

## **ABSTRAK**

### **PEMBELAJARAN TARI *BEDANA* MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI SANGGAR GALUH PARWATI**

**Oleh**

**INTAN MUSTIKA SARI**

Penelitian ini mendeskripsikan tentang pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* di Sanggar Galuh Parwati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian yaitu teori behavioristik. Sumber data dalam penelitian ini adalah pelatih dan Sembilan peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* di Sanggar Galuh Parwati dilaksanakan dengan tahapan yaitu: 1). Pelatih menyampaikan materi ragam gerak tari *Bedana* pada penyajian data. 2) Pelatih membagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari tiga peserta didik, memberikan materi ragam gerak tari *Bedana* kepada seluruh peserta didik, setiap kelompok terdiri dari satu peserta didik yang bertugas sebagai tutor. Kemudian pelatih memberi tugas kepada peserta didik untuk belajar dengan kelompok masing-masing tentang materi ragam gerak tari *Bedana* yang sudah diajarkan oleh pelatih, apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan tutor membantunya. 3) Pelatih memulai *game tournament*, dengan materi yang sudah diajarkan. 4). Pelatih mengumumkan kelompok terbaik.

Kata kunci : Model *Teams Games Tournament (TGT)*, tari *Bedana*

## **ABSTRACT**

### **LEARNING BEDANA DANCE USING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) IN SANGGAR GALUH PARWATI**

**By**

**INTAN MUSTIKA SARI**

This study discusses learning the *Bedana* dance using *Teams Games Tournament* (TGT) at the Galuh Parwati Studio. This study aims to describe learning *Bedana* dance using model *Teams Games Tournament* (TGT). The type of research used is descriptive qualitative. The theory used in this research is behavioristic theory. The data sources in this study were trainers and students at the Galuh Parwati Studio. Data collection techniques used in this study include observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used include data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the results of the *Bedana* dance learning process using Model *Teams Games Tournament* (TGT). In the Galuh Parwati Studio it was carried out with the first stage, the trainer delivered material on the various movements of the *Bedana* dance in class presentations. In the second stage, the trainer divides into three groups. The third stage of the trainer starts the *game tournament*. The fourth stage the trainer reviews the material at the previous meeting. In the fifth stage, the coach announces the best group. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the overall process of learning the *Bedana* dance using model the *Teams Games Tournament* (TGT) can improve the ability of students to demonstrate the 9 different movements of the *Bedana* dance.

*Key word : Teams Games Tournament, Bedana dance.*