

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MENGGAMBAR POTONGAN GEDUNG
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BOWLING* KAMPUS PADA SISWA
KELAS XI DPIB C SMK NEGERI 1 JENANGAN**

Oediyananingsih

SMK Negeri 1 Jenangan. Jalan Niken Gandhini No. 98, Setono Kecamatan Jenangan
Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 63492
E-mail : Oediyananingsih14@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam menggambar potongan gedung pada mata pelajaran Kontruksi dan Utilitas Gedung melalui model pembelajaran *Bowling* Kampus di SMK Negeri 1 Jenangan dengan subjek penelitian berjumlah 35 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Bowling* Kampus memiliki dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pemahaman konsep menggambar potongan bangunan gedung. Pada siklus I mencapai nilai rerata 73,03 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 41,67%; pada siklus II menjadi 75,83 dengan persentase ketuntasan belajar menjadi 55,56%; dan siklus III meningkat menjadi 81,39 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 58,33%. Sedangkan hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran *Bowling* Kampus sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat.

Kata Kunci: Pemahaman konsep menggambar potongan gedung; model pembelajaran *bowling* kampus.

Abstract: This study aims to describe the improvement of students' conceptual understanding in drawing building sections in the Building Construction and Utilities subject through the Campus Bowling learning model at SMK Negeri 1 Jenang with 35 research subjects. The results showed that the Campus Bowling Learning Model had a positive impact on improving student learning outcomes in understanding the concept of drawing building blocks. In cycle I it achieved an average score of 73.03 with a learning completeness percentage of 41.67%; in cycle II it becomes 75.83 with a learning completeness percentage of 55.56%; and cycle III increased to 81.39 with a learning completeness percentage of 58.33%. While the results of the student questionnaire showed that students gave a positive response to the Campus Bowling learning model so that students became motivated to study harder.

Keywords: Understanding the concept of drawing building sections; campus bowling learning model.

PENDAHULUAN

Permasalahan di bidang pendidikan semakin lama semakin kompleks dan semakin sarat dengan tantangan. Sekolah sebagai suatu lembaga yang memiliki fungsi untuk membantu perkembangan

siswa dan memecahkan masalah yang dihadapi siswa perlu ditingkatkan peran dan tanggungjawabnya. Peningkatan mutu sekolah harus ditempuh melalui peningkatan mutu tiap komponen sehingga pendidikan berkualitas dapat

dicapai oleh semua lembaga pendidikan. Pendidikan di sekolah merupakan bentuk esensial kehidupan manusia, dan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan generasi penerus di masa depan.

Melalui pendidikan proses perubahan dibangun dan diarahkan untuk menopang tujuan pendidikan itu sendiri. Proses perubahan yang terjadi merupakan proses modernisasi yang memerlukan kesiapan prima sumber daya manusia. Perlu dipahami bahwa di era globalisasi yang memiliki karakteristik keterbukaan informasi, komunikasi, dan interdependensi, serta ketidakmenentuan (*uncertainly*), bagi masyarakat di dunia umumnya dan di Indonesia pada khususnya, sehingga guru dihadapkan pada tantangan dan tuntutan kemajuan global yang serba cepat.

Menggambar Potongan Gedung merupakan salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jenangan Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), yang mana mata pelajaran tersebut merupakan salah satu mata pelajaran yang lebih mengutamakan pada proses pembelajaran yang menonjolkan pada kemampuan berfikir logika, sehingga dalam proses pembe-

ajarannya keaktifan siswa sangat diperlukan dalam upaya pencapaian pemahaman konsep yang optimal.

Gambar potongan adalah gambar penampang bangunan yang diproyeksikan pada bidang vertikal, yang posisinya diambil pada tempat-tempat tertentu. Gambar potongan untuk suatu desain bangunan diperlukan guna menjelaskan kondisi ruangan-ruangan (dimensi, skala, konstruksi) didalam bangunan ataupun diluar bangunan seperti yang diinginkan oleh perencana dan bermanfaat sebagai komunikasi yang komunikatif diungkapkan dalam skala.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Bowling* Kampus, yang merupakan model pembelajaran yang diasumsikan mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, memperkaya variasi teknik pembelajaran, memupuk rasa ketergantungan positif dalam kelompok, memberi kesempatan berlatih memahami konsep dengan teman, berlatih menyampaikan informasi kepada rekannya dan melatih keberanian untuk berkompetisi dalam perebutan penguasaan materi ajar.

Dengan demikian jika dalam mengajarkan Konstruksi dan Utilitas Gedung khususnya tentang Menggambar Potongan Gedung menggunakan model

pembelajaran *Bowling* Kampus diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep khususnya pemahaman konsep Menggambar Potongan Gedung pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Pertanyaan masalahnya, bagaimanakah hasil penerapan Model Pembelajaran *Bowling* Kampus dalam upaya peningkatan pemahaman konsep menggambar potongan gedung mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung pada siswa kelas XI DPIB Kelas C SMK Negeri 1 Jenangan ?

Model Pembelajaran *Bowling* Kampus

Guru sebagai salah satu unsur penyelenggara sekolah dituntut memiliki pengetahuan luas, dan keterampilan yang tinggi dalam mengadopsi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan dilandasi iman dan taqwa yang kuat. Selain itu juga diharapkan memahami ilmu-ilmu sosial lainnya sebagai penunjang pengetahuannya. Hal itu dikarenakan guru memiliki peran strategis di dalam pemberdayaan sumber daya pendidikan yang ada di sekolah, menjadi pusat pembinaan menuju terciptanya sekolah berkualitas dan kondusif. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan saat

ini berkembang berbagai model pembelajaran.

Secara harfiah model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Karena itulah perkembangan model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Model pembelajaran tradisional kini mulai ditinggalkan berganti dengan model yang lebih modern.

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggungjawab atas hasil pembelajarannya. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan

adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan.

Bowling Kampus merupakan salah satu model pembelajaran yang merupakan alternatif peninjauan ulang materi yang telah dipelajari. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Melvin (2019: 261), bahwa belajar merupakan suatu strategi yang memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, memberikan penguatan, dan memberikan penjelasan serta mengikhtisarkan poin-poin utamanya yang telah dipelajari.

Siswa perlu dibimbing dan diberikan penguatan selama dalam proses pembelajaran, karena belajar itu menurut Wingkel (2020) adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Sebagaimana menurut Pasaribu, dkk. (2020: 102), bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang menghasilkan aktivitas baru atau perubahan kegiatan karena reaksi dengan lingkungan. Perubahan itu tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh kesadaran sementara karena kelelahan atau karena obat-obatan sehingga sibelajar itu tidak

menyadari terhadap keadaan dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh dengan latihan dan pengalaman bukan perubahan dengan sendirinya. Hamalik (2019) juga menjelaskan jika belajar itu merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada hal itu, yaitu mengalami atau merasakan pengalaman yang bermakna.

Sesuai dengan pandangan Dahar (2018: 162), belajar adalah perubahan tingkah laku yang tetap. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat dicapai jika siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran, memecahkan masalah secara bersama-sama. Oleh karena itu, seorang guru dianjurkan supaya menciptakan kondisi atau keadaan siswa untuk mampu mengemukakan pendapatnya, mempertahankan, dan merasa bertanggungjawab atas apa yang telah dikemukakannya. Guru juga menjaga proses pembelajarannya berpusat pada siswa, sedangkan guru semata-mata bertindak sebagai fasilitator.

Slameto (2019: 11) menjelaskan bahwa belajar merupakan bagian dari interaksi manusia dengan lingkungannya

dan akan memberikan perubahan perilaku individu dalam belajar lewat media dan sarana prasarana pembelajaran yang tidak *uptodate* disesuaikan perkembangan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga yang terpenting bagi guru adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sebagaimana konsep pembelajaran yang telah diungkapkan pada paragraph terdahulu, maka penerapan model pembelajaran *Bowling* Kampus merupakan sebuah penawaran peneliti dalam memecahkan masalah. Ditengarai model pembelajaran *Bowling* Kampus ini mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, memperkaya variasi teknik pembelajaran, memupuk rasa ketergantungan positif dalam kelompok, memberi kesempatan berlatih memahami konsep dengan teman, berlatih menyampaikan informasi yang diperoleh kepada teman di kelas.

Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran *Bowling* Kampus ini adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan

gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok maupun secara individu.

Model pembelajaran *Bowling* Kampus ini dapat berfungsi sebagai strategi dalam peninjauan ulang materi pelajaran yang telah diberikan guru sehingga dengan strategi ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Joni (2018: 21), bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan instruktif. Sebagaimana yang dikemukakan Gagne (2017: 1), yaitu belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Juga yang telah dikemukakan oleh Soekanto (2019: 27), bahwa belajar itu merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Menurut Aqib (2011),

penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan menurut D. Hopkins (1993 dalam Wiraatmadja, 2014: 11), bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Kegeri 1 Jenangan Kabupaten Ponorogo Kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas C Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 35 orang.

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang memiliki 4 (empat) langkah penelitian tindakan, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflect*) (Wiraatmadja, 2014: 66-67).

Data hasil penelitian selama tiga siklus diolah dengan menggunakan analisa kuantitatif deskriptif dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu

dengan hitungan persentase karena dalam penelitian tindakan ini lebih fokus pada proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2007: 27), bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif lebih mengutamakan sebuah proses dari pada hasil. Data hasil penelitian dianalisis secara berkala dari siklus I hingga siklus III untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga dengan demikian permasalahan aktivitas belajar siswa dapat teratasi.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil observasi berupa pengamatan terhadap aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam hal pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan penerapan model pembelajaran *Bowling Kampus*.

Data penelitian juga diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru serta hasil tes formatif siswa pada akhir pembelajaran.

Pengambilan data selama observasi dari siklus I s.d siklus III diambil dari catatan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran *Bowling Kampus* di kelas XI DPIB Kelas C

SMK Negeri 1 Jenangan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

Selain dari itu dilakukan penilaian melalui tes formatif untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajarnya.

Adapun data hasil penelitian dari siklus I s.d. siklus III ditunjukkan pada tabel aktivitas belajar siswa, tabel kecenderungan belajar siswa, dan tabel ketuntasan belajar siswa sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1, 2, dan 3 berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Data Statistik Penelitian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rentang skor	20-100	20-100	20-100
Skor tertinggi	90	90	100
Skor terendah	60	60	70
Rata-rata	73,05	75,83	81,39

Pada tabel 1, tabel rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa selama dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai upaya pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan penerapan model pembelajaran *Bowling* Kampus dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa pada Siklus I penelitian didapatkan hasil rata-rata 73,05 berarti keaktifan siswa masih belum ada kemajuan untuk mengemukakan pendapat. Pada siklus I ini dapat dikatakan bahwa yang dapat dicapai sekarang baru pada tingkatan kategori cukup, sehingga masih perlu adanya upaya-upaya peningkatan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II sudah mulai ada kemajuan sebagian besar peserta didik yang berani mengemukakan pendapat. Ini merupakan kemajuan walaupun belum luar biasa. Kemajuan tersebut mendekati target yang ditentukan yaitu 75,83.

Pada Siklus III peserta didik aktivitas belajar tergolong dalam kategori baik dengan nilai 81,39 yang berarti peningkatan belajar peserta didik dalam menggambar potongan gedung, sudah mengalami kemajuan dari rerata awal 75,83 menjadi 81,39 namun kemajuan ini masih relatif kecil, mengingat indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 80% siswa mencapai ketuntasan dalam menggambar potongan gedung.

Tetapi sebenarnya dengan penelitian yang mencapai ketuntasan kenaikan rerata sebesar 2,8 itu sudah adalah 19 peserta didik lumayan, berarti dari 35 peserta

Tabel 2. Kecenderungan Aktifitas Belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung

No.	Skor	Katagori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			F	%	F	%	F	%
1.	90-100	Amat Baik	1	2,78	4	11,11	12	33,34
2.	80-89	Baik	13	38,89	15	41,67	15	44,44
3.	70-79	Cukup	16	44,44	15	41,67	8	22,22
4.	20-69	Kurang	5	13,89	2	5,55	-	-
Jumlah			36	100	36	100	36	100

Pada tabel 2 di atas tampak bahwa aktivitas belajar Kontruksi dan Utilitas Gedung siswa pada Siklus I didapatkan hasil data penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar Kontruksi dan Utilitas Gedung siswa yang tergolong baik adalah 38,89%. Dalam keadaan semacam ini tentu sulit bagi siswa untuk dapat meningkatkan Pemahaman Konsep Menggambar Potongan Gedung pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kurang secara maksimal.

Pada Siklus II didapatkan hasil data penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar Kontruksi dan Utilitas Gedung siswa yang tergolong baik adalah 41,67%. Dalam keadaan semacam ini tentu sulit bagi siswa untuk dapat meningkatkan Pemahaman Konsep

Menggambar Potongan Gedung pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung secara maksimal.

Demikian juga pada siklus III didapatkan hasil data penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar kontruksi dan utilitas gedung siswa yang tergolong baik adalah 44,44%. Dalam keadaan semacam ini tentu sulit bagi siswa untuk dapat meningkatkan Pemahaman Konsep Menggambar Potongan Gedung pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung sangat maksimal. Aktifitas pendidik dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan langkah langkah pembelajaran *Bowling Kampus*.

Tabel 3. Rekapitulasi Tingkat Ketuntasan Belajar
Konstruksi dan Utilitas Gedung

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas
I	41,67%	58,33%
II	55,56%	44,44%
III	77,78%	22,22%

Pada tabel 3, jika dilihat dari siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa Pemahaman Konsep yang menggambarkan kemampuan Menggambar Potongan Gedung terendah adalah 60 sedangkan tertinggi 90 dengan skor rata-rata siswa adalah 73,05 dengan tingkat ketuntasan 41,67%. Berarti terdapat 14 siswa yang mampu mencapai nilai 75 atau lebih. Jadi kemampuan siswa dalam Menggambar Potongan Gedung masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Pada Siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa Pemahaman Konsep yang tertinggi 90 dengan skor rata-rata siswa adalah 75,83 dengan tingkat ketuntasan 55,56%. Berarti terdapat 19 siswa yang mampu mencapai nilai 75 atau lebih. Jadi kemampuan siswa dalam Menggambar Potongan Gedung masih tergolong baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75,83%. Pada Siklus III

tingkat ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa Pemahaman Konsep yang menggambarkan kemampuan Menggambar Potongan Gedung adalah tertinggi 100. Skor rata-rata siswa adalah 81,39 dengan tingkat ketuntasan 77,78%. Berarti terdapat 27 siswa yang mampu mencapai nilai 100 atau lebih. Dengan kenaikan 22,22% itu sangat bagus, berarti dari 35 peserta didik, peserta penelitian yang mencapai ketuntasan adalah 27 peserta didik.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam upaya peningkatan pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan model pembelajaran *Bowling* Kampus memiliki dampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dan semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru

(ketuntasan belajar meningkat dari Siklus I, II dan III) yaitu masing-masing 41,67%, 55,56% dan 77,78%. Pada Siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data diperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan model pembelajaran *Bowling* Kampus dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Hal ini berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa yaitu: dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap penelitian dari siklus I s.d. siklus III yang terus mengalami peningkatan. Baik dalam peningkatan hasil maupun peningkatan proses.

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan model pembelajaran *Bowling* Kampus yang

paling dominan adalah bekerja dengan anggota kelompoknya, mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru dan diskusi antar siswa dengan siswa serta antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pengamatan pengelolaan pemahaman konsep menggambar potongan gedung dengan model pembelajaran *Bowling* Kampus dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam kegiatan mengerjakan modul atau menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik, mengadakan evaluasi, dan melayani pertanyaan dari siswa dimana persentase untuk aktivitas ini cukup besar.

Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Bowling* Kampus sebagai upaya guru dalam peningkatan kemampuannya untuk lebih memahami konsep menggambar potongan gedung berdasarkan analisis angket siswa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa termasuk positif yang

ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran *Bowling* Kampus.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran *Bowling* Kampus sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Bowling* Kampus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dari siklus I (satu) s.d. siklus III (tiga) dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Bowling* Kampus memiliki dampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep menggambar potongan gedung dan juga meningkatkan prestasi belajarnya yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pada siklus I (41,67%), siklus II (55,56%) dan siklus III (77,78%).

Penerapan model pembelajaran *Bowling* Kampus juga mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan capaian rata-rata siswa dari siklus I s.d. siklus III sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR RUJUKAN:

- Aqib, Zainal, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Dahar, R.W. (2018). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Gagne, R. M. (2017). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran. Terjemahan Munandir*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joni, T. Reka. (2018). *Teori Belajar dan Psikologi*. Jakarta : Bina Aksara.
- Melvin, L. Silberman. (2019). *Active Learning*. Bandung : Nusamedia.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pasaribu, E. Z., dkk. (2020). *Belajar Statistika: Siapa Takut Dengan SPSS*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekamto. (2019). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Winkel, W.S. (2020). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wiraatmadja, Rochiati. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung Remaja Rosda Karya.