



EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE PERMAINAN *HAPPY KINGDOM* PADA MATERI KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP

Irna Kinayungan[✉], R. Susanti, Chasnah

Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang Indonesia 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: Oktober 2016
Disetujui: Desember 2016
Dipublikasikan: Desember 2016

Keywords:
SMART
Activities; Happy Kingdom; Learning Outcomes; Learning method

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan penerapan metode permainan *happy kingdom* pada materi keanekaragaman makhluk hidup terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII. Metode penelitian yang digunakan *pra-experimental* dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs NU Ungaran tahun ajaran 2014/2015 dengan sampel siswa kelas VII D dan VII E yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (observasi, penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen tes) dan pelaksanaan (pembelajaran, penilaian dan evaluasi). Data aktivitas siswa diambil melalui observasi, data hasil belajar melalui metode tes, sedangkan tanggapan siswa dan guru diambil melalui angket. Hasil penelitian menunjukkan persentase keaktifan siswa sebesar 75,51% dengan ketuntasan siswa mencapai 82,43%, menandakan bahwa penelitian ini efektif karena >80% siswa memperoleh nilai \geq KKM 70. Persentase tanggapan guru sebesar 86% (dikategorikan sangat baik) dan sebanyak 85% siswa menyatakan setuju terhadap metode permainan *happy kingdom* menandakan bahwa siswa sangat tertarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode permainan *happy kingdom* efektif diterapkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness application of happy kingdom game method in grade VII diversity of living things learning. The research method of pre-experimental design is one-shot case study. The population in this study were all students of grade VII MTs NU Ungaran year 2014/2015, and sample students of class VII D and VII E were taken using cluster random sampling technique. Research procedure includes preparation phase (observation, preparation of learning tools and test instruments) and implementation phase (learning, assessment and evaluation). Data retrieved through observation of student activity, learning outcomes data through test method, while students and teachers responses were taken through a questionnaire. Results of study include the percentage of student activity amounted to 75.51%, and the completeness of students reached 82.43%, indicating that learning process is effective for > 80% of students received grades KKM \geq 70. Percentage of 86% teacher responses were categorized as excellent and as much as 85% of students very interested to the game happy method kingdom. The conclusion from this study is application of game happy kingdom method effectively applied to diversity of living things learning at grade VII science classroom.

PENDAHULUAN

Biologi sebagai salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), turut memberikan peranan dalam usaha menciptakan manusia berkualitas (Rosmaini *et al.* 2004). Ada banyak faktor yang berpengaruh terhadap pembelajaran biologi. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran biologi antara lain disebabkan oleh latar belakang dan minat siswa terhadap pembelajaran biologi. Faktor guru juga berpengaruh seperti persiapan berkualitas guru, bahan ajar serta penerapan metode pengajaran (Jayapraba & Kanmani 2014).

Salah satu bab mata pelajaran IPA-Biologi kelas VII semester genap adalah keanekaragaman makhluk hidup. Bahan kajian dalam bab ini adalah sifat makhluk hidup, baik ciri maupun pengelompokannya. Pembelajaran materi keanekaragaman makhluk hidup seharusnya tidak terlalu sulit mengingat Indonesia merupakan negara dengan tingkat keanekaragaman makhluk hidup yang tinggi. Hal ini ditandai dengan ekosistem, jenis dan plasma nutfah (genetik) yang tinggi. Indonesia menjadi salah satu pusat keanekaragaman makhluk hidup dunia dan dikenal sebagai negara *mega-biodiversity* (Suhartini 2009). Pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup memerlukan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan spesimen-spesimen makhluk hidup. Interaksi langsung dengan lingkungan untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan sendiri konsep pembelajaran materi keanekaragaman makhluk hidup.

Seorang guru IPA dituntut untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, sehingga lebih mudah dipahami muridnya. Metode mengajar yang tepat diperlukan karena setiap metode belajar dan mengajar mempunyai keunggulan dan kelemahan, bukan hanya dari segi tujuan tetapi juga terhadap kondisi dan situasi belajar mengajar. Interaksi antara siswa dan guru harus berjalan dengan baik demi pencapaian tujuan pembelajaran. Interaksi yang baik akan mencapai tujuannya apabila suasana

menyenangkan terjadi dalam proses pembelajaran (Muhaemin 2011).

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran permainan. Penggunaan permainan dapat meningkatkan umpan balik pembelajaran dan memotivasi siswa melalui tantangan dalam kompetisi (Whitton 2012). Melalui metode permainan, siswa dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Adapun kekuatan metode permainan antara lain memberi kesempatan siswa terlibat aktif dalam belajar, menambah motivasi belajar, memberikan tantangan yang menumbuhkan rasa percaya diri dalam memahami materi ajar, serta menggembirakan bagi siswa. Selain memiliki kekuatan, metode permainan juga memiliki kelemahan antara lain menurunkan motivasi siswa yang tidak terampil serta dapat menumbuhkan rasa tidak cocok dengan anggota kelompok lain (Ridwan 2013).

Beberapa metode pembelajaran permainan telah diterapkan dalam pembelajaran IPA khususnya biologi. Metode permainan ada berbagai macam jenis antara lain *Teams Games Tournament* (TGT), Metode *Role Playing* serta berbagai metode lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Nuryanti (2009), penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT menggunakan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X 5 SMA A1- Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

Selain metode permainan, strategi pembelajaran terkait dengan pengkondisian siswa untuk dapat melakukan pembelajaran menyenangkan adalah strategi *bioedutainment*. Strategi *bioedutainment* adalah strategi pembelajaran biologi yang menghibur dan menyenangkan. Pada strategi *bioedutainment* ini terkandung unsur pembelajaran ilmu, proses keilmuan, ketrampilan berkarya, kerjasama, permainan yang mendidik, kompetisi, tantangan dan sportifitas (Marianti 2006).

Upaya untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, serta untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan melalui metode pembelajaran permainan *happy kingdom* pada materi keanekaragaman makhluk hidup. Melalui permainan *happy kingdom* diharapkan siswa mampu menemukan konsep pelajaran dari hasil pengamatan makhluk hidup dan eksplorasi lingkungan sekitar sekolah dalam bentuk permainan *happy kingdom* yang menyenangkan dan menarik sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pra-experimental dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs NU Ungaran tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri atas 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D dan VII E. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Prosedur penelitian ini adalah: (1) sekolah diobservasi untuk mengetahui kondisi, daftar presensi siswa, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan menguji coba soal; (2) penyusunan perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, kisi-kisi soal tes, soal tes, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kinerja guru, serta angket tanggapan siswa dan tanggapan guru; (3) penyusunan instrumen tes; (4)

pelaksanaan pembelajaran berdasarkan RPP untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikatornya; (5) penilaian selama proses pembelajaran baik aktivitas maupun hasil pembelajarannya; (6) evaluasi akhir untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran materi keanekaragaman makhluk hidup menggunakan metode permainan *happy kingdom*. Pada Tabel 1 rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 75,51%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa penelitian ini efektif karena >70% siswa aktif dalam pembelajaran.

Angket tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode *happy kingdom*. Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa 85% siswa menyatakan setuju terhadap pembelajaran menggunakan metode permainan *happy kingdom* pada materi keanekaragaman makhluk hidup. Menurut Arikunto (2006) tanggapan siswa 81%–100% menandakan bahwa siswa sangat tertarik.

Proses pembelajaran yang dilakukan membutuhkan metode yang tepat agar aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi optimal. Menurut Widodo (2013), metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk

Tabel 1 Rata-rata persentase aspek aktivitas siswa dalam pembelajaran

No.	Aspek	Persentase		
		VII D	VII E	Rata-rata
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	81,00%	78,50%	79,75%
2.	Aktivitas dalam bertanya	77,75%	75,75%	76,75%
3.	Menjawab pertanyaan	68,25%	79,00%	73,62%
4.	Mengemukakan pendapat	52,75%	61,50%	57,12%
5.	Membuat catatan materi	75,00%	82,50%	78,75%
6.	Aktivitas diskusi dan kerjasama tim	85,75%	83,00%	84,37%
7.	Aktivitas siswa dalam menghargai pendapat teman	60,75%	52,75%	56,75%
8.	Aktivitas siswa dalam melaksanakan permainan <i>happy kingdom</i>	98,00%	96,00%	97,00%
Rata-rata		74,90%	76,12%	75,51%

menyajikan materi dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah permainan *happy kingdom*. Permainan *happy kingdom* merupakan permainan tradisional 'ijonan' yang telah dimodifikasi.

Metode permainan *happy kingdom* merupakan strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran kooperatif yaitu serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan belajar (Majid 2013). Sebuah game yang efektif akan membantu siswa memahami konsep lebih cepat dan ingat (Klassen & Willoughby 2003). Melalui permainan, siswa belajar bekerjasama, berinteraksi dengan orang lain, berargumentasi, menerima perbedaan pendapat, peduli terhadap sesama, serta berkompetisi untuk menjadi yang terbaik. Persentase kerjasama antar anggota tim dalam penelitian ini sebesar 84,37%. Sesuai pendapat Sigit dan Fauziyatul (2006), pembelajaran menggunakan turnamen/permainan dapat menjalin kerjasama siswa dalam satu kelompok belajar untuk meraih keberhasilan bersama tanpa merugikan diri sendiri.

Permainan dilakukan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme (Triyanto 2011). Permainan *happy kingdom* bertujuan agar siswa semangat dan antusias mempelajari materi keanekaragaman makhluk hidup. Aktivitas siswa dalam permainan *happy kingdom* sangat tinggi yaitu 97%. Siswa tertarik menggunakan metode permainan *happy kingdom*, termotivasi serta suka terhadap suasana belajar. Menurut Sujana (1990) dalam Hainidawati (2008), salah satu ciri-ciri proses belajar mengajar yang optimal yakni kepuasan dan kebanggaan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Didukung dengan tanggapan guru, bahwa siswa lebih aktif dan mudah memahami materi sehingga kualitas pembelajaran optimal.

Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* sebesar 72,03 dan nilai permainan 87,85 dengan batas KKM 70.

Berdasarkan analisis data, persentase ketuntasan siswa mencapai 82,43% sehingga pembelajaran tergolong efektif. Hal ini didukung hasil penelitian Ni'mah (2012) bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPA efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Melalui angket tanggapan, guru menyatakan bahwa kompetensi dasar dan standar kompetensi tercapai dan metode ini tepat diterapkan.

Secara keseluruhan terdapat 13 dari 74 siswa yang tidak tuntas, hal ini dikarenakan beberapa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran, ketidakcocokan dengan anggota kelompok, ataupun kurang menyukai pembelajaran IPA. Sesuai pendapat Abdullah (2013), metode permainan memiliki beberapa kelemahan antara lain menurunkan motivasi siswa yang tidak terampil, serta menimbulkan rasa tidak cocok dengan anggota kelompok lain. Pada saat pembelajaran *happy kingdom*, beberapa siswa mengeluh tidak dapat mendengar pertanyaan dengan baik karena pembelajaran dilakukan secara *outdoor*. Untuk mengatasinya, maka pembacaan soal dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali. Metode ini juga memiliki kelemahan lain yaitu jarak antar kelompok yang cukup jauh dengan pemain perwakilan sehingga koordinasi antar anggota kelompok kurang optimal.

Permainan *happy kingdom* dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan dan berbagai macam jenis spesimen laboratorium sebagai perwakilan makhluk hidup dari taksonnya. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup. Lingkungan dapat dijadikan sumber belajar sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa. Kebenaran sumber belajar lingkungan lebih akurat karena siswa dapat mengalami secara langsung dan mengoptimalkan potensi berkomunikasi dengan lingkungan (Husamah 2013). Menurut Budiwati (2015), keuntungan menggunakan spesimen adalah mengenalkan gejala struktural objek, tidak merusak sumber daya alam, mudah dibawa/dipindahkan, mempermudah pengenalan objek serta membangkitkan minat

Tabel 2 Rekapitulasi hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

Uraian	VII D	VII E	Rata-rata
Rata-rata nilai <i>post-test</i>	71,68	72,38	72,03
Rata-rata nilai permainan	85,49	90,22	87,85
Rata-rata nilai akhir	76,28	78,32	77,30
Jumlah siswa tuntas (orang)	31,00	30,00	30,50
Jumlah siswa tidak tuntas (orang)	6,00	7,00	6,50
Percentase ketuntasan (%)	83,78	81,08	82,43

Tabel 3 Rekapitulasi angket tanggapan siswa

No.	Aspek yang dinyatakan	Siswa yang menjawab ya	
		VII D	VII E
1.	Saya tertarik pada permainan <i>happy kingdom</i>	36 (97%)	36 (97%)
2.	Saya memahami materi	29 (78%)	21 (57%)
3.	Saya termotivasi	31 (84%)	33 (89%)
4.	Saya menyukai suasana pembelajaran	32 (86%)	33 (89%)
5.	<i>Happy kingdom</i> memudahkan belajar	34 (92%)	31 (84%)
6.	Aktivitas belajar saya meningkat	36 (97%)	34 (92%)
7.	Materi lebih mudah dipahami	28 (76%)	24 (65%)
8.	Permainan <i>happy kingdom</i> perlu diterapkan	34 (92%)	29 (78%)
Rata-rata persentase tanggapan siswa			85%

Tabel 4 Data tanggapan guru

No.	Pernyataan	Skor		Persentase
		VII D	VII E	
1.	Saya tertarik metode permainan <i>happy kingdom</i>	4	4	100%
2.	Saya lebih mudah menyampaikan materi	3	3	75%
3.	Siswa mudah memahami materi	3	3	75%
4.	Siswa lebih aktif	3	4	88%
5.	Metode tepat diterapkan	3	3	75%
6.	Kompetensi dasar dan standar kompetensi tercapai	4	4	100%
7.	Kualitas pembelajaran optimal	4	3	88%
Rata-rata persentase tanggapan guru			86%	

dan motivasi belajar. Data tanggapan siswa menunjukkan bahwa 88% siswa merasakan permainan *happy kingdom* mampu mempermudah pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup.

Aktivitas siswa merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran (Sardiman 2005). Aktivitas siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru diobservasi untuk mengetahui tingkat kefokusannya selama proses belajar. Sebanyak 79,75% siswa terbukti fokus memperhatikan dan mendengarkan. Hal ini sesuai dengan angket siswa bahwa sebanyak

67,5% siswa mampu memahami materi. Guru juga menyatakan lebih mudah menyampaikan materi menggunakan permainan *happy kingdom*.

Selama proses pembelajaran, guru menginstruksikan siswa untuk mencatat poin-poin penting. Menurut Warsono & Hariyanto (2012) mencatat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan secara aktif dan menyusun kalimat dengan bahasanya sendiri. Catatan yang dibuat siswa tergolong baik dengan persentase aktivitas membuat catatan mencapai 78,75%. Walaupun demikian, ada beberapa siswa yang catatannya kurang lengkap. Hal ini disebabkan siswa malas

untuk membuat catatan. Menurut Kartono dalam Juniarti (2015), kemalasan siswa disebabkan karena anggapan belajar di sekolah hanya suatu kewajiban tanpa niat dan minat untuk memperhatikan.

Aktivitas tanya jawab dapat merangsang berpikir siswa dan membimbingnya untuk mendapatkan pengetahuan (Majid 2013). Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan termasuk kategori tinggi yaitu 76,75%. Akan tetapi, aktivitas pada aspek menjawab pertanyaan hanya 73,62%. Siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lainnya maupun guru, meskipun ada juga siswa yang mampu menjawab dengan benar.

Kemampuan mengemukakan pendapat harus dikuasai siswa agar mampu menyampaikan gagasan terhadap hal yang dipelajari (Dewi 2013). Aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat dan menanggapi pendapat teman tergolong rendah, skor aktivitas mengemukakan pendapat sebesar 57,12% dan menanggapi pendapat teman 56,75%. Siswa cenderung berbicara dan sibuk sendiri ketika salah satu teman sedang berpendapat. Hal tersebut merupakan salah satu hambatan dalam mencapai hasil belajar optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa metode permainan *happy kingdom* efektif diterapkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII SMP untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah R. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiwati. 2015. Spesimen Awetan dalam Blok Resin untuk Media Pembelajaran Biologi. *Makalah*. Yogyakarta: UNY.
- Dewi H. 2013. Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jayapraba G& M Kanmani. 2014. Effect of Metacognitive Strategy on Jigsaw Cooperative Learning Method to Enhance Biology Achievement. *Online Journal of New Horizons in Education*, 4(2): 47-57.
- Juniarti N, Bahari Y& W Rieva'i. 2015. Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Artikel*. Pontianak: UNTAN.
- Klassen K & Willoughby K. 2003. In Class Simulation Games Assessing Student Learning. *Journal of Information Technology Education*, 1(2):1-13.
- Nikmah S. 2012. Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak. *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Nuryati L. 2009. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi dengan Pembelajaran Kooperatif Metode TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Roda Impian pada Siswa Kelas X5 SMA Al-Islami I Surakarta Tahun Ajaran 2007/2008. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Majid A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marianti A. 2006. Bioedutainment strategi dalam pembelajaran biologi. *Makalah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Muhaemin. 2011. Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Rosmaini S, M Natalina, & R Elvandari. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar

- Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 2 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Sains dan Biologi* 9(1): 51-65.
- Sardiman AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sigit D & Fauziatul F. 2006. Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Division Achievement (STAD) dan Team Games Tournament (TGT) terhadap Kualitas Proses dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1): 97-104.
- Suhartini. 2009. Peran Konservasi Keanekaragaman makhluk hidup dalam Menunjang Pembangunan yang Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Whitton N. 2012. The Place of Game Based Learning in Age of Austerity. *Electronic Journal of e-Learning*, 10 (2): 249-256.
- Widodo U. 2013. Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Membaca Gambar Sketsa di SMK Negeri 2 Klaten. *Skrripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.