

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MATERI SENI TARI
TRADISIONAL MELALUI PENERAPAN STRATEGI
PEMBELAJARAN BERBASIS KOOPERATIF TIPE *FLASH CARD*
TEKNIK *CONSTANT TIME DELAY (CTD)* PADA SISWA KELAS
VIII UPTD SMP NEGERI 4 PAREPARE**

*Efforts To Improve Learning Outcomes In Arts, Culture And Practice Materials In Traditional Dance
Arts Through The Implementation Of Cooperative Learning Strategies Based On Flash Card Type
Constant Time Delay (CTD) Techniques In Class VIII Students Of UPTD SMPN 4 Parepare*

Hj. Ratnawati¹

Gmail: ratnawatismpn4pare@gmail.com
UPTD SMP Negeri 4 Parepare
Kota Parepare

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini dirancang untuk, 1. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Seni Budaya setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* pada siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare, 2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar Seni Budaya setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* pada siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menggunakan 2 siklus dengan langkah-langkah antara lain perencanaan, tindakan, evaluasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare dengan jumlah keseluruhan 20 orang siswa pada tahun pelajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data dengan Implementasi RPP dan Instrumen Evaluasi dan Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan analisis deskriptif yang terdiri atas rata-rata, median, standar deviasi, maksimum dan minimum yang diperoleh siswa pada tes siklus. Dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif untuk melihat rata-rata dan persentase kehadiran dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut; 1. Rata-rata hasil tes belajar pelajaran Seni Budaya pokok bahasan Seni Budaya di Indonesia adalah sebesar 60,50 % dan tergolong dalam kategori sedang. Dan pada siklus II adalah meningkat secara signifikan sebesar 87,65 % dan tergolong dalam kategori tinggi. 2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* sangat efektif digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa, khususnya pada siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yang mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan pada siklus II.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Kooperatif Tipe Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)

ABSTRACT

The aims of this research were designed to, 1. To determine the increase in learning achievement in Arts and Culture after implementing a cooperative learning model based on the Flash Card Constant Time Delay (CTD) technique in Class VIII UPTD students at SMP Negeri 4 Parepare, 2. To determine the influence of motivation to study Arts. Culture after implementing a cooperative learning model based on Flash Card type Constant Time Delay (CTD) technique in Class VIII UPTD students at SMP Negeri 4 Parepare.

This research uses classroom action research (Classroom Action Research). Using 2 cycles with steps including planning, action, evaluation and reflection. The research subjects were all students in class VIII.1 UPTD of SMP Negeri 4 Parepare with a total of 20 students in the 2023/2024 academic year.

Data collection techniques using RPP implementation and evaluation instruments and the data obtained were then analyzed quantitatively and qualitatively. For quantitative analysis, descriptive analysis is used which consists of the average, median, standard deviation, maximum and minimum obtained by students in the cycle test. The results of the observations were analyzed qualitatively to see the average and percentage of student attendance and activity during learning.

The results of this research show the following: 1. The average learning test results for Arts and Culture lessons on the subject of Arts and Culture in Indonesia is 60.50% and is classified in the medium category. And in cycle II it increased significantly by 87.65% and was classified in the high category. 2. Flash Card type cooperative learning model Constant Time Delay (CTD) technique is very effectively used to develop and improve students' Arts and Culture learning outcomes, especially for students in class VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare. This is proven by an increase in the average value of student learning outcomes in cycle I which experienced a very significant increase in scores in cycle II.

Keywords : *Learning Outcomes, Cooperative Flash Card Type Constant Time Delay (CTD) Technique*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan paradigma lama mengenai proses belajar mengajar bersumber pada teori (atau lebih tepatnya asumsi) *tabula rasa* John Locke yang menyatakan bahwa pikiran anak seperti kertas kosong yang putih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak seperti botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang mahaguru.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Teori, penelitian dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pengajaran. Kita perlu menelaah kembali praktik-praktik pembelajaran di sekolah-sekolah, peranan yang harus dimainkan oleh dunia pendidikan dalam mempersiapkan anak didik untuk berpartisipasi secara utuh dalam kehidupan bermasyarakat di abad 21 akan sangat berbeda dengan peranan tradisional yang selama ini dipegang oleh sekolah-sekolah.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarnya.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-

mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Mengajar adalah membimbing belajar siswa sehingga ia mampu belajar. Dengan demikian aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Pada kenyataan, di sekolah-sekolah seringkali guru yang aktif, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika.

Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

UPTD SMP Negeri 4 Parepare merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang termasuk dalam kategori ini. Setelah melakukan observasi di sekolah ini dan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai tingkat keberhasilan siswa Kelas VIII, ternyata masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Setelah melalui tahap remedial, terdapat peningkatan nilai siswa yaitu 78,125 % yang mendapat nilai ≥ 75 dan 21,875 % untuk nilai < 75 . Dalam tahap ini siswa sudah dikategorikan telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), namun dalam penelitian ini akan direncanakan siswa untuk mencapai nilai ≥ 75 dengan persentase 85 % siswa yang akan diteliti.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Seni Tari Tradisional Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Kooperatif Tipe Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD) Pada Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare”*

RUMUSAN MASALAH

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar Seni Budaya materi Seni Tari dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* pada siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay*

(CTD) terhadap motivasi belajar Seni Budaya materi Seni Tari pada siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare?

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare. Penelitian yang dilakukan di kelas ini dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan hasil belajar dan proses belajar mata pelajaran Seni Budaya.

Selanjutnya Arikunto Suharsimi¹ menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki ciri-ciri sebagai berikut: “(1) bersifat kolaboratif; (2) berfokus pada problem/masalah praktis; (3) penekanan pada pengembangan profesional; dan (4) memerlukan adanya struktur proyek yang memungkinkan partisipasi untuk berkomunikasi”.

Lokasi penelitian ini adalah UPTD SMP Negeri 4 Parepare yang beralamat di Jalan Handayani Nomor 3 Kelurahan Lapadde Kecamatan Ujung Kota Parepare. Alasan sekolah ini dijadikan sebagai tempat penelitian dikarenakan oleh: (1) hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya siswa pada level kategori sedang; (2) UPTD SMP Negeri 4 Parepare bersikap terbuka (*open mind*) dan bersedia menerima pembaharuan dalam proses pembelajaran; (3) kepala sekolah serta wali kelas bersedia untuk berkolaborasi dalam penelitian sehingga menunjang proses penelitian; dan (4) juga sebagai usaha peneliti untuk melahirkan kembali (*reborn*) penelitian tindakan kelas dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

B. Subjek Penelitian

1. Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran ini, tentunya melibatkan peran serta siswa secara langsung dan aktif, yaitu kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare.

2. Guru

Kompetensi guru dalam memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis realistik dan konstruktif.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare dengan jumlah keseluruhan 20 orang siswa pada tahun pelajaran 2023/2024.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode total sampling (sampel yang diambil secara keseluruhan), karena hanya terdapat satu kelas saja yang menjadi populasi total sekaligus menjadi sampel penelitian. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare dengan jumlah sampel 20 orang siswa yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2023/2024.

D. Langkah-langkah Pembuatan Perangkat Pembelajaran Inovatif seperti RPP dan Instrumen Evaluasi

Dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, sekolah seyogyanya dikembangkan sebagai tatanan sosial yang kondusif atau member suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai

¹Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 80

kualitas pribadi peserta didik. Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat kebudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu member keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis.

Maka mata pelajaran Seni Budaya harus berfungsi sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab. Melalui Seni Budaya sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dalam kehidupan demokratis.

Suatu pembelajaran Seni Budaya pada prinsipnya adalah serangkaian proses yang dilakukan bersama-sama antara guru dengan siswa untuk memahami pembelajaran Seni Budaya secara aktif berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Belajar Seni Budaya bukan semata-mata pandai dan mahir menganalisa materi pelajaran yang telah disajikan, akan tetapi membutuhkan kecakapan berpikir dan berargumentasi untuk menyelesaikan soal-soal atau permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran Seni Budaya.

Hilbert dan Carpenter dalam Van de Walle² menyatakan bahwa pendidik sepakat bahwa para siswa harus memahami pembelajaran tentang kewarganegaraan. Sejalan dengan pendapat tersebut teori konstruktivistik menyarankan bahwa anak-anak harus aktif dalam mengembangkan

pemahamannya. Untuk mewujudkan pembelajaran Seni Budaya yang berpusat pada siswa dengan salah satu gejala yang terlihat adalah meningkatnya aktivitas siswa dalam mengeksplorasi pembelajaran Seni Budaya, guru harus mampu untuk mempersiapkan, merancang dan mengembangkan pembelajaran Seni Budaya dari paradigma pola pembelajaran lama yang masih berpusat guru. Persiapan pembelajaran yang harus dirancang oleh guru secara garis besar meliputi persiapan:

1. Sumber belajar: Buku paket Seni Budaya untuk Kelas VIII terbitan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional dan buku penunjang lainnya.
2. Lembar kerja siswa.
3. Media pembelajaran.
4. Kegiatan assesmen: penilaian dan proses.
5. RPP pembelajaran Seni Budaya kelas VIII

Langkah-langkah minimal dari penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun masih merupakan satu kesatuan.

E. Implementasi RPP dan Instrumen Evaluasi di Kelas

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri atas dua siklus. Siklus I dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dan satu kali pertemuan digunakan untuk tes siklus I. Siklus II juga dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dan satu kali pertemuan digunakan untuk pemberian tes siklus.

²Van De, Walle John, *Elementary and Middle School Mathematics, Sixth Edition, Alih Bahasa oleh Suyono*, (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 23

F. Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan analisis deskriptif yang terdiri atas rata-rata, median, standar deviasi, maksimum dan minimum yang diperoleh siswa pada tes siklus. Dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif untuk melihat rata-rata dan persentase kehadiran dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk melihat hasil belajar siswa berdasarkan pada kategorisasi standar yang ditetapkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.³ Kategorisasi tersebut terdiri atas lima kriteria penilaian terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kategorisasi Standar berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Skor	Kategori
89 – 100	Sangat tinggi
78 – 88	Tinggi
67 – 77	Sedang
56 – 66	Rendah
≤ 55	Sangat rendah

G. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah apabila skor rata-rata hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare dapat meningkat secara nyata setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)*. Selain itu apabila terjadi peningkatan aktivitas

siswa yang meliputi: kehadiran di kelas, ketepatan waktu mengikuti pelajaran, berpakaian rapi di sekolah, kelengkapan buku catatan Seni Budaya, mengumpulkan tugas, mengajukan pertanyaan, membuat simpulan pelajaran Seni Budaya dan yang masih memerlukan bimbingan.

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar melalui metode *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)*. Adapun yang dibahas dan dianalisis adalah hasil belajar siklus I dan siklus II serta data perubahan sikap siswa secara umum yang diambil melalui lembar pengamatan siswa.

Indikator keberhasilan dari segi hasil pembelajaran dalam penelitian ini adalah bila 80 % dari jumlah siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare mendapatkan nilai ≥ 70 , Setelah evaluasi dilaksanakan hasilnya adalah 2 atau 10 % siswa mendapatkan nilai diantara 85-100 (sangat baik) , 8 atau 40 % siswa mendapatkan nilai 70-84 (baik), dan 10 atau 50 % siswa mendapatkan nilai 55-69 (cukup). Sementara itu, untuk rentang nilai 46-54 dan rentang nilai 0-45 tidak ada siswa yang mendapat nilai tersebut. Jadi jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 adalah 10 orang atau 50 %.

Berdasarkan indikator keberhasilan dari segi hasil pembelajaran di atas dan hasil tes yang didapatkan pada siklus I maka tindakan pada siklus I dianggap *tidak berhasil* sebab jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 adalah 10 orang atau 50 % sebuah jumlah atau persentase yang berada di bawah indikator keberhasilan.

Peneliti melihat penyebab ketidakberhasilan tersebut dengan

³Depdikbud, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Dasar Sekolah Dasar*, (Jakarta: BP Dharma Bakti, 1994), h. 120

merujuk pada hasil observasi dan wawancara adalah sebagai berikut :

1. Ada beberapa kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh peneliti seperti tidak membantu siswa dalam merumuskan dan menyelesaikan masalah hal tersebut berdasarkan komentar observer disebabkan sibuknya peneliti mendisiplinkan kelas.
2. Manajemen kelas yang tidak begitu baik sehingga memunculkan gangguan-gangguan kelas.
3. Masih didapatkan sebagian siswa yang tidak begitu aktif mengikuti pembelajaran misalkan pada kegiatan mencari penyebab masalah dan kegiatan saling menanggapi untuk mendapatkan pilihan penyelesaian yang tepat.
4. Soal yang diberikan masih sangat aneh bagi siswa yaitu soal analisis pemecahan masalah karena soal yang biasanya dikerjakan oleh siswa umumnya adalah soal hapalan.

Hasil tes pada siklus II meningkat dari hasil tes sebelumnya yakni siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran kemudian melaksanakan evaluasi hasil untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Setelah evaluasi dilaksanakan hasilnya adalah 10 atau 50 % siswa mendapatkan nilai diantara 85-100 (sangat baik) , dan 10 atau 50 % siswa mendapatkan nilai 70-84 (baik). Jadi jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 adalah 20 orang siswa atau 100 %.

Memenuhi standar indikator minimal keberhasilan penelitian dari segi hasil bahkan jauh melebihinya dengan kata lain tindakan pada siklus dua ini sangat berhasil. Keberhasilan

tersebut disebabkan penggunaan media dalam pembelajaran oleh peneliti . Para siswa terlihat lebih aktif dan fokus serta disiplin kelas yang lebih baik dari dua tindakan sebelumnya.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa di kelas selama kegiatan belajar melalui model pembelajaran *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* ternyata mampu untuk mengubah sikap siswa dan dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa. Terlihat pada pelaksanaan siklus I siswa sudah mulai antusias dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengkonstruksi dan menemukan sesuatu yang baru melalui model atau contoh. Walaupun dari kegiatan tersebut masih terdapat sebagian siswa yang kurang ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus II siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan jumlah siswa yang berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya. Selain itu, sebagian besar siswa sudah mampu memahami pelajaran yang telah mereka pelajari dan merefleksikan penerapannya pada kegiatan yang nyata.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* selama dua siklus sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil tes belajar pelajaran Seni Budaya pokok bahasan Seni Budaya di Indonesia adalah sebesar 60,50 % dan tergolong dalam kategori

sedang. Dan pada siklus II adalah meningkat secara signifikan sebesar 87,65 % dan tergolong dalam kategori tinggi.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* sangat efektif digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa, khususnya pada siswa kelas VIII.1 UPTD SMP Negeri 4 Parepare. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yang mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan pada siklus II.

SARAN

Dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare, maka penelitian tindakan kelas ini disarankan selanjutnya agar:

1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran Seni Budaya, khususnya materi Seni murni di Indonesia, maka diharapkan guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Flash Card Teknik Constant Time Delay (CTD)* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Seni Budaya.
2. Untuk meminimalisir persepsi siswa bahwa pelajaran Seni Budaya adalah pelajaran ilmu sosial budaya yang sulit dipahami, membosankan dan menjadi momok yang membosankan bagi pebelajar, maka metode karya wisata dan studi tur sangat bagus untuk disisipkan dalam kegiatan

pembelajaran Seni Budaya, seperti kunjungan ke kantor Pariwisata, kunjungan ke Universitas Seni atau Institut Seni, kunjungan ke Bengkel Seni atau Sanggar Seni dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Muis, A., Salmiati, S., Djollong, A. F., Aripail, M., & Arham, A. (2022). Pengembangan Guru Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Mutu Peserta Didik Pada Mata Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(02).
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Budiamansyah, Dasim. 2002. Portofolio. Bandung: Ganesindo.
- Budimansyah, Dasim. 2002. Model Pembelajaran dan Penilaian Portofolio. Bandung: PT Genesido.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Model-model Pembelajaran yang Efektif. Bahan Sosialisasi KTSP. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2007. Pedoman Pengembangan Silabus dan Model Pembelajaran. Buku IV. Jakarta: Dikmenum Depdiknas
- Fattah Nanang. 2000. Landasan Manajemen Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hudoyo, Herman. 1990. Strategi Belajar Mengajar. IKIP Malang: IKIP Malang Publisher.

- Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munib. Achmad. 2005. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT MKK Unnes Press.
- Muis, A. A. (2020). PENERAPAN MEDIA YOUTUBE SECARA DARING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI. IPA. 1 DI MAN PINRANG. *AL-ATHFAL: Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 80-96.
- Nasution, S. 1992. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Jemars Press.
- Negoro, ST. 1998. Ensiklopedia Pengetahuan Umum. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhadi, Senduk AG. 2003. Pendidikan Pancasila. Semarang: UPT MKKU Unnes.
- Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi. Lampiran Standar Isi Pendidikan Kewarganegaraan
- Rajak, Abdul H. 1995. Sistem Pendidikan Nasional. Solo: Aneka Ilmu
- Sagala, S. 2003. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi. Bandung: Alfabeta.
- Samana A. 1992. Sistem Pengajaran. Yogyakarta: Kanisius.
- Slamet. 1987. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Bina Marga Press.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Al Genindo.
- Suherman, Erman dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Kontemporer. Jakarta: UPI.
- Soeparwoto dkk. 2003. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT MKK Unnes Press.
- Syah, M. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tijan, dkk. 2005. Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Mata Kuliah SSBI. Laporan Penelitian. Semarang: SP4.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardani, Igak. 2001. Praktik Mengajar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Wardani, Igak. 2001. Dasar-dasar Komunikasi dan Keterampilan Dasar Mengajar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>. Diakses pada 20 Juli 2023.
- <http://www.lpmpjabar.go.id/?q=node/883>. Diakses pada 25 Juli 2023.
- <http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2014/05/16/pembelajaran-sbk-di-sma/>. Diakses pada 13 Agustus 2023.
- <http://sdnkedungdoro308surabaya.blogspot.com/2012/05/strategi-pembelajaran-sbk-sekolah-menengah-pertama.html>. Diakses pada 13 Agustus 2023.
- <http://cenatcenutpgsd.blogspot.com/p/hakikat-dan-fungsi.html>. Diakses pada 13 Agustus 2023.