

**MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN  
TARI *HALIBAMBANG* PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER  
DI SD GLOBAL MADANI BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**KUSWANTO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

### **MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN TARI *HALIBAMBANG* PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SD GLOBAL MADANI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**Kuswanto**

Permasalahan penelitian adalah pembelajaran tari *halibambang* dan hasil belajar siswa menggunakan model TGT pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran tari *halibambang* menggunakan model TGT. Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis yakni bermanfaat bagi lembaga tinggi Universitas Lampung dan manfaat praktis yakni manfaat bagi guru, siswa serta sekolah. Teori belajar yang digunakan pada penelitian adalah teori konstruktivisme. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian adalah 12 siswa yang mempelajari 13 ragam gerak tari *halibambang* dan guru seni budaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi, tes praktik dan nontes sebagai instrumen panduan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *team game tournament (TGT)* dalam pelaksanaan pembelajaran lebih terlihat pada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tari *halibambang*. Guru memberikan stimulan kepada siswa untuk menerapkan 3 komponen model *team game tournament (TGT)* sesuai dengan deskriptor model pembelajaran yang telah ada. Pelaksanaan 3 komponen model TGT antara lain; *team*, siswa harus menerima dan menghargai siswa lain. *Game tournament*, siswa mengaplikasikan pengetahuannya melalui permainan. *Recognition*, siswa menerima penghargaan prestasi tim oleh guru. Hasil pembelajaran tari *halibambang* menggunakan model pembelajaran TGT pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung mendapatkan kriteria baik dengan nilai 85 yang terlihat pada tes praktik siswa. Siswa mampu memperagakan gerak tari *halibambang* sesuai urutan, hitungan dan ketepatan gerak dengan musik.

Kata kunci: model *team game tournament*, pembelajaran, tari *halibambang*

## **ABSTRACT**

### **TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL IN HALIBAMBANG DANCE LEARNING AT EXTRACURRICULAR ACTIVITIES SD GLOBAL MADANI BANDAR LAMPUNG**

**By**

**Kuswanto**

*The research problems was learning halibambang dance and students learning outcomes by using TGT model of learning art and culture at extracurricular activities SD Global Madani Bandar Lampung. This research aimed to describe the process and learning outcomes of halibambang dance by using TGT model. The benefits of this research in the form of theoretical benefits namely beneficial for high institutions universitas lampung and benefits namely practical benefits for teachers, students as well as schools. Learning theory used in this research were the konstruktivism theory. The kind of this research was qualitative descriptive. Sources of data in this research were 12 students who studied 13 halibambang range of motion dance culture and art teacher. Data collection techniques used in this research was observation, interview, documentation, test practices and nontes as guide instrument.*

*This research shows that the application of learning model in the implementation TGT seen in the activities of teachers and students in the implementation of halibambang dance learning. Teachers give stimulant to students to apply 3 components in the implementation of the guidelines in accordance with TGT model descriptor existing. The implementation of the 3 components TGT model among others to team, students must receive and appreciate students. Game tournament, students apply their knowledge through game. Recognition, students receive the appreciation achievement team by teachers. Learning halibambang dance used the TGT model at extracurricular activities in SD Global Madani Bandar Lampung get both criteria with an average value 85 which is visible in the practices of students assessment test. Students are capable to demonstrate the halibambang dance in order, count and precision of movement with music.*

*Keywords: halibambang dance, learned, team game tournament model*

**MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN  
TARI *HALIBAMBANG* PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER  
DI SD GLOBAL MADANI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**KUSWANTO**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Seni Tari  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

**Judul** : Model *Team Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Tari *Halibambang* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung

**Nama** : KUSWANTO

**No. Pokok Mahasiswa** : 1213043021

**Program Studi** : Pendidikan Seni Tari

**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19790202 200312 1 003

**Hasyimkan, S.Sn., M.A.**  
NIP. 19710213 200212 1 001

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

**Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**  
NIP. 19620203 198811 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn.**

**Sekretaris : Hasyimkan, S.Sn., M.A.**

**Penguji  
Bukan Pembimbing : Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Foad, M.Hum.**  
NIP. 19590722 198603 1 003

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Agustus 2016**

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Nama : Kuswanto  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213043021  
Program Studi : Pendidikan Seni Tari  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada Universitas atau Institusi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan cara mengikuti tatacara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bandar Lampung, 12 Agustus 2016

Yang Menyatakan



Kuswanto

NPM 1213043021

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis dilahirkan di Batumarta tanggal 14 Juli 1994 dari pasangan Bapak Marsudi (Alm.) dan Ibu Suti. Penulis menempuh pendidikan di sekolah dasar (SD) Negeri 2 Madang Suku III yang diselesaikan pada tahun 2006. Pendidikan tingkat pertama ditempuh di sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 3 Madang Suku III yang diselesaikan pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat atas di madrasah aliyah (MA) Darussalam Batumarta yang diselesaikan pada tahun 2012. Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa program studi pendidikan seni tari jurusan pendidikan bahasa dan seni Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Penulis melaksanakan kuliah kerja lapangan (KKL) di Bandung, Yogyakarta dan Bali pada tahun 2014. Penulis mengikuti program pengalaman lapangan (PPL) di SMPN 2 Ngambur dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Cahya Kuningan Kecamatan Ngambur Kabupaten Pesisir Barat pada Tahun 2015. Pada tahun 2016 penulis melakukan penelitian di SD Global Madani Bandar Lampung untuk meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

## SANWACANA

*Assalammu'alaikum Wr. Wb. Bismillahirrohmannirrahim,*

*Alhamdulillahillobbil'amin*, segala puji bagi Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahNYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir kelak.

Banyak pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, nasehat, doa serta saran-saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “*Model team game tournament dalam pembelajaran tari halibambang pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung*”. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing pertama.
2. Hasyimkan, S.Sn., M.A., selaku pembimbing kedua.
3. Dr. I Wayan Mustika, S.Sn.,M.Hum., sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembahas/penguji Skripsi.
4. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Tari.
5. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.

6. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu bermanfaat dan semua karyawan di Program Studi Pendidikan Seni Tari atas bantuan yang diberikan.
8. Rani Amrista Wijayanti, S.Pd., selaku kepala SD Global Madani Bandar Lampung.
9. Anisa Chairiyah, S.Pd., selaku pelatih ekstrakurikuler tari beserta Seluruh siswi di SD Global Madani Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan selama penelitian dilakukan.
10. Teruntuk Kedua Orangtuaku Ayahanda Marsudi (Alm.) dan Ibunda Suti tercinta yang selalu mengiringi langkahku dan mendoakanku, terima kasih atas segala limpahan cinta dan kasih sayang, tulus ikhlas membesarkan dan mendidikku dengan penuh kesabaran.
11. Teruntuk keluarga besarku Kakek Kasan Sahir, Nenek Yatimi, Poh Riadi, Poh Sani, Lek Muji, Lek Cici, Lek Imam, Lek Rumiwati, Lek Wahyu, Lek Nita, Mas Iwan, Mbak Efi, Rokip, Arif, Riki, Anggun, Aziz, Rani yang selalu mendukung dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa untuk lulus tepat waktu.
12. Istriku tercinta, Santi, S.P., yang selalu sabar mendampingiku saat suka maupun duka, yang selalu membimbing, mengarahkan dan mendoakan yang terbaik untukku, memberikan kehangatan dalam kebersamaan, dukungan, semangat, perhatian, serta ketulusan cinta dan kasih sayang.

13. Kedua Mertuaku, Ayahanda Junaidi dan Ibunda Karti yang selalu mendoakan, membimbingku dan menyemangatiku. Ayunda, kakanda dan keponakanku tersayang, Fitriana, Mas Daryanto dan Nizam Fadillah Ghufro yang selalu mendukung dan memotivasi untuk lulus tepat waktu.
14. Terimakasih untuk sahabat-sahabat Batumarta, Imam, Shohep, Defi Sanjaya, Obi Monanda atas dukungan, semangat dan kebersamaannya selama ini, meski terpisah oleh jarak dan waktu.
15. Terimakasih untuk sahabat-sahabat Kuliah, Erfan Septian, Dharma, Asep, Jaya, Ahmad Tohirin, Nur Cipto (Alm.) atas bantuan, dukungan, semangat, kebersamaan dan memberikan warna selama masa kuliah di Unila.
16. Seluruh teman seperjuangan seni tari angkatan 2012, semoga kesuksesan selalu mengiringi langkah kita.
17. Rekan-rekan KKN Desa Gedung Cahya Kabupaten Pesisir Barat, terimakasih saudara baruku.
18. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada semua pihak atas segala bantuan yang telah diberikan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat. Jika terdapat kesalahan, penulis meminta maaf dan kepada Allah memohon ampun.

Bandar lampung, 12 Agustus 2016  
Penulis,

Kuswanto

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>PERNYATAAN SKRIPSI</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>SANWACANA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup .....	8
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .....	9
2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .....	10
2.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .....	12
2.4 Pembelajaran .....	12
2.5 Pengertian Tari .....	17

**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Sumber Data.....	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Observasi.....	29
3.3.2 Dokumentasi .....	30
3.3.3 Wawancara.....	30
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.4.1 Panduan Observasi .....	31
3.4.2 Panduan Wawancara .....	36
3.4.3 Panduan Dokumentasi.....	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Lingkungan Tempat .....	38
4.1.1 Identitas Sekolah .....	38
4.1.2 Data Siswa Ekstrakurikuler.....	39
4.2 Hasil Penelitian .....	39
4.2.1 Hasil Pada Proses Penelitian .....	40
4.2.2 Hasil Pertemuan Pertama .....	41
4.2.3 Hasil Pertemuan Kedua .....	58
4.2.4 Hasil Pertemuan Ketiga.....	75
4.2.5 Hasil Pertemuan Keempat.....	90
4.2.6 Hasil Pertemuan Kelima.....	103
4.2.7 Hasil Pertemuan Keenam .....	112
4.3 Pembahasan .....	121
4.3.1 Pengamatan Hasil Kegiatan Belajar Mengajar .....	121
4.3.2 Capaian .....	123

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	129
5.2 Saran.....	131

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>132</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>134</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Ragam Gerak Tari <i>Halibambang</i> .....	19
3.1 Lembar Kriteria Skor 1 .....	31
3.2 Lembar Kriteria Skor 2 .....	32
3.3 Interpretasi Data Nilai Skor .....	32
3.4 Lembar Pengamatan Tes Praktik .....	33
3.5 Penghargaan Tim Berprestasi .....	33
3.6 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	34
3.7 Lembar Kriteria Skor Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .....	35
4.1 Nama Anggota Tim .....	43
4.2 Kelompok Homogen.....	48
4.3 Hasil Pengamatan Tes Praktik Ragam Gerak pada Pertemuan Pertama.....	53
4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama .....	55
4.5 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model TGT pada Pertemuan Pertama .....	57
4.6 Nama Anggota Tim .....	60
4.7 Kelompok Homogen.....	65
4.8 Hasil Pengamatan Tes Praktik Ragam Gerak pada Pertemuan Kedua .....	70
4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua .....	71
4.10 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> pada Pertemuan Kedua .....	73
4.11 Nama Anggota Tim .....	75
4.12 Kelompok Homogen.....	80
4.13 Hasil Pengamatan Tes Praktik Ragam Gerak pada Pertemuan Ketiga .....	85
4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada pertemuan ketiga.....	87
4.15 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model	

<i>Team Game Tournament (TGT) Pertemuan Ketiga</i> .....	89
4.16 Nama Anggota Tim .....	91
4.17 Kelompok Homogen.....	93
4.18 Hasil Pengamatan Tes Praktik Urutan Ragam Gerak pada Keempat .....	98
4.19 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keempat .....	99
4.20 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team Game Tournament (TGT)</i> pada pertemuan keempat .....	101
4.21 Nama Anggota Tim .....	104
4.22 Hasil Pengamatan Proses Hafalan Urutan Gerak dengan Iringan Musik pada Pertemuan Kelima.....	109
4.23 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keempat .....	111
4.24 Nama Anggota Tim .....	113
4.25 Hasil Pengamatan Tes Hafalan Urutan Gerak dengan IringanMusik pada Pertemuan Keenam .....	118
4.26 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keenam .....	119
4.27 Hasil Pembelajaran Tari <i>Halibambang</i> .....	123
4.28 Hasil Pembelajaran Aktivitas Siswa.....	126
4.29 Hasil Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .....	128

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Suasana Presentasi Ragam Gerak <i>lapah tebeng</i> .....	44
4.2 Suasana Presentasi Ragam Gerak <i>lapah injing</i> .....	45
4.3 Suasana Presentasi Ragam Gerak <i>gubu gakhang</i> .....	45
4.4 Suasana Presentasi Ragam Gerak <i>giser</i> .....	46
4.5 Suasana siswa saat melakukan <i>game tournament</i> .....	49
4.6 Presentasi Ragam Gerak <i>sesayak</i> .....	60
4.7 Presentasi Ragam Gerak <i>timbangan</i> .....	61
4.8 Presentasi Ragam Gerak <i>jong sembah</i> .....	62
4.9 Presentasi Ragam Gerak <i>jong simpuh</i> .....	63
4.10 Presentasi Ragam Gerak <i>ngelap</i> .....	63
4.11 Suasana siswa saat melakukan <i>game tournament</i> .....	66
4.12 Presentasi Ragam Gerak <i>tolak tebing</i> .....	76
4.13 Presentasi Ragam Gerak <i>melayang</i> .....	76
4.14 Presentasi Ragam Gerak <i>injak lado</i> .....	77
4.15 Presentasi Ragam Gerak <i>salimpat</i> .....	78
4.16 Suasana siswa saat melakukan <i>game tournament</i> .....	84
4.17 Presentasi Urutan Ragam Gerak Tari <i>halibambang</i> .....	92
4.18 Suasana siswa saat melakukan <i>game tournament</i> .....	96
4.19 Presentasi Urutan Ragam Gerak Tari <i>halibambang</i> Menggunakan Iringan Musik.....	105
4.20 Suasana Tim C MemPresentasikan Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik.....	106
4.21 Suasana Tim A MemPresentasikan Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik.....	107
4.22 Suasana Tim B MemPresentasikan Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik.....	108
4.23 Suasana Presentasikan Urutan Ragam Gerak Tari <i>Halibambang</i> Menggunakan Iringan Musik.....	114
4.24 Suasana Tim A Presentasikan Pengambilan Nilai Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik .....	115
4.25 Suasana Tim B Presentasikan Pengambilan Nilai Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik .....	115
4.26 Suasana Tim C Presentasikan Pengambilan Nilai Urutan Ragam Gerak dengan Menggunakan Iringan Musik .....	116

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Pertama.....	54
4.2 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama .....	56
4.3 Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Pertama.....	58
4.4 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Kedua .....	71
4.5 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua .....	73
4.6 Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Kedua .....	74
4.7 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Ketiga .....	86
4.8 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Ketiga.....	88
4.9 Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Ketiga .....	90
4.10 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Keempat .....	99
4.11 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keempat .....	101
4.12 Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Keempat .....	103
4.13 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Kelima .....	110
4.14 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kelima.....	112
4.15 Penghargaan Tim Model Pembelajaran <i>Team game tournament</i> (TGT) pada Pertemuan Keenam .....	119
4.16 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keenam .....	120
4.17 Hasil Pembelajaran Tari <i>Halibambang</i> .....	125
4.18 Pengamatan Hasil Aktivitas Siswa .....	127
4.19 Hasil Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team game tournament</i> (TGT).....	128

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Pertama .....	135
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Kedua .....	137
3. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Ketiga .....	139
4. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Keempat .....	141
5. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Kelima .....	143
6. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pertemuan Keenam .....	145
7. Lembar Wawancara .....	147
11.1 Tabel Wawancara Guru .....	147
11.2 Tabel Wawancara Narasumber .....	147
8. Lembar Biodata Narasumber .....	148
9. Lembar Daftar Nama Siswa .....	148
10. Surat Izin Penelitian .....	149
11. Foto Penelitian .....	151

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya (Dahlan, 1990: dalam Sutikno, 2014: 45). Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980: 1 dalam Rusman, 2013: 133). Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan suatu aktivitas pembelajaran.

Pada proses terlaksananya model pembelajaran yang baik guru diharapkan mampu membimbing aktivitas serta potensi yang dimiliki oleh siswa dalam suatu pencapaian tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan tepat. Model pembelajaran yang baik

tentunya terdapat proses interaksi yang terjalin baik pada suatu lingkungan belajar baik itu di dalam maupun di luar kegiatan belajar dan pembelajaran yang berlangsung terdapat komunikasi yang positif antara guru dengan siswa, guru dengan guru dan antara siswa dengan siswa. Sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 20 mengenai pembelajaran bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, komunikasi atau interaksi positif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa ini harus diciptakan dalam suatu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan khususnya materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga diperlukan perencanaan pelaksanaan pembelajaran oleh guru salah satunya dengan cara menentukan model pembelajaran yang baik dan tepat. Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok kecil dalam proses pembelajarannya. Menurut Slavin (1995) penggunaan model *cooperative learning* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain (Rusman, 2013:205).

Macam-macam model *cooperative learning* yaitu STAD, TGT, Jigsaw, CIRC, TAI. Adapun salah satu model *cooperative learning* yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model *team game tournament (TGT)*. Model *team game tournament (TGT)* lebih mementingkan Pertanggungjawaban individu dalam suatu tim namun tetap menjadi fokus utama sebagai dukungan dari anggota terhadap keberhasilan kelompok. Model pembelajaran *team game tournament (TGT)* ini merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang

melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement* seperti buku yang ditulis (Robert E. Slavin 2009:166), bahwa pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* terdiri dari empat komponen utama yaitu:

1. Presentasi di kelas
2. *Team* (kelompok),
3. *Game tournament*,
4. *Team recognition* (perhargaan kelompok)

Berdasarkan komponen yang ada pada model pembelajaran *team game tournament (TGT)* maka dipilihlah 3 komponen yang secara aktif akan dilakukan oleh para siswa yaitu *team*, *game tournament*, dan penghargaan kelompok serta untuk melihat penerapan model *team game tournament* dalam proses pembelajarannya. Proses belajar dan pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan di dalam sekolah namun bisa dengan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan sebagian dari kegiatan di sekolah dengan berlandaskan pada SK Dirjen Dik Dasmen Nomor 226/c/kep/1992. Berdasarkan SK tersebut dirumuskan, ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa, yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini siswa dapat menyalurkan bakat, minat, dan potensi yang dimilikinya. Kegiatan ekstrakurikuler ini juga merupakan salah satu bantuan terhadap siswa sehingga mereka dapat menumbuh kembangkan kreativitas serta keterampilan pada mata pelajaran seni budaya yang ada di dalam sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler yang ada pada sekolah dasar (SD) Global madani terbilang cukup banyak diantaranya ekstrakurikuler bahasa inggris, futsal, basket, badminton, karate, membatik, mewarnai, pramuka, tari, bimbingan belajar qur'an. Namun penelitian ini hanya fokus pada ekstrakurikuler tari yang ada pada sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung. Sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung mempunyai visi maupun misi mewujudkan insan yang islami dengan kecerdasan intelektual serta bermartabat yang merujuk pada kecerdasan emosional dan sosial. Misi tersebut diwujudkan dengan suasana belajar yang dapat menumbuh kembangkan nilai-nilai positif terhadap siswa untuk berfikir kreatif, inovatif, imajinatif disertai dengan sikap disiplin, peduli, dan dapat bekerja sama serta bertanggung jawab. Oleh karena itu menjadi salah satu alasan dalam memilih sekolah dasar (SD) Global Madani untuk mengamati penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada kegiatan ekstrakurikuler tari.

Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak-gerak ritmis dan indah (Soedarsono,1992: 75). Berdasarkan pendapat Soedarsono tari dapat diartikan sebagai bentuk pernyataan imajinatif dari kesatuan simbol gerak, ruang dan waktu serta merupakan pernyataan yang nyata dari kesatuan pola gerak, ruang dan waktu secara kasat mata. Pada hakikatnya tari adalah ekspresi perasaan manusia yang diungkapkan lewat gerak ritmis dan indah yang telah mengalami *stilisasi* maupun *distorsi*.

Menurut Titik Nurhayati selaku narasumber tari *halibambang* memiliki dua pengertian yaitu *hali* dapat diartikan seperti dan bagaikan, sedangkan *bambang*

adalah kupu-kupu. Tari *halibambang* dapat di artikan sebagai tarian yang menggambarkan kupu-kupu yang sedang beterbangan dengan mengibas-ibaskan sayapnya di alam yang bebas dan berayun-ayun di bunga. Tarian ini terdapat di Kecamatan Batu Brak yang beradatkan Saibatin Kabupaten Lampung Barat dan tumbuh kembang di daerah tersebut. Makna yang terkandung dalam tari *halibambang* yaitu sifat keagungan dan keindahan serta kesopanan gadis atau putri dalam menyapa tamu.

Hal tersebut yang menjadi satu alasan dipilihnya tarian ini untuk diteliti pada ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung. Saat ini tari *halibambang* belum begitu dikenal oleh para siswa terutama di dalam lingkungan sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung, sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa agar mau mempelajari tari *halibambang* secara menyeluruh sekaligus memperkenalkan tari *halibambang* di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung.

Pada penelitian pendahuluan diperoleh data bahwa guru telah menggunakan model pembelajaran *student team achievement division (STAD)* pada kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung, namun pada kegiatan ekstrakurikuler sebelumnya guru belum melihat hasil belajar siswa yang maksimal, efektif dan menyenangkan pada proses pembelajarannya bagi siswa sekolah dasar (SD) mengingat karakter siswa yang cenderung senang bermain.

Pada dasarnya model *student team achievement division (STAD)* sama dengan model *team game tournament (TGT)*, hanya saja pada sistem pengambilan kuis

dan sistem skor perbaikan individu diganti dengan pemberian *game tournament* pada model *team game tournament (TGT)*. Sistem pembelajaran melalui tindakan *game tournament* atau permainan inilah yang membuat guru di sekolah dasar (SD) Global Madani tertarik dan berkeinginan mengajarkan tari yang berbeda pada kegiatan ekstrakurikuler dengan mengganti model *student team achievement division (STAD)* menjadi Model *team game tournament (TGT)* dalam proses pembelajarannya sesuai dengan harapan guru tersebut yaitu agar siswanya dapat belajar lebih menyenangkan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam kegiatan proses pembelajarannya dengan memasukkan unsur permainan guna mengurangi tingkat kebosanan siswa mengingat bentuk-bentuk karakter menurut Sumantri (2015: 154) bahwa siswa sekolah dasar (SD) yang masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok/berkumpul, senang melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan penelitian mengenai model *team game tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain yakni Anarika Sasmita dengan judul pembelajaran tari *sigeh pengunten* menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* di SMP Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Kajian pada penelitian terdahulu lebih membahas mengenai hasil pembelajaran tari *sigeh pengunten* pada pembelajaran di kelas sedangkan pada penelitian ini ingin mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan dan hasil model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung.
2. Mendeskripsikan hasil penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung.

## 1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis
  - a. Hasil penelitian bermanfaat bagi Universitas Lampung khususnya bagi program studi seni tari untuk lebih mengenal model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang*.
  - b. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi penelitian berikutnya.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru

Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi guru sebagai acuan dalam proses

pembelajaran yang diajarkan pada kegiatan ekstrakurikuler tari.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan berguna bagi siswa dalam mendorong proses belajar lebih aktif dalam suasana yang menyenangkan dan dapat lebih jelas dalam menerima pemahaman materi tari yang disampaikan serta meningkatkan ketrampilan dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler.

c. Bagi Sekolah

Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa pada kegiatan ekstrakurikuler berjumlah 12 siswa yang berjenis kelamin perempuan.

3. Tempat penelitian

Sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2016 sampai 06 Maret 2016.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)**

Merujuk pada buku yang ditulis oleh Robert E. Slavin (2009) dengan judul "*cooperative learning* teori riset dan praktik", menyatakan bahwa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya sehingga mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Tiga konsep penting bagi semua metode pembelajaran tim siswa yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama. Penghargaan tim dan tanggung jawab individual sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Menurut Slavin (1995) dalam bukunya (Rusman, 2013:205) menyatakan bahwa penggunaan model *cooperative learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.

Model *team game tournament* (TGT) adalah model Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan sistem pengelompokan kecil secara homogen dalam tingkat akademik yang terdiri dari tiga sampai lima peserta dalam satu kelompoknya yaitu

dengan adanya pembaca sekaligus penjawab soal, penantang satu, penantang dua (Slavin, 2009:173). Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* terdiri dari empat komponen utama, yaitu:

1. Presentasi di kelas
2. *Team* (kelompok)
3. *Game tournament* (permainan/pertandingan)
4. *Team recognition* (perhargaan kelompok) (Slavin 2009: 166).

Model *team game tournament (TGT)* dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran yang bersifat kelompok dengan sistem pembelajaran diskusi antar siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kelompoknya tersebut serta memasukkan atau mengandung unsur permainan dan *reinforcement* dalam pelaksanaannya sehingga para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya telah setara seperti mereka sehingga para siswa dapat dengan mudah melaksanakan pembelajaran di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajarnya.

## **2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)***

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Salam dan menanyakan kabar
  - b. Memeriksa kesiapan siswa
  - c. Melakukan kegiatan apersepsi

## 2. Kegiatan Inti

- a. Membentuk kelompok tim heterogen yang terdiri atas tiga sampai lima siswa dalam perkelompoknya.
- b. Mempresentasikan materi pembelajaran yang dilakukan secara klasikal oleh guru.
- c. Memberikan tugas pada setiap tim untuk didiskusikan dengan arahan maupun bimbingan guru.
- d. Membuat para siswa dalam setiap tim untuk mempraktikkan ragam gerak tari *halibambang* yang telah diberikan secara bersama-sama dalam setiap timnya.
- e. Membagi kelompok homogen yang terdiri 3 siswa sebagai wakil-wakil dari tim untuk melihat hasil belajar siswa melalui pemberian *game tournament* berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai ragam gerak tari *halibambang* sekaligus memberikan penilaian dengan memberikan skor untuk masing-masing individu yang nantinya diakumulasikan ke dalam nilai tim siswa.
- f. Memberikan *reward* kepada tim dengan kriteria tim baik, tim sangat baik, dan tim super.

## 3. Kegiatan penutup

- a. Evaluasi dan tindak lanjut terhadap siswa oleh guru.
- b. Membuat kesimpulan pembelajaran dan memotivasi siswa
- c. Menyampaikan materi yang akan disampaikan selanjutnya.
- d. salam.

### **2.3 Kelebihan dan Kelemahan Model *Team Game Tournament* (TGT)**

Model kooperatif terutama pada model pembelajaran *team game tournament* (TGT) ini terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *team game tournament* (TGT).

- a. Kelebihan dari model pembelajaran *team game tournament* (TGT).
  1. Lebih meningkatkan fokus untuk tugas gerak.
  2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
  3. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
  4. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
  5. Motivasi belajar lebih tinggi.
  6. Hasil belajar lebih baik.
  7. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.
- b. Kekurangan dari model pembelajaran *team game tournament* (TGT).
  1. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
  2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

## **2.4 Pembelajaran**

### **2.4.1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20). Permana (2001:126) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan

peserta didik dan mewujudkan pencapaian hasil belajar yang tinggi. Pembelajaran merupakan proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar (Jazuli, 2008:138).

Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu proses kegiatan interaksi yang di dalamnya terdapat sebuah rencana maupun rangkaian belajar dengan mewujudkan suasana yang menyenangkan tanpa melupakan pencapaian hasil belajar yang tinggi sebagai salah satu perubahan tingkah laku siswa tersebut.

#### **2.4.2. Ciri-Ciri Pembelajaran**

Terdapat tiga ciri-ciri yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik yaitu sebagai berikut.

1. Rencana, yaitu penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Salingketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang harus dicapai Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar (Hamalik, 2014:66).

#### **2.4.3. Tujuan Pembelajaran**

Ellington (1984) dalam bukunya (Rahman dan Amri, 2013: 108) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Hamalik (2014) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa

setelah berlangsung pembelajaran. Dari pendapat para ahli sebenarnya semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa:

1. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
2. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran tersebut dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Sukmadinata (2011), mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu :

1. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar-mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri
2. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
3. Memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
4. Memudahkan guru mengadakan penelitian

#### **2.4.4. Teori Belajar Konstruktivisme**

Belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan sebagaimana teori konstruktivisme menurut Rifa'i dan Anni (2011: 137) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang membuat peserta didik maupun siswanya dapat menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri yang merupakan landasan berfikir pembelajaran kontekstual, yaitu

pengetahuan dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang (Suprijono, 2015: 31). Teori konstruktivisme juga mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran kontekstual (Sani, 2013: 20).

Dengan demikian model *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung lebih mengarah pada penggunaan teori belajar konstruktivisme, dimana siswa berusaha memecahkan masalah melalui proses pencarian diri secara sedikit demi sedikit pada saat kegiatan diskusi maupun kegiatan *game tournament* yang disajikan oleh guru sehingga memunculkan sistem pembelajaran kolaboratif.

#### **2.4.5. Aktivitas Belajar**

Peserta didik adalah suatu organisme yang hidup yang di dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup sedang berkembang dalam diri masing-masing siswa tersebut terdapat ‘prinsip aktif’ yakni keinginan dan bekerja sendiri atau prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Pada proses pembelajaran perlu mengarahkan tingkah laku menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup perlu mendapat kesempatan berkembang kearah tujuan tertentu. Siswa memiliki kebutuhan-kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial yang perlu mendapat pemuasan, dan oleh karena itu menimbulkan dorongan berbuat/tindakan tertentu. Sistem pembelajaran saat ini sangat menekankan pada penggunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hamalik, 2014: 89).

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan (Sardiman, 2001: 4). Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Berdasarkan pendapat Sardiman ini, dapat diartikan bahwa dalam kegiatan kedua aktivitas saling berhubungan atau harus selalu terkait untuk berlangsungnya aktivitas belajar yang optimal. Keterlibatan dan keberhasilan seseorang dalam aktivitas belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga harus melibatkan fisik dan mental secara bersamaan dalam aktivitas belajar tersebut. Diedrich dalam (Hamalik, 2014: 90), menggolongkan aktivitas belajar siswa dapat menjadi delapan meliputi :

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya ini membaca, mempraktikkan, demonstrasi, percobaan.
2. *Oral Activities*, seperti : menyatukan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening Activities*, seperti : mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing Activities*, seperti : menulis cerita, karangan, laporan, angket.
5. *Drawing Activities*, seperti : menggambar, membuat grafis, peta diagram.
6. *Motor Activities*, seperti : melakukan aktivitas, membuat konstruksi, metode, permainan, berkebun, berternak.
7. *Mental Activities*, seperti : memecahkan soal, menganalisa, mengingat, mengambil keputusan.

8. *Emotional Activities*, seperti : merasa bosan, bergembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

## **2.5 Pengertian Tari**

Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak–gerak ritmis dan indah (Soedarsono, 1992: 75). Pada dasarnya tari adalah ungkapan perasaan manusia yang dituangkan melalui gerak seluruh tubuh manusia dengan mengambil unsur-unsur kebiasaan sehari-hari, kejadian alam disekitar itu sendiri dengan mengemas bentuk gerak tersebut menjadi bentuk gerak maupun sebuah karya yang *estetis*.

### **2.5.1. Sejarah Tari *Halibambang***

Tari *halibambang* dapat diartikan sebagai *hali* artinya seperti atau bagaikan, *bambang* artinya kupu-kupu, sehingga tari *halibambang* dapat diartikan sebagai tarian yang menggambarkan kupu-kupu yang sedang beterbangan dengan mengibas-ngibaskan sayapnya di alam yang bebas dan berayun-ayun di bunga. Makna yang terkandung dalam tari *halibambang* yaitu sifat keagungan dan keindahan serta kesopanan gadis atau putri dalam menyapa tamu. Tari *halibambang* terdapat di Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat dan tumbuh kembang di daerah tersebut. Tari *halibambang* pada awalnya memiliki fungsi sebagai hiburan yang dapat dipentaskan di lingkungan keluarga Lampung skala brak, namun dizaman yang modern ini fungsi tari *halibambang* sekarang tidak lagi mutlak sebagai tarian keluarga adat sekala brak, tetapi diperbolehkan tarian ini dipentaskan di tempat terbuka atau hiburan lepas (Mustika, 2012:62).

### 2.5.2. Unsur dan Bentuk Tari *Halibambang*

#### 1. Penari

Tari *halibambang* ditarikan oleh enam orang wanita. Karena tarian *halibambang* ini bukan berjenis tari berpasangan maka hanya penari wanita tidak ada penari laki-laki.

#### 2. Busana dan aksesoris tari *halibambang*

- a. Kumbang gijekh (kumbang goyang) sebagai lambang keagungan dan keindahan
- b. Gelang kana (Kemakmuran)
- c. Kawai/baju beludru (kesucian)
- d. Busung / ikat pinggang (kemakmuran)
- e. Gajah minung atau kalung salembok (kemakmuran)
- f. Tali galah (tali leher) yang diberi kumbang tabokh(keindahan)
- g. Sanggul (keindahan)
- h. Injang bumpe
- i. Kipas (properti) lambang sayap kupu-kupu.

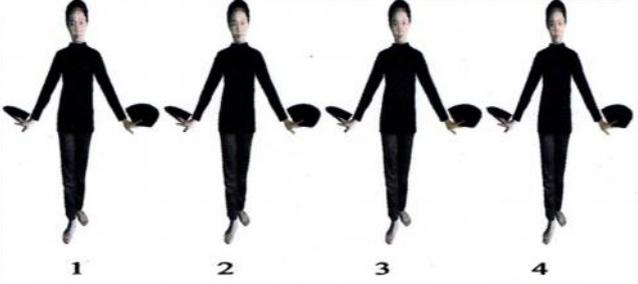
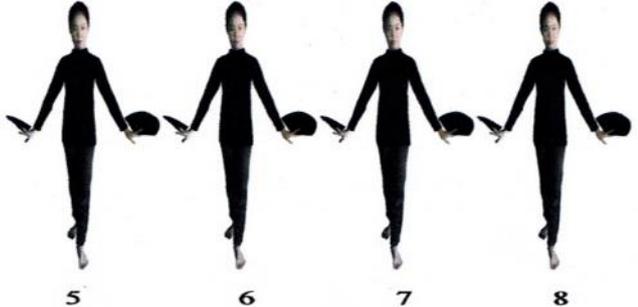
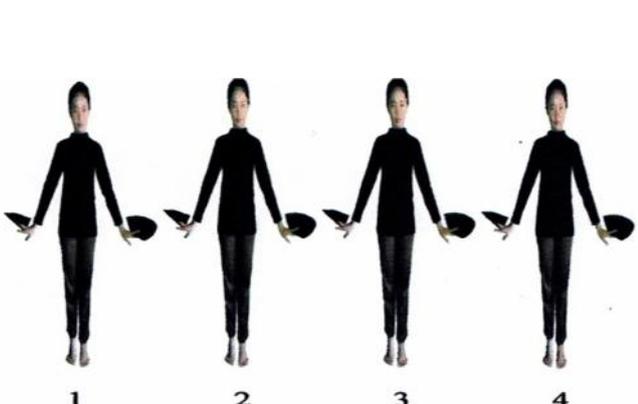
#### 3. Musik iringan tari *halibambang*

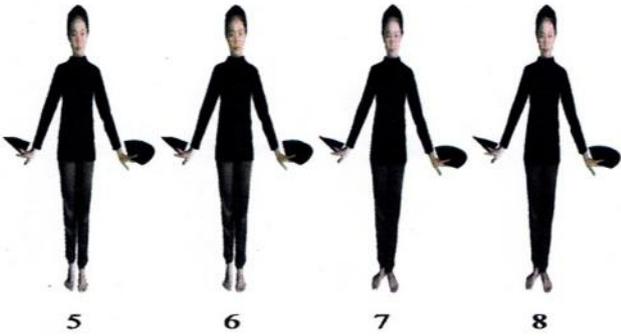
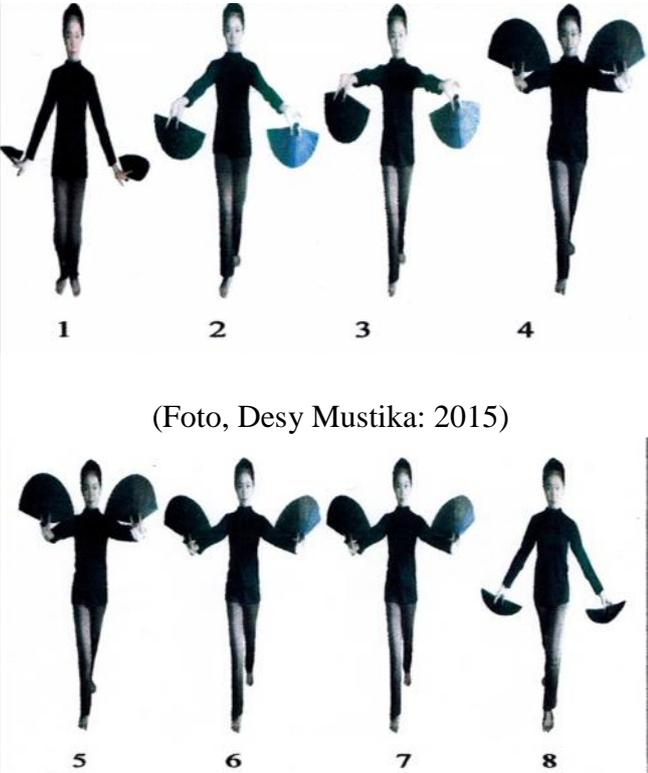
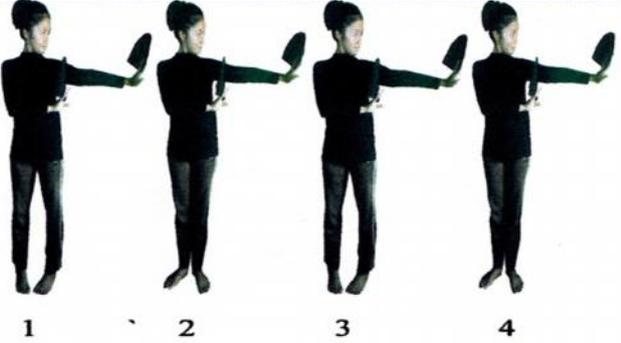
- a. Musik pengiring pada tari *halibambang* menggunakan *talo balak*, nada yang dihasilkan dari bunyi tabuhan *talo balak* ini dapat disimpulkan pada kunci nada = G (sedikit sumbang),
- b. Gong besar berbunyi nada = 1 (do)
- c. Gong kecil berbunyi nada = 2 (re)
- d. Gendang

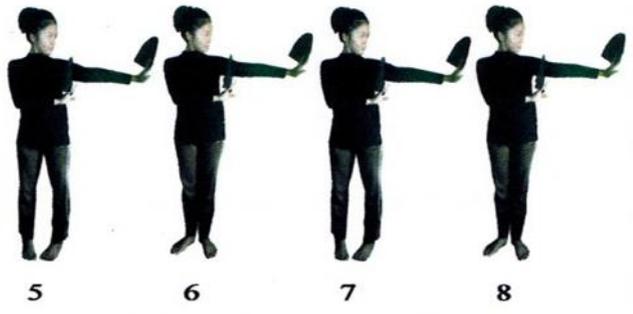
#### 4. Gerak Tari

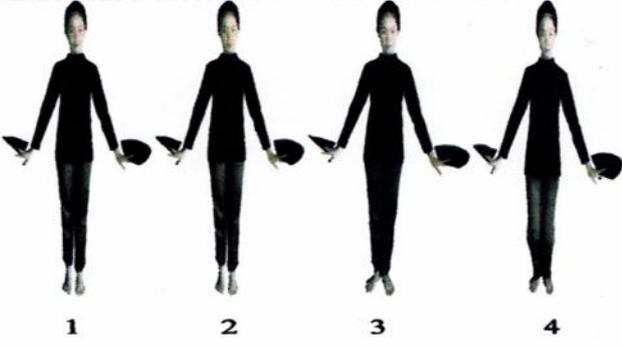
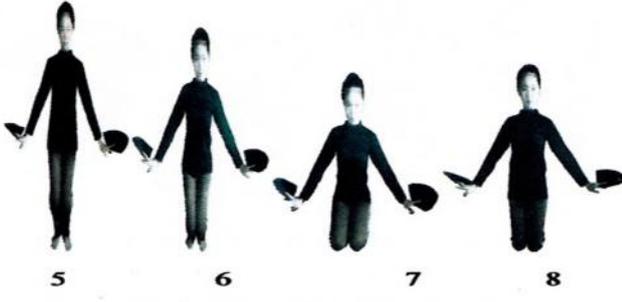
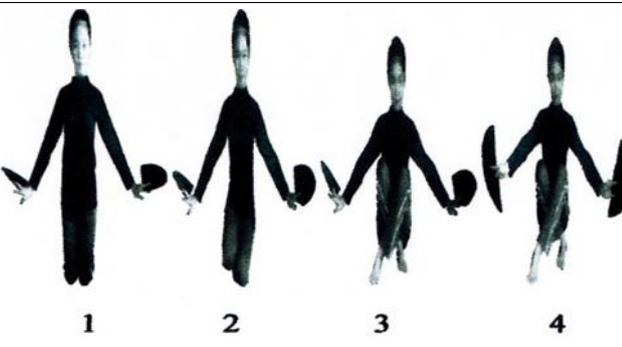
Secara umum gerak tari sudah mengalami bentuk perubahan atau sudah dikreasikan dari bentuk awalnya. Gerakan tari pada tari *halibambang* ini sudah mengalami bentuk kreasi dari bentuk awalnya yakni sebagai berikut.

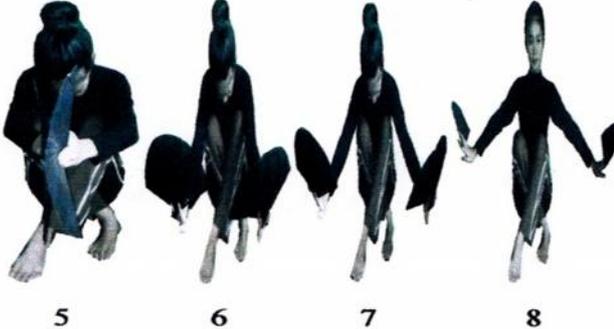
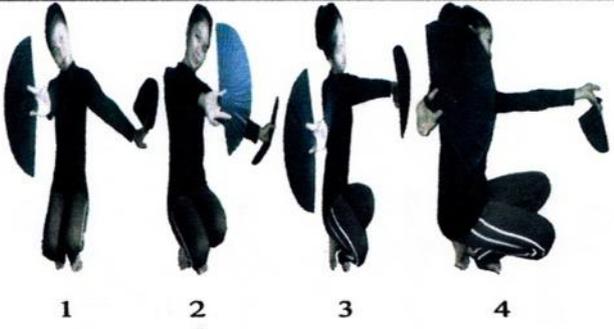
**Tabel 2.1. Ragam Gerak Tari *Halibambang***

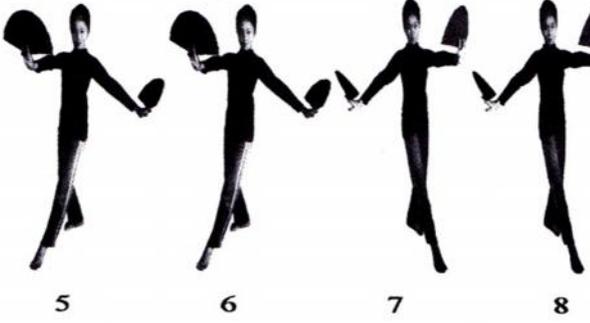
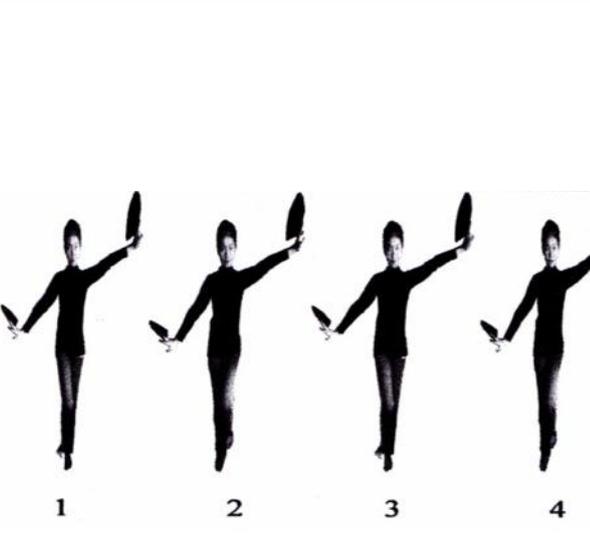
No.	Nama Gerak	Foto	Deskripsi
1.	<i>Lapah Tebeng</i>	 <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari tangan terbuka ke samping, serta ekspresi muka tersenyum. Langkahkan kaki kanan ke depan.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, badan tegak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping, serta ekspresi muka tersenyum. Langkahkan kaki kiri ke depan.</p>
2.	<i>Lapah Injing</i>	 <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan kaki jinjit, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, badan tegak dan kaki perlahan menapak, kedua tangan serong bawah kanan dan</p>

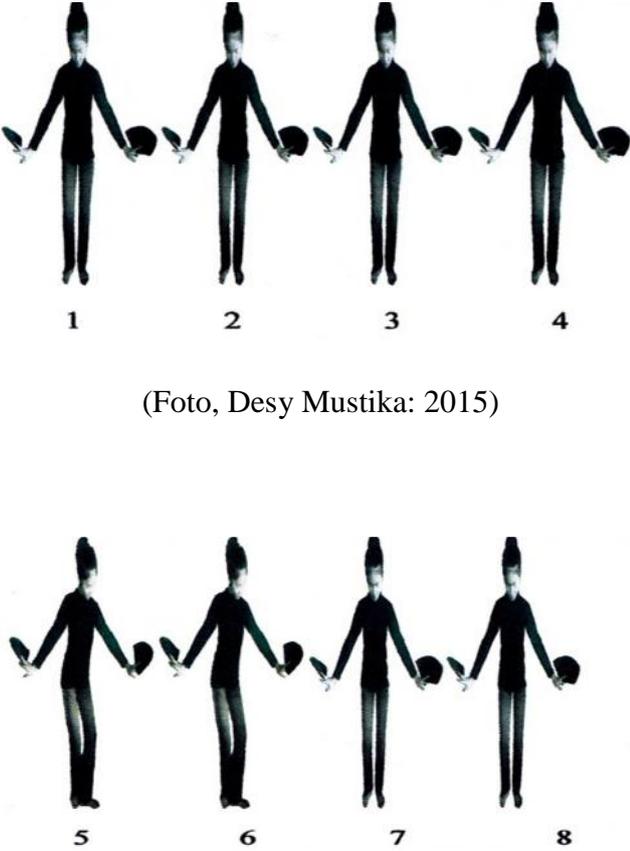
		 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping.</p>
3.	<i>Gubu Ghahang</i>	 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p> <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan mendak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping, tangan proses menjadi lurus ke depan dada Langkahkan kaki kanan ke depan. Hitungan 5 sampai 8, badan tegak dan mendak, posisi tangan dari hitungan 1 sampai 4, tangan proses menjadi lurus serong bawah samping kanan dan kiri dengan jari-jari lurus ke belakang Langkahkan kaki kiri ke depan.</p>
4.	<i>Giser</i>	 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak, tangan kanan ditekuk di depan dada dan tangan kiri lurus ke samping kiri dengan jari-jari setiap satu hitungan diayun dari bawah ke atas, serta kaki giser ke kanan dan</p>

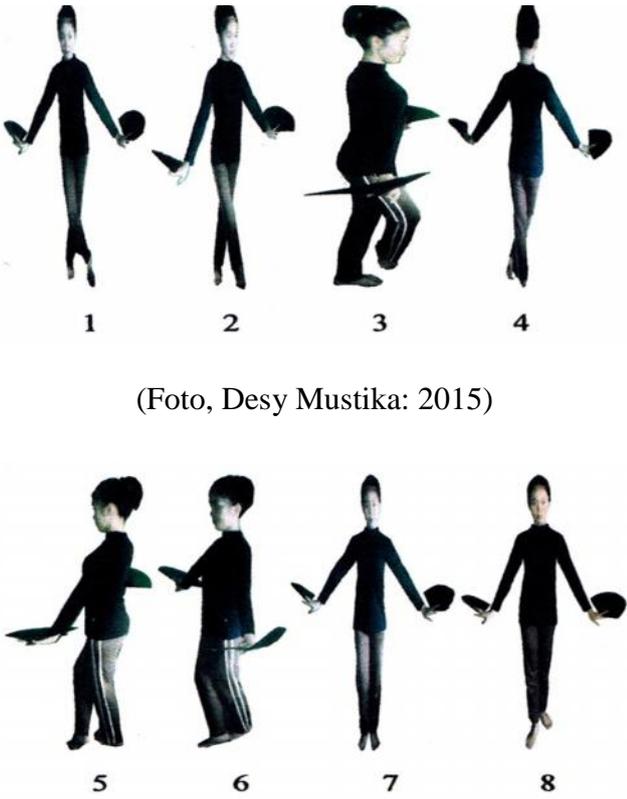
		 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>kepala tengok ke kiri.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, badan tegak, kanan kiri di tekuk di depan dada dan tangan kanan lurus ke samping kanan dengan jari-jari setiap satu hitungan diayun dari bawah ke atas, serta kaki giser ke kiri dan kepala tengok ke kanan</p>
5.	<i>Sesayak</i>	 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan mendak, tangan proses dari bawah ke atas menjadi tangan kanan ditekuk di depan dada dan tangan kiri lurus ke samping kiri. Langkahkan kaki kiri ke samping kiri dan kemudian kaki kanan di samping kaki kiri secara bergantian, serta posisi badan proses berubah menghadap ke samping kiri.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, jari-jari tangan diayun ke bawah dan atas serta posisi badan proses kembali ke arah hadap depan.</p>

6.	<i>Timbangan</i>	 <p style="text-align: center;">1                      2                      3                      4</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p style="text-align: center;">5                      6                      7                      8</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan mendak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping. Kaki sedikit demi sedikit turun.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8 perlahan posisi badan turun menjadi setengah berdiri.</p>
7.	<i>Jong Sembah</i>	 <p style="text-align: center;">1                      2                      3                      4</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p style="text-align: center;">5                      6                      7                      8</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan posisi perlahan menjadi duduk, kedua kaki di tekuk depan dada dengan kaki kiri di depan kaki kanan, kedua tangan perlahan didekatkan.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, badan tegak dan posisi duduk, kedua kaki ditekuk depan dada dengan kaki kiri di depan kaki kanan, kedua tangan dipertemukan di depan lutut kaki. Badan dan tangan perlahan maju ke depan.</p>

8.	<p><i>Jong Simpuh</i></p>	 <p>1 2 3 4</p> <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p>5 6 7 8</p> <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4 kedua pergelangan tangan dan jari-jari diayunkan dari bawah ke atas dan perlahan kedua tangan ke samping.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8 kedua pergelangan tangan dan jari-jari diayunkan sari bawah ke atas dan perlahan kedua tangan ke samping, serta posisi badan kembali tegak di belakang.</p>
9.	<p><i>Ngelap</i></p>	 <p>1 2 3 4</p> <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p>5 6 7 8</p> <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4 posisi badan tegak dan jongkok dengan paha lurus ke depan dan kaki dijinjit. Tangan kanan lurus ke depan dan tangan kiri lurus ke samping kiri. Jari-jari tangan menghadap ke atas, dan setiap hitungan, jari-jari tangan digerakkan ke kanan dan ke kiri arah hadap badan berubah menjadi hadap kiri.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, arah hadap badan kembali menjadi hadap depan.</p>

10.	<i>Tolak Tebing</i>	 <p style="text-align: center;">1                      2                      3                      4</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>  <p style="text-align: center;">5                      6                      7                      8</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1,2 badan tegak dan mendak, tangan kanan lurus ke depan, tangan kiri lurus ke samping. Kaki kiri diluruskan ke depan kaki kanan. 3,4 badan tegak dan mendak, tangan kiri lurus ke depan, tangan kanan lurus ke samping. Kaki kanan diluruskan ke depan kaki kiri.</p> <p>Hitungan 5, 6 badan tegak dan mendak, tangan kanan lurus ke depan, tangan kiri lurus ke samping. Kaki kiri diluruskan ke depan kaki kanan. 7, 8 badan tegak dan mendak, tangan kiri lurus ke depan, tangan kanan lurus ke samping. Kaki kanan diluruskan ke depan kaki kiri.</p>
11.	<i>Melayang</i>	 <p style="text-align: center;">1                      2                      3                      4</p> <p style="text-align: center;">(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan mendak, tangan kanan serong samping kanan bawah, tangan kiri serong samping kiri atas, kaki seperti jalan ditempat. Hitungan 5 sampai 8, badan tegak, tangan kiri serong samping kanan atas, kaki seperti jalan di tempat. Ekspresi tersenyum.</p>

		 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	
12.	<i>Injak Lado</i>	 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Badan tegak dan mendak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping dan pergelangan jari-jari tangan diayun dari bawah ke atas. Hitungan 1, 2, jari-jari kaki kanan ditepuk ke lantai, kemudian tumit digeser ke samping jari-jari kaki kiri. Hitungan 3, 4, jari-jari kaki kanan di tepuk ke lantai, kemudian tumit digeser ke samping tumit kaki kiri. Hitungan 5, 6 jari-jari kaki kanan ditepuk ke lantai, kemudian tumit digeser ke samping jari-jari kaki kiri. Hitungan 7, 8 jari-jari kaki kanan di tepuk ke lantai, kemudian tumit digeser ke samping tumit kaki kiri.</p>

13.	<i>Salimpat</i>	 <p>(Foto, Desy Mustika: 2015)</p>	<p>Hitungan 1 sampai 4, badan tegak dan mendak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping. Kaki kanan disilang ke samping kaki kiri dan berputar.</p> <p>Hitungan 5 sampai 8, badan tegak dan mendak, kedua tangan serong bawah kanan dan kiri dengan jari-jari tangan terbuka ke samping. Langkahkan kaki kanan ke depan.</p>
-----	-----------------	---	--

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode Penelitian merupakan suatu cara memperoleh kebenaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk dapat melakukan penelitian yang baik dan benar diperlukan metode penelitian yang sesuai dengan bidang yang diteliti, sehingga memperoleh hasil penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian yang akan dilakukan perolehan datanya berdasarkan pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri yaitu seperti pendapat yang dikemukakan oleh Klik dan Miller dalam (Meolong 2002: 2) bahwa Penelitian deskriptif kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dan berhubungan dengan orang-orang dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian deskriptif kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan pada jenis kualitatif, mengadakan, menganalisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dari

dasar, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, membatasi studi dengan fokus, memiliki seperangkat kriteria keabsahan data, rancangan penelitiannya bersifat sementara dan hasil penelitiannya disepakati oleh peneliti dan subyek penelitiannya (Moelong, 2002: 27).

Pada hakikatnya penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan tentang penerapan dan hasil model *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung yang mencakup aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran.

### **3.2 Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini salah satunya adalah ragam gerak tari *halibambang* serta siswa pada kegiatan ekstrakurikuler tari yang ada di SD Global Madani yang berjumlah 12 (dua belas) yang berjenis perempuan dan guru atau pelatih pada kegiatan ekstrakurikuler yang ikut terlibat dalam penelitian mengenai model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung. Penelitian ini hanya melibatkan siswa perempuan karena tari yang diajarkan adalah tari *halibambang* yang bermakna sifat keagungan, keindahan dan kesopanan gadis atau putri dalam menyapa tamu (Mustika, 2012:62).

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, dokumentasi, wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan ini diharapkan dapat membantu dalam memperoleh data yang benar-benar *valid* dan *reable*. Berikut langkah-langkah pengumpulan data sesuai dengan orientasi sumber datanya, yaitu sebagai berikut:

#### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek yang menggunakan seluruh alat indera yang dapat dilakukan melalui indera penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto, 1998: 146). Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2011: 220). Observasi yang dilakukan dalam penelitian untuk mengumpulkan data adalah observasi non partisipan. Pada observasi non partisipan ini peneliti tidak terlibat secara langsung, peneliti hanya mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang perilaku objek yang diteliti.

Dengan demikian observasi dilakukan terhadap keseluruhan kegiatan penelitian yaitu dimulai pada saat kunjungan, kegiatan penelitian, mengamati proses pembelajaran, kegiatan guru saat mengajar, serta hasil dari penerapan model pembelajaran *team game tournamen* (TGT) dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung.

## **b. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah mencari hal-hal atau variabel yang berguna, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda (Arikunto, 1998: 200) sehingga hal-hal yang didokumentasikan pada penelitian ini berupa daerah letak penelitian, bentuk kondisi bangunan tempat belajar mengajar, data keadaan siswa, keadaan guru, sarana dan prasarana, foto-foto yang berhubungan suasana maupun proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung.

## **c. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan (Moleong, 2002: 135). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara terhadap nara sumber pamong budaya, pelatih tari (guru seni tari), dan peserta didik SD Global Madani Bandar Lampung. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur sehingga informasi yang didapatkan akan lebih luas sesuai dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara yang berkaitan dengan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung.

## **3.4. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan terdapat beberapa panduan, yakni :

## 1. Panduan Observasi

Pengamatan dalam bentuk observasi ini dilakukan secara langsung dengan melihat objek yang akan diteliti pada suatu keadaan yang sedang berlangsung sehingga dapat menjelaskan secara detail, lengkap dengan pencatatannya.

### a. Tes Praktik

Tes praktik adalah tes kemampuan yang secara langsung dilakukan oleh siswa atau seseorang dalam menerapkan teori maupun ilmu yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Tes praktik ini dilakukan untuk melihat hasil penerapan proses belajar siswa pada pembelajaran tari *halibambang* yang telah diajarkan dan didiskusikan dengan anggota timnya dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT). Pada kegiatan tes praktik siswa dinilai oleh guru dengan menggunakan tabel atau lembar pengamatan skor permainan *team game tournament* (TGT) dengan kriteria skor tes praktik yang telah ditentukan sebelumnya untuk memperoleh data model pembelajaran *team game tournament* (TGT). Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1. Lembar Kriteria Skor 1**

No	Ragam gerak tari <i>halibambang</i>	Deskriptor Penilaian	Skor	Kriteria
1	<i>Lapah Tebeng</i>	Siswa memperagakan ragam gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan 4 ketepatan gerak (hitungan, tangan, kaki, dan badan)	3	Baik
2	<i>Lapah Injing</i>			
3	<i>Gubu Ghahang</i>			
4	<i>Giser</i>			
5	<i>Sesayak</i>			
6	<i>Melayang</i>	Siswa memperagakan ragam gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan 3 ketepatan gerak (hitungan, tangan, kaki, dan badan)	2	Cukup
7	<i>Timbangan</i>			
8	<i>Jong Sembah</i>			
9	<i>Jong Simpuh</i>			
10	<i>Ngelap</i>			
11	<i>Tolak Tebing</i>			
12.	<i>Injak Lado</i>	Siswa memperagakan ragam	1	Kurang

13	<i>Salimpat</i>	gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan 2 atau kurang dari 2 ketepatan gerak (hitungan, tangan, kaki, dan badan)		Baik
----	-----------------	--	--	------

**Tabel 3.2. Lembar Kriteria Skor 2**

No.	Aspek	Deskriptor	Skor	Kriteria
1.	Hafalan Urutan Gerak	Siswa mampu memperagakan semua urutan gerak tari <i>halibambang</i> sebanyak 4-5 gerak dengan baik	3	Baik
		Siswa mampu memperagakan urutan gerak tari <i>halibambang</i> sebanyak 2-3 gerak dengan baik.	2	Cukup
		Siswa hanya mampu memperagakan urutan gerak tari <i>halibambang</i> sebanyak 0-1 gerak dengan baik.	1	Kurang Baik
2.	Ketepatan Gerak dan Musik	Siswa mampu memperagakan urutan gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan hitungan gerak dan musik sebanyak 9-13 ragam gerak	3	Baik
		Siswa mampu memperagakan urutan gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan hitungan gerak dan musik sebanyak 4-8 ragam gerak	2	Cukup
		Siswa mampu memperagakan urutan gerak tari <i>halibambang</i> sesuai dengan hitungan gerak dan musik sebanyak 0-3 ragam gerak	1	Kurang Baik

**Tabel 3.3. Interpretasi Data Nilai Skor.**

Interval nilai tingkat kemampuan	Keterangan	Skor
> 76	Baik	3
56 – 75	Cukup	2
< 55	Kurang Baik	1

(Arikunto, 1998:118)

Berdasarkan skor tes praktik *game tournament* maka diperoleh nilai rata-rata untuk melihat kemampuan siswa pada pembelajaran gerak tari *halibambang*. Cara yang digunakan adalah dengan menjumlahkan semua skor pada lembar permainan berupa nilai dan dibagi dengan banyaknya pemain seperti berikut:

**Tabel 3.4. Lembar Pengamatan Tes Praktik**

No.	Tim	Anggota Tim	Hasil Tes praktik		Kriteria	Rata-rata Nilai Tim	Rekognisi Tim
			Skor	Nilai			
1.	A	JB					
2.		AB					
3.		DP					
4.		BL					
5.	B	NS					
6.		BT					
7.		SP					
8.		SS					
9.	C	BA					
10		SD					
11		TK					
12		KR					
Rata-rata							

Berdasarkan hasil rata-rata tim yang diperoleh dari setiap tim heterogen maka secara teori pada model *team game tournament (TGT)* mempunyai tiga penghargaan yang dapat diberikan oleh tim siswa berprestasi yaitu dengan cara mengakumulasi nilai berdasarkan skor pada setiap tim yang kemudian dibagi dengan banyaknya tim sehingga mendapat penghargaan seperti pada Tabel 3.5.

**Tabel 3.5. Penghargaan Tim Berprestasi**

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
Peraih Skor Tertinggi	Tim Super
Peraih Skor Tengah	Tim Sangat Baik
Peraih Skor terendah	Tim Baik

(Slavin, 2009: 175)

#### b. Panduan Nontes

Nontes yaitu pengumpulan data yang berupa pengamatan tentang aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang*. Teknik nontes ini digunakan dalam

memperoleh data mengenai aktivitas siswa oleh guru dengan cara melihat lembar pengamatan yang berisi aspek penilaian dengan kriteria skor yang telah ditentukan.

**Tabel 3.6 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa**

No.	Aspek	Deskriptor	Skor	Kriteria
1.	<i>Visual Activities</i>	Seluruh kelompok siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan dan memberikan instruksi pada awal pembelajaran tari <i>halibambang</i> .	3	Baik
		Dari 3 kelompok terdapat 2 kelompok siswa yang mau memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan dan memberikan instruksi pada awal pembelajaran tari <i>halibambang</i> .	2	Cukup
		Dari 3 kelompok terdapat 1 kelompok siswa yang mau memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan dan memberikan instruksi pada awal pembelajaran tari <i>halibambang</i> .	1	Kurang Baik
2.	<i>Oral Activities</i>	Seluruh kelompok siswa melakukan diskusi kelompok dalam menyelesaikan tugas tari <i>halibambang</i> yang diberikan guru dengan baik..	3	Baik
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 2 kelompok yang melakukan diskusi dalam menyelesaikan tugas tari <i>halibambang</i> yang diberikan guru dengan baik.	2	Cukup
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 1 kelompok yang melakukan diskusi dalam menyelesaikan tugas tari <i>halibambang</i> yang diberikan guru dengan baik.	1	Kurang Baik
3.	<i>Motor Activities</i>	Seluruh kelompok siswa mampu memperagakan ragam gerak tari <i>halibambang</i> dengan baik pada masing-masing kelompok.	3	Baik
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 2 kelompok siswa yang mampu memperagakan ragam gerak tari <i>halibambang</i> dengan baik pada masing-masing kelompok.	2	Cukup
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 1 kelompok siswa yang mampu memperagakan ragam gerak tari	1	Kurang Baik

		<i>halibambang</i> dengan baik pada masing-masing kelompok.		
--	--	---	--	--

**Tabel 3.7 Lembar Kriteria Skor Pengamatan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)***

No.	Aspek	Deskriptor	Skor	Kriteria
1.	Kelompok ( <i>Team</i> )	Seluruh kelompok siswa mau menerima dan menghargai siswa lain yang telah dikelompokkan secara heterogen oleh guru	3	Baik
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 2 siswa yang mau menerima dan menghargai siswa lain yang telah dikelompokkan secara heterogen oleh guru	2	Cukup
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 1 siswa yang mau menerima dan menghargai siswa lain yang telah dikelompokkan secara heterogen oleh guru	1	Kurang Baik
2	Permainan ( <i>Game Tournament</i> )	Seluruh kelompok siswa homogen mampu menjawab soal dengan baik pada kompetisi dengan para siswa lain	3	Baik
		Dari 4 kelompok siswa homogen terdapat 3 kelompok siswa yang mampu menjawab soal dengan baik pada kompetisi dengan para siswa lain.	2	Cukup
		Dari 4 kelompok siswa homogen terdapat 2 atau kurang dari 2 kelompok siswa yang mampu menjawab soal dengan baik pada kompetisi dengan para siswa lain.	1	Kurang Baik
3	Pengakuan Kelompok ( <i>Team Recognition</i> )	Seluruh kelompok siswa mau menerima penghargaan dari hasil game atau tournament yang diberikan oleh guru.	3	Baik
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 2 kelompok siswa yang mau menerima penghargaan dari hasil <i>game tournament</i> yang diberikan oleh guru.	2	Cukup
		Dari 3 kelompok siswa terdapat 1 kelompok siswa yang mau menerima penghargaan dari hasil <i>game tournament</i> yang diberikan oleh guru.	1	Kurang Baik

Perhitungan nilai terhadap semua aktivitas belajar siswa menggunakan model *team game tournament (TGT)* pada dasarnya dihasilkan dengan cara menentukan nilai rata-rata dari akumulasi semua nilai aktivitas belajar siswa. Nilai tersebut dihitung berdasarkan skor skala tiga (Slavin, 2009: 174).

## **2. Panduan Wawancara**

Pada panduan wawancara peneliti menggunakan beberapa alat maupun media yakni perlengkapan tulis, media audio maupun visual. Dengan bantuan alat-alat tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam menghasilkan catatan yang berisi hasil wawancara dari berbagai narasumber.

## **3. Panduan Dokumentasi**

Catatan baik itu secara tertulis maupun praktik yang diambil menggunakan alat berupa perlengkapan tulis, kamera baik itu dalam bentuk foto maupun video yang sengaja dikumpulkan melalui data observasi dan wawancara.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Hal yang dapat diperoleh dari hasil analisis data akan digunakan untuk mendeskripsikan mengenai penerapan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tari *halibambang* menggunakan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar (SD) Global Madani Bandar Lampung. Langkah-langkah analisis data antara lain :

1. Mereduksi data dengan cara mengumpulkan, memilih, dan merangkum data yang menjadi pokok untuk dianalisis.

2. Display data dengan cara menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk matriks, chart atau grafik, network dan sebagainya.
3. Membuat kesimpulan dengan cara mengelola dan menganalisis data-data pada saat observasi, wawancara, dokumentasi, hasil tes praktik dan nontes (aktivitas siswa).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dengan analisis deskriptif kualitatif dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung sebagai berikut:

Pertama penerapan model *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung dilaksanakan dengan baik, yakni termasuk dalam kriteria baik. Pelaksanaan model pembelajaran *team game tournament (TGT)* diawali dengan komponen *team*, yaitu siswa diharuskan bisa menerima dan menghargai siswa lainnya serta menjalankan kegiatan diskusi pada setiap tim dalam mencapai tujuan yang sama yakni mencapai proses pembelajaran yang sama baik. *Game tournament*, siswa harus mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang didapatkan pada kegiatan presentasi oleh guru maupun kegiatan diskusi sebelumnya. *Team recognition*, siswa diharuskan bisa menerima hasil proses belajar yang diberikan oleh guru kepada masing-masing tim dalam pemberian penghargaan tim super, tim sangat baik, dan tim baik. Penerapan model *team*

*game tournament (TGT)* juga terlihat pada aktivitas siswa mengaplikasikan pengetahuan tari *halibambang* melalui permainan dalam memperoleh skor sebagai sumbangan individu terhadap timnya masing-masing. Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar menggunakan model *team game tournament (TGT)* pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat semua terlaksana dengan baik.

Kedua, hasil model *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tari *halibambang* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung menunjukkan telah terlaksana dengan baik. Capaian pelaksanaan yang baik ini didasarkan pada penilaian individu terhadap ketercapaian siswa dalam memperagakan ragam gerak, urutan gerak disertai iringan musik sebagai proses belajarnya yang dilakukan secara bertahap yakni pertemuan pertama 4 ragam gerak, pertemuan kedua 5 ragam gerak, pertemuan ketiga 4 ragam gerak, pertemuan keempat dan kelima urutan ragam gerak dan urutan ragam gerak dengan iringan musik, pertemuan keenam ketepatan gerak dengan iringan musik. Penilaian dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan yakni penilaian ketercapaian hasil belajar siswa berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Capaian hasil penerapan model *team game tournament (TGT)* menunjukkan kriteria rata-rata baik. Kriteria tersebut ditinjau dari pengamatan proses pembelajaran dengan model *team game tournament (TGT)* pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yakni pertemuan pertama mendapatkan nilai 85 dengan kriteria baik, pertemuan kedua mendapatkan nilai 91 dengan kriteria *baik*, pertemuan ketiga mendapatkan nilai 88 dengan kriteria baik, dan pertemuan keempat mendapatkan nilai 93 dengan kriteria baik. Capaian aktivitas siswa pertemuan pertama hingga pertemuan keenam dengan 3 aspek; *visual activities*, *oral activities*, dan *motor*

*activities* menjadi pendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran siswa menggunakan model *team game tournament (TGT)* yakni mendapatkan nilai rata-rata 94 dengan kriteria baik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dengan analisis deskriptif kualitatif, pembahasan dan kesimpulan, untuk kepentingan penelitian maka disarankan sebagai berikut.

1. Pendidik atau guru diharapkan dapat memberikan perhatian lebih pada setiap peserta didik, khususnya dalam kegiatan yang bersifat praktik untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi.
2. Tersedianya sarana prasarana dalam proses pembelajaran khususnya pada kegiatan praktik yang dapat mendukung siswa untuk dapat berlatih secara mandiri dan nyaman tanpa adanya halangan.
3. Hendaknya siswa mempunyai motivasi dan daya juang tinggi pada setiap proses pembelajaran untuk terciptanya hasil belajar yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Jazuli. Muhammad. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. UNESA Press. Surabaya.
- Moelong, Lexy J. 2002. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda. Bandung.
- Mustika, Wayan I. 2012. *Teknik Dasar Gerak Tari Lampung*. Anugrah Utama Raharja (AURA). Bandar Lampung
- Permana, Johar. 2001. *Pengelolaan Kelas dalam Rangka Proses Belajar Mengajar*. Depag & iris. Bandung.
- Rahman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- Rifa'i, Ahmad. dan Catharina, Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press. Semarang.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sani, Ridwan A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. PT. Bumi aksara. Jakarta.
- Sardiman, 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sisdiknas. 2006. *UU RI No. 20 tahun 2003*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Slavin, Robert E 2009. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Nusa Media Aneka Ilmu. Bandung
- Sumantri, Mohammad. S. 2015. *Strategi Pembelajaran. Teori dan Praktik di Tingkat Sekolah Dasar*. Rajawali Pers. Jakarta.

Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Balai Pustaka. Jakarta. Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Sukmadinata, Nana S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya. Bandung.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Sutikno, Muhammad S. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Holistika. Lombok.