripsi lokasi Penelitian.....	32
2. Deskripsi Pembelajaran.....	32
a. Kegiatan pembelajaran kelas kontrol	32
b. Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen	35
B. Deskripsi Analisis Data.....	39
1. Deskripsi data kelas kontrol	39
2. Deskripsi data kelas eksperimen	41
C. Pengujian Persyaratan Analisis	43
1. Uji normalitas.....	43
a. Data kelas kontrol	43
b. Data kelas eksperimen.....	44

2. Uji homogenitas	44
3. Uji hipotesis	45
D. Pembahasan.....	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	53
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	22
2. Tahap Pelaksanaan	25
3. Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol	32
4. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen	35
5. Aktivitas Belajar dilihat Berdasarkan Kegiatan Setiap Siswa pada kelas kontrol	40
6. Aktivitas Belajar dilihat Berdasarkan Indikator pada Kelas kontrol	41
7. Aktivitas Belajar dilihat Berdasarkan Kegiatan Setiap Siswa pada kelas eksperimen	41
8. Aktivitas Belajar dilihat Berdasarkan Indikator pada Kelas Eksperimen	42
9. Hasil Uji Normalitas kelas kontrol.....	43
10. Uji normalitas kelas eksperimen	44
11. Perbandingan kelas Kontrol dan kelas Eksperimen berdasarkan indikator .	45
12. Perbandingan kedua Variabel	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	19
2. Hubungan Antar Variabel	23
3. Grafik Aktivitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	47
4. Dokumentasi Penelitian	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Hasil Penelitian Aktivitas Belajar pada Kelas Kontrol	56
2. Data Hasil Penelitian Aktivitas Belajar pada Kelas Eksperimen	57
3. Uji Normalitas Kelas kontrol.....	58
4. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	59
5. Uji Homogenitas	60
6. Uji Hipotesis	62
7. Angket Aktivitas Belajar	66
8. Nama-nama Kelompok.....	68
9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	69
10. Lembar Kerja Siswa	77
11. Soal Games Pertemuan Pertama.....	84
12. Soal Games Pertemuan kedua	86
13. Soal Games Pertemuan ketiga	88
14. Soal untuk perlombaan	90
15. Dokumentasi Penelitian	92
16. Tabel Chi kuadrat	98
17. Tabel F.....	99
18. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	101
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	102
20. Surat Izin Penelitian Dari SMP Negeri 1 Padang.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sifatnya universal dalam kehidupan manusia. Tetapi setiap bangsa atau masyarakat dan bahkan individu berbeda dalam menyelenggarakan pendidikan, hal ini karena perbedaan filsafat dan pandangan hidup. Di Indonesia tujuan dari pendidikan adalah untuk membentuk manusia-manusia pembangunan yang berjiwa pancasila, manusia yang sehat jasmani dan rohani, manusia yang memiliki keterampilan, memiliki kreatifitas dan tanggung jawab, bersifat demokratis, penuh tenggang rasa, berbudi pekerti luhur, cinta bangsa dan manusia, sesuai ketentuan yang termasuk dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Didalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 4 dinyatakan:

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Salah satu yang menjadi tanggung jawab dari tujuan Pendidikan Nasional adalah sekolah karena sifatnya yang formal, diatur berdasarkan ketentuan-ketentuan pemerintah dan mempunyai keseragaman pola yang bersifat nasional dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia dalam mewujudkan manusia yang maju, adil dan makmur. Untuk

itu sekolah harus mampu menumbuh kembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor agar anak mampu menolong dirinya sendiri dan hidup bermasyarakat. Dalam menumbuh kembangkan hal tersebut perlu upaya dan tindakan yang mengarah peningkatan fungsi seluruh komponen-komponen yang terkait dalam proses pendidikan baik yang bersifat teknis, personal, sarana dan prasarana maupun proses dalam pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa, maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar tetapi mengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Dalam proses pembelajaran ada tujuan tertentu yang ingin dicapai bagi seorang pengajar, untuk itu setiap pengajar menginginkan pelajarannya dapat diterima sejelas-jelasnya oleh peserta didiknya. Salah satu hal yang dilakukan adalah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi yang tepat, metode maupun model-model pembelajaran yang menarik yang mampu menarik minat siswa untuk belajar maupun media pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan antusias dari siswa sesuai dengan kebutuhan proses belajar tetapi tidak lepas dari orientasi pada kurikulum.

Kurikulum yang sedang diberlakukan di Indonesia sekarang adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Implementasi kurikulum KTSP di sekolah adalah menuntut guru dan siswa untuk lebih kreatif dan inovatif

dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. KTSP lebih menekankan pada pencapaian kompetensi siswa, berarti dalam pembelajaran seni budaya berpusat pada siswa bukan lagi bersumber pada guru.

Pembelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang mengembangkan potensi cipta, rasa dan karsa dalam implementasinya yaitu kreatifitas, sensitifitas dan psikomotor. Proses pengembangan ini memerlukan kreatifitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berkualitas. Sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Tugas guru hanya memfasilitasi, memotivasi, mendidik, membimbing, dan melatih

SMP Negeri 1 Padang merupakan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama yang masuk dalam sekolah bertaraf internasional. Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP ini yang di dalamnya mempelajari seni musik dan seni rupa. Sebagian siswa menganggap mata pelajaran seni musik itu mudah dan tidak perlu untuk dipelajari. Jadi, siswa cenderung tidak serius dalam melaksanakan proses belajar. Salah satu model yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran seni musik adalah model pembelajaran konvensional, adapun yang termasuk kedalam model pembelajaran konvensional itu antara lain metode ceramah, diskusi, tanya jawab. Metode ceramah yaitu menempatkan guru sebagai sumber belajar yang utama sedangkan siswa sebagai objek belajar.

Keberhasilan dari proses belajar dapat dilihat dari kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan fakta yang ditemukan di

SMPNegeri 1 Padang nilai rata-rata siswa kelas VII pada mid semester untuk mata pelajaran seni budaya masih banyak dibawah standar. Hal ini terjadi karena rendahnya aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Aktifitas siswa terjadi karena adanya interaksi siswa dalam proses belajar. Tetapi proses interaksi itu hanya terjadi satu arah yaitu interaksi dari guru ke siswa sehingga pelajaran terpusat hanya pada guru sedangkan siswa sebagai penerima pelajaran serta mencatat semua yang disampaikan. Sehingga timbul berbagai macam tingkahlaku di dalam kelas antara lain ada yang tidur di dalam kelas, ada yang berbicara dengan teman disebelahnya dan ada yang keluar masuk kelas meminta izin. Sebagian besar siswa juga enggan bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami serta enggan menjawab ketika guru bertanya dan bila diberi tugas banyak yang tidak mau mengerjakan, apalagi jika waktu pelajaran akan memasuki jam istirahat itu mengurangi konsentrasi siswa dalam belajar membuat siswa tidak betah dan ingin cepat keluar kelas. Semua kegiatan itu sering terjadi ketika materi pelajaran berbentuk apresiasi yaitu berupa pengetahuan musik maupun teori tentang musik.

Model pembelajaran yang lain yang sering diterapkan dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang adalah kegiatan belajar mandiri seperti siswa meringkas materi sendiri dari buku bahan ajar kemudian membuatnya dalam bentuk power point atau siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang ada dalam buku. Dalam model pembelajaran seperti ini tidak banyak interaksi yang terjadi sehingga timbul rasa bosan. Selain itu, dalam proses belajar mengajar penggunaan media juga masih kurang, padahal sarana

dan prasarana yang ada di SMP Negeri 1 Padang sudah cukup lengkap antara lain berbagai macam alat musik seperti keyboard, snardrum, belyra, talempong, tambua dan lain sebagainya belum digunakan secara maksimal. Dalam proses pembelajaran standar kompetensi yang berupa mengekspresikan belum terlaksana dengan sepenuhnya ini terlihat siswa jarang melakukan kegiatan praktek. Kurangnya upaya meningkatkan apresiasi dan kreativitas serta aktifitas peserta didik menimbulkan motivasi siswa terhadap pelajaran seni musik kurang sehingga mengakibatkan nilai siswa pun rendah.

Dalam pembelajaran seni musik siswa tidak cukup hanya mendengarkan informasi dari guru dan buku materi saja tetapi mereka harus lebih aktif dan kreatif di dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk menggunakan model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan aktifitas siswa demi mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Pembelajaran kelompok ini memiliki ciri-ciri yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, adanya games tournament, dan penghargaan kelompok.

Peneliti tertarik menggunakan metode ini dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang karena metode ini berbeda dengan metode yang lainnya yaitu siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran disebabkan siswa belajar secara kelompok. Selain itu, kegiatan lain yang mungkin

mendorong siswa untuk lebih antusias melakukan pembelajaran dengan model ini karena adanya permainan yang berbasis turnamen. Setiap siswa diberi tanggung jawab untuk bisa menambah point agar kelompoknya memenangkan pertandingan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian yaitu”
Penerapan Model *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya aktifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang
2. Pemilihan metode kurang tepat dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar seni musik di SMP Negeri 1 Padang
4. Penerapan model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di SMP Negeri 1 Padang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis sebutkan di atas, agar permasalahan yang akan diteliti tidak meluas dan peneliti lebih fokus

maka masalah penelitian dibatasi pada pembatasan model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas Belajar siswa dalam pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas maka rumusan penelitian ini adalah Apakah penerapan Model *Cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di kelas eksperimen dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Aktivitas Belajar siswa lebih baik dibandingkan menggunakan model *konvensional* dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1) pada Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai pengalaman awal bagi penulis selaku pemula di dalam membuat karya ilmiah.
3. Sebagai pedoman dan acuan kepada guru untuk lebih meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran seni budaya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Sagala (2011: 11) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikis dan fisis yang saling berkerja sama secara terpadu dan komprehensif integral. Jadi, belajar adalah kegiatan pendidikan yang memiliki tujuan yang akan dicapai yang terdiri dari kegiatan yang terlihat maupun tersembunyi.

Sanjaya (2006: 107) menyatakan belajar adalah proses berfikir. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berfikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*).

Pembelajaran adalah merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai momponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang diharapkan (Rusman, 2011:116). Berbeda dengan

Rusman, S.Sagala (2001: 61) menyatakan pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pendidikan merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

2. Aktivitas Belajar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia aktif adalah giat (bekerja,berusaha). Sedangkan aktifitas adalah kegiatan, kesibukan. Dalam penelitian ini aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas belajar siswa. Belajar adalah kegiatan pendidikan yang memiliki tujuan yang akan dicapai yang terdiri dari kegiatan yang terlihat maupun tersembunyi. Jadi aktivitas belajar adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan dalam belajar.

Sekolah adalah pusat kegiatan belajar siswa, dengan begitu sekolah merupakan tempat mengembangkan aktivitas siswa. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya cukup

mendengarkan dan mencatat yang lazim terdapat di sekolah. Paul B.Diedrich dalam buku Sardiman (2010: 101) menyatakan 177 kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
4. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
5. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model meneparasi, bermain, berkebun, bertenak.
6. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
7. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Pada waktu mengajar guru harus memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk mengambil bagian yang aktif baik aktif rohani maupun aktif jasmani. Alipandie (18:1984) menyatakan yang dimaksud keaktifan

jasmani adalah berbagai kegiatan yang dilakukan murid seperti kesibukan melakukan penelitian, percobaan, membuat konstruksi model, bercocok tanam dan sebagainya. Sedangkan keaktifan rohani adalah bekerjanya unsur-unsur kejiwaan murid dalam pengajaran yang tampak jelas pada ketekunan mengikuti pelajaran, mengamati secara cermat, mengingat, berfikir untuk memecahkan persoalan dan mengambil kesimpulan.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Rusman (2011: 202) pembelajaran *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

a. Ciri-ciri Pembelajaran *Cooperative Learning*

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran ini dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai sebuah tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada Manajemen *Cooperative Learning*

Manajemen ini memiliki tiga fungsi, yaitu:

- a. Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- c. Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *cooperative learning* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

3) Kemauan untuk Bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran *cooperative learning* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama pembelajaran *cooperative learning* tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan Bekerjasama

Kemampuan bekerjasama itu dipraktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Prinsip-prinsip *Cooperative Learning*

Menurut Roger dan David Johnson (Lie,2008) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran *cooperative learning* yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
2. Tanggung jawab perorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompok.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation Communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

c. **Prosedur Cooperative Learning**

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Penjelasan materi, tahapan ini merupakan tahap penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dari tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
3. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberika penilaian pada kemampuan kelompok.
4. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang paling dianggap menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk berprestasi lebih baik lagi.

4. *Cooperative learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)*

Pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. Games tournament
- c. Penghargaan kelompok

Slavin dalam (Rusman 2011: 225) menyatakan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*), tahap ini guru menyampaikan atau menjelaskan pokok-pokok materi pelajaran.
2. Belajar dalam kelompok (*teams*), guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. tugas yang diberikan guru dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
3. Permainan (*games*), siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor untuk tim mereka masing-masing. Setiap siswa dari setiap kelompok harus mampu menyumbangkan poin untuk kelompok mereka masing-masing. Permainan dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
4. Pertandingan (*tournament*), diikuti oleh semua kelompok pemain, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Jika kelompok yang mendapat kesempatan tidak mampu menjawab dengan benar maka kelompok lain dapat merebut pertanyaan tersebut.

5. Penghargaan kelompok (*team recognition*), tim yang mendapat skor tertinggi menjadi pemenang dan mendapatkan penghargaan.

5. Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik)

Pembelajaran seni budaya adalah pelajaran seni yang berbasis budaya. Pelajaran ini diajarkan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap perkembangan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman estetika dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi. Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang terdeperensiasi yaitu mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Mata pelajaran ini memiliki peranan dalam pembentukan sikap.

Ada empat aspek dalam pembelajaran seni budaya yang diajarkan yaitu seni musik, seni tari, seni rupa dan seni teater. Pembelajaran seni musik adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan dalam apresiasi karya musik dan berekspresi menggunakan alat musik. Poppy Sudjana (1990: 12) menyatakan Seni musik adalah karya cipta manusia yang dilahirkan secara sadar melalui suara atau nada dan dapat memuaskan seseorang. Jadi, musik merupakan ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan melalui suara atau bunyi, seperti vokal dan bunyi alat musik.

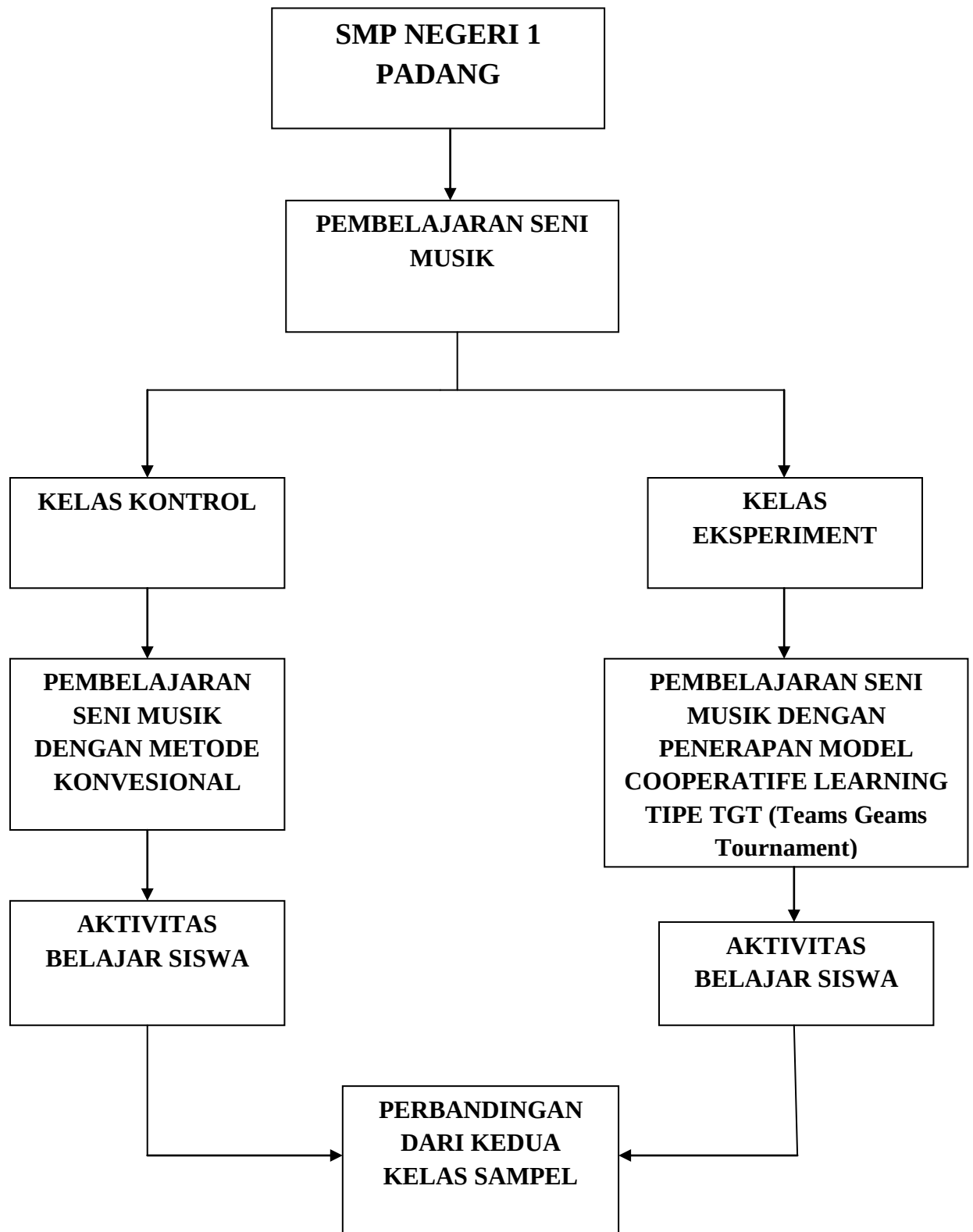
B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Marisna (2010), dengan judul Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Seni Musik Ensemble di SMP Negeri 8 Payakumbuh. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 8 Payakumbuh.
2. Nelti Bahar (2010), dengan judul Peningkatan Aktivitas Belajar Tari dengan Menggunakan Media Gambar di SMA Negeri 3 Payakumbuh. hasil penelitiannya adalah media gambar efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari di SMA Negeri 3 Payakumbuh, terdapat peningkatan aktivitas positif siswa setelah mengikuti pembelajaran tari dengan media gambar.
3. Yusmaniar Harkeny (2010), dengan judul Penerapan Sistem Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir (SPPKB) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII/1 SMP Negeri 2 Batusangkar. Hasil penelitiannya adalah bahwa dalam rentang waktu 2 siklus terbukti bahwa Penerapan Sistem Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir (SPPKB) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam belajar fisika di kelas VII/1 SMP Negeri 2 Batusangkar. Baik ditinjau dari aktivitas siswa dalam pembelajaran maupun aktivitas siswa di laboratorium

C. Kerangka Konseptual

Keberhasilan dari proses belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan belajar siswa dan hasil belajar siswa. Proses belajar terjadi karena terdapat interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan lingkungannya. Guru berupaya untuk meningkatkan keberhasilan dari sebuah proses belajar dengan menggunakan beberapa metode, salah satu metode dapat menjadikan siswa lebih aktif yaitu dengan model *Cooperatif Learning* Tipe TGT (*Teams Geams Tournament*). Kerangka konseptualnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar.1
kerangka konseptual

D. Definisi Operasional

Agar penulis tidak terjadi kesalahan pemahaman antara penulis dengan pembaca maka penulis memberikan penjelasan dari beberapa istilah:

1. Pembelajaran dengan metode konvensional ialah pembelajaran yang menggunakan metode yang sudah sering atau biasa digunakan oleh guru seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Tetapi terdapat juga unsur berkembang aktivitas yang lain selain diskusi dan tanya jawab seperti guru mengajukan pertanyaan dan siswa diminta menjawab, bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka guru akan memberikannya reward.
2. Pembelajaran dengan model *Cooperati Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar. Siswa belajar pada kelompok-kelompok kecil dan selanjutnya setiap siswa akan menjawab pertanyaan games untuk mendapat poin demi kelompoknya mendapatkan tambahan angka dan pada akhir materi akan diadakan tournament dan bagi kelompok yang mendapatkan point tertinggi maka kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan
3. Aktivitas belajar siswa adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan dalam belajar. Aktivitas belajar siswa terdiri dari visual activities, oral activities, listening activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emosional activities.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipandie.Imansjah. 1984. *“Didaktik Metodik Pendidikan Umum”*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Aris.dkk 1996. *“ Kerajinan Tangan dan Kesenian (Seni Musik 2) “* Surakarta: PT. Pabelan.
- Arikunto, Suharsimin.1998. *“Manajemen Penelitian“*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rusman. 2011. *“Model-Model Pembelajaran (Pengembangan Profesionalisme Guru)”*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Sudjana. Nana. 1990.*“Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2001. *“Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah“*. Bandung: Sinar Baru.
- Suwandi.Solati & Yusti. 2007 . *“ Berkarya Seni Budaya “*. Jakarta: Ganeca Exact
- Sardiman. 2010. *“ Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sagala. Syaiful. 2011. *“ Konsep dan Pembelajaran”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *“ Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B”*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Trianto. 2011.” *Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan”* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2012.” *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif “*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.