

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

(Skripsi)

Oleh

Intan Mustika Sari

NPM 1813043033



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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.

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

Oleh

Intan Mustika Sari

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* di Sanggar Galuh Parwati

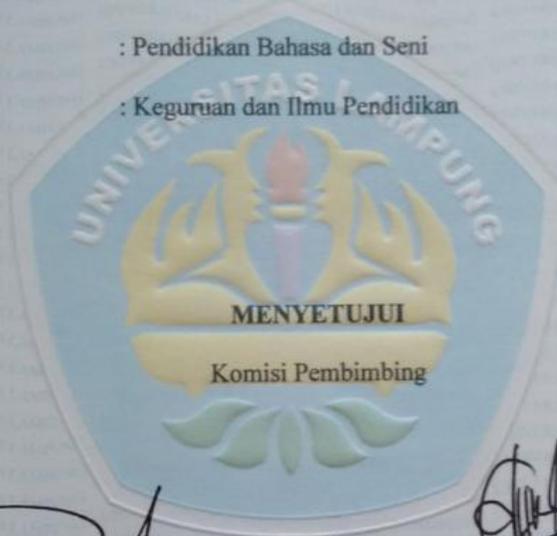
Nama Mahasiswa : Intan Mustika Sari

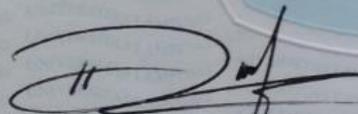
No. Pokok Mahasiswa: 1813043033

Program Studi : Pendidikan Tari

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

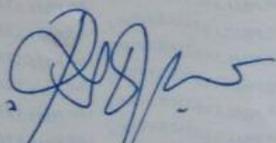
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum
NIP. 1979082220050/22004

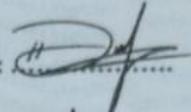

Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd
NIK. 231804920623201

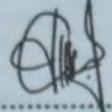
Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

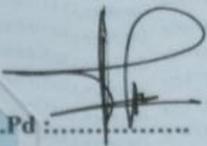

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

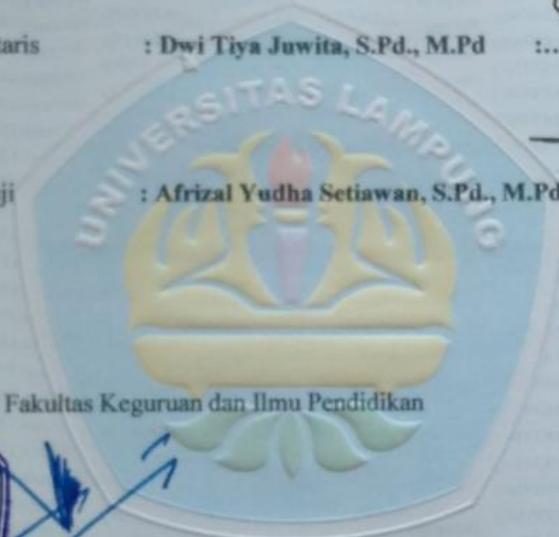
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum : 

Sekretaris : Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd : 

Penguji : Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd : 



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 196512301991111001 

Tanggal Lulus Ujian : 17 Maret 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Mustika Sari
Nomor Pokok Mahasiswa : 1813043033
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini yang berjudul “Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* di Sanggar Galuh Parwati” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasi atau ditulis orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi lain.

Bandar Lampung, 17 Maret 2023
Yang Menyatakan,



Handwritten signature of Intan Mustika Sari.

Intan Mustika Sari
NPM. 1813043033

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tegalsari, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Lampung pada tanggal 14 Juni 1998, sebagai anak pertama dari Bapak Suhermanto dan Ibu Dwi Mulyani. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di selesaikan di SDN 1 Tegalsari pada tahun 2010, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di selesaikan di SMPN 1 Gadingrejo pada tahun 2013, Sekolah Menengah Atas (SMA) di selesaikan di SMAN 1 Gadingrejo pada tahun 2016.

Tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2021 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tegalsari, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, kemudian Penulis melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP PGRI 1 Gadingrejo Pringsewu. Pada bulan Juni sampai Juli tahun 2022 penulis melakukan penelitian di Sanggar Galuh Parwati untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Cobalah untuk tidak menjadi orang yang sukses, tetapi menjadi seseorang yang yang bernilai”

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala karunia rahmat dan karuniaNya karena berkat-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua tercinta Ibu dan Ayah atas kasih sayang, semangat dan do'a yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan buah hatinya.
2. Kedua adik kandung saya atas dukungan dan arahan sehingga rasa semangat saya terus tumbuh dalam menyelesaikan studi ini.
3. Seluruh keluarga besar, terimakasih selalu memberikan wejangan, kepercayaan dan dorongan yang diberikan kepada saya.
4. Semua rekan-rekan yang selalu mendampingi saya dalam setiap proses dan selalu memberikan dukungan serta semangat yang tiada henti.
5. Almamater tercinta Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, perencana terbaik sepanjang bahkan tiada masa terputus atas berkah dan keridhoan-Nya yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul: **“Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* di Sanggar Galuh Parwati”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM Sebagai Rektor Universitas Lampung yang telah berkenan untuk membantu penulis selama proses perkuliahan di Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung atas dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dr. Sumarti, M.Hum. dan Bapak Riyan Hidayatullah, M.Pd. sebagai ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung atas dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Bapak Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Prodi Pendidikan Tari yang telah memberikan dukungan bagi pribadi penulis atau secara umum sebagai mahasiswa Pendidikan Tari untuk mengeksplor kemampuan diri melalui berbagai kebijakan yang ada semasa pengabdian. Terima kasih pak, semoga pengabdian apapun yang sudah bapak lakukan menjadi abadi beriring ridho illahi.
5. Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan terbaik dan berbagi ilmu yang dimiliki untuk memaksimalkan penelitian ini serta menjadi kebanggaan bagi penulis untuk memperbaiki diri dan belajar banyak hal. Semoga semua ilmu yang dimiliki Ibu di ridhoi dan setiap langkah hidup diberkahi Allah SWT.
6. Dwi Tiya Juwita, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kesabaran dan mendukung melalui ilmu yang dimiliki dalam setiap pertemuan sekaligus secara tidak langsung memberikan dukungan moril kepada penulis sehingga memberikan hasil terbaik. Terima kasih Miss, semoga diberi keberkahan dari Allah SWT dalam setiap langkah.
7. Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga membuka wawasan penulis dalam penelitian ini. Terimakasih banyak Bapak semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.
8. Ibu Susi Wendhaningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang mendukung dan memberi arahan bagi penulis semasa kuliah baik dalam bidang akademik. Terima kasih Ibu, semoga diberi panjang umur oleh Allah SWT yang penuh dengan semangat dan manfaat.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang sudah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan dan keterampilan selama penulis menempuh pendidikan perkuliahan. Semoga Allah SWT selalu memberikan perlindungan dan keberkahan.
10. Eris Aprilia, S.Sn., dan Camelia Okta Nuryana selaku Kepala dan pelatih di Sanggar Galuh Parwati Gedung Tataan, yang telah yang telah mengizinkan dan

memberikan ruang serta waktu penelitian yang dilakukan. Hal lain juga menjadi ilmu bagi penulis baik berupa kritik dan saran yang diberikan, tentunya bersama Adik-adik yang sudah bersedia dengan senang; belajar dan bermain. Semoga Ibu dan adik selalu bisa menebar hal positif melalui aktivitas seni.

11. Staff dan karyawan Mas Asep yang selalu membantu penulis dalam mengurus administrasi kampus dan bersedia melayani dengan sangat baik.

12. Kakak tingkat, Dalila, Mbak Saskia, Terimakasih atas segala kebaikan dan bantuan, semoga dibalas oleh Allah SWT.

13. Rekan-rekan satu angkatan 2018, terima kasih atas proses yang telah kita lalui bersama, yang sudah mewarnai kehidupan di masa perkuliahan dengan sangat berkesan dan bermakna semoga kalian selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

14. Sahabat seperjuangan diperkuliahan dan diluar perkuliahan Heni Rohayati, Putri Rimanjani, Kharisma Rizki Ramadani, Asy-syifa Cikal Gucci yang selalu memberikan energi positif disetiap proses apapun, selalu memberikan semangat, dukungan dan tempat diskusi. Semoga kalian selalu dalam keadaan sehat dan dimudahkan disetiap jalannya.

15. Ayah dan Mama pondasi dalam hidup dan selalu memberikan kasih sayang yang tiada tara kepada penulis, dan selalu memberikan dukungan serta doa untuk keberhasilanku, terima kasih banyak untuk semua yang telah diberikan semoga diberikan kesehatan, keberkahan dan kelancaran rezeki.

16. Teruntuk kedua adik kembarku rizka dan rizky terima kasih sudah menjadi motivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini dan menggapai cita-cita yang di inginkan.

17. Mas Beni Apriansyah dan Bapak Ahmad Suteguh, terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, ilmu diluar perkuliahan dari awal saat ini dan wejangan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

18. Beberapa pihak Mustika Group, Sanggar Galuh Parwati, Sanggar Merah Putih, Putro Wargo Santoso, yang telah banyak memberikan pengalaman serta ilmu yang berharga bagi penulis untuk mempelajari hal yang baru.

19. Rekan-rekan KKN PLP Desa Tegal Sari, Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu yang terdiri dari Roifan, Ardel, Putri, Faza, Willy dan Raffi. Terimakasih telah menjadi bagian dalam keseharianku selama KKN dan PLP.

20. Terimakasih untuk team penari karya koreografi 3 Sinarung Mustika, Ayunda, Isna, Melinda dan Sutri yang sudah bersedia berproses bersama-sama terimakasih atas pengalaman perdana yang tidak terlupakan.

21. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini tanpa terkecuali, terimakasih tak terhingga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan secara keseluruhan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandarlampung, 17 Maret 2023
Penulis,



Intan Mustika Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Pembelajaran.....	9
2.2.1 Tujuan Pembelajaran.....	10
2.2.2 Model Pembelajaran	11
2.3 Pendidikan Non Formal	11
2.4 Landasan Teori.....	12
2.5 <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
2.5.1 Tahapan <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	18
2.5.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran	
Teams Games Tournament (TGT).....	20

2.5.3 Kelebihan <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	21
2.6 Tari	22
2.6.1 Ruang	22
2.6.2 Waktu	23
2.6.3 Tenaga	24
2.7 Tari Bedana	25
2.8 Kerangka Berpikir	26

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Sumber Data	29
3.2.1 Sumber Data Primer	29
3.2.2 Sumber Data Sekunder	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30
3.3.1 Observasi	30
3.3.2 Wawancara	31
3.3.3 Dokumentasi	32
3.4 Instrumen Penelitian	33
3.5 Teknik Keabsahan Data	34
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Reduksi Data	35
3.6.2 Penyajian Data	35
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	36

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
4.1.1 Visi Dan Misi	37
4.1.2 Persiapan Penelitian	38
4.2 Hasil Pelaksanaan Penelitian	40
4.2.1 Pertemuan Pertama	40
4.2.2 Pertemuan Kedua	50
4.2.3 Pertemuan Ketiga	60
4.2.4 Pertemuan Keempat	67
4.3 Pembahasan	79
4.3.1 Penyajian Data	79
4.3.2 Pembagian Kelompok	89
4.3.3 <i>Game Tournament</i>	93
4.3.4 Penghargaan Kelompok	97
4.4 Temuan Penelitian	99

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	101
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA**GLOSARIUM****LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara.....	32
Tabel 3.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Pelatih.....	33
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik.....	39
Tabel 4.2 Nama Kelompok	46
Tabel 4.3 Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama	48
Tabel 4.4 Stimulus Dan Respons Antara Pelatih Dan Peserta Didik.....	49
Tabel 4.5 Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua	57
Tabel 4.6 Stimulus Dan Respons Antara Pelatih Dan Peserta Didik.....	58
Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga.....	64
Tabel 4.8 Stimulus Dan Respons Antara Pelatih Dan Peserta Didik.....	65
Tabel 4.9 Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat	69
Tabel 4.10 Stimulus Dan Respons Antara Pelatih Dan Peserta Didik.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pembelajaran Tari <i>Bedana</i>	25
Gambar 4.1 Pelatih Dan Peserta Didik Melakukan Pemanasan	41
Gambar 4.2 Pelatih Dan Peserta Didik Mempraktikkan Gerak <i>Tahtim</i>	42
Gambar 4.3 Peserta didik Mempraktikkan Gerak <i>Khesek Injing</i>	43
Gambar 4.4 Pelatih Dan Peserta Didik Mempraktikkan <i>Khesek Gantung</i>	44
Gambar 4.5 Pelatih Dan Peserta Didik Mempraktikkan Gerak <i>Belitut</i>	52
Gambar 4.6 Peserta Didik Mempraktikkan Seluruh Ragam Gerak <i>Gelek</i>	52
Gambar 4.7 Pelatih Mempraktikkan Gerak <i>Ombak Moloh</i>	53
Gambar 4.8 Pelatih Dan Peserta Didik Mempraktikkan Gerak <i>Ayun</i>	61
Gambar 4.9 Pelatih Melakukan Gerak <i>Ayun Gantung</i>	62

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, pelatih diharuskan untuk membuat pembelajaran yang lebih bervariasi. Pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan diri, memotivasi diri untuk berbuat baik dan produktif. Hal ini terjadi jika sanggar memfasilitasi peserta didik untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimiliki peserta didik, bakat, minat dan orang tua juga ikut berperan dalam perkembangan anak. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar mengarah pada apa yang harus dilakukan oleh pelatih sebagai pengajar. Pembelajaran yang menarik akan mampu menarik minat belajar peserta didik di iringi dengan proses belajar yang maksimal. Istilah ini merupakan paradigma baru yang menekankan prinsip keragaman peserta didik atau pembelajaran (*learner*), dan menggantikan istilah “pengajaran” atau “mengajar” yang menekankan prinsip keseragaman (Thobroni, 2015: 35).

Dalam proses pembelajaran pelatih harus menggunakan model pembelajaran yang menarik agar proses dapat berjalan dengan baik. Menurut (Trianto, 2010: 53) fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar atau para guru dalam melaksanakan pembelajaran pemilihan model pembelajaran, materi, yang dikemas dalam proses pembelajaran yang terarah akan sangat membantu dalam proses mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang mudah digunakan adalah *Teams Games Tournament*

latar belakang etniknya maupun presentasi akademiknya dan menempuh *game tournament* atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil. Dengan adanya diskusi kelompok, maka keaktifan peserta didik saat bertukar pendapat ataupun bertanya kepada peserta didik lain atau pelatih mengenai hal yang tidak dimengerti akan muncul.

Menurut (Slavin, 2015: 163) yang mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan system kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama kali ditemukan oleh David De Vries, Keith Edwards, dan Slavin pada tahun 1978 sebagai kajian disekolah yang menghapuskan perbedaan. Menurut (Slavin, 2010: 166) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen-komponen yaitu tahap penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok.

Kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, pelatih mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik (Suarjana, 2000: 10). Kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) berbentuk turnamen akademik dimana peserta didik melawan tim lainnya untuk mendapatkan poin, kelompok dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang. Hal ini dikarenakan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, tanpa harus ada perbedaan status, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, sehingga menyebabkan peran masing-masing

anggota sebagai tutor sebaya sangat diperlukan. Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik diharapkan lebih bersemangat dalam bekerjasama antar anggota sehingga materi praktik tari mudah di terima dan di mengerti.

Pembelajaran dapat dilakukan melalui pendidikan formal, pendidikan nonformal, maupun pendidikan informal. Sekolah termasuk kedalam lembaga formal dalam bidang pendidikan yang berjenjang dan memiliki peraturan dari pemerintah yang seragam disetiap lembaganya. Sedangkan lembaga nonformal dapat berbentuk sanggar, komunitas, kelompok belajar yang bisa dilakukan oleh seluruh kalangan masyarakat. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang dilakukan dalam keluarga. Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan seseorang atau sekelompok orang. Lembaga pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal, seperti sanggar, kursus, kelompok bermain dan lain-lain. Lembaga pendidikan nonformal merupakan dunia pendidikan dalam bentuk dan pelaksanaannya berbeda dengan sistem sekolah seperti biasanya.

Menurut UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 12 “Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang”. Pendidikan nonformal juga diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan potensi seseorang yang berpusat pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap atau kepribadian untuk menjadi lebih profesional dalam memenuhi kebutuhannya.

Sanggar dapat diartikan sebagai suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan (Pujiwiyana, 2010: 21). Sanggar adalah salah satu tempat belajar yang

termasuk kedalam pendidikan nonformal, didalamnya terdapat berbagai program dan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mengetahui, mengenal dan mempelajari seni tari tradisional. Seni tradisional bisa punah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti seni tradisional tersebut. Oleh karena itu, seni tradisional seperti seni tari perlu diturunkan dan diekspos kembali kepada generasi muda untuk mengenal atau mempelajari kesenian tradisional agar tidak punah baik dalam pendidikan di lembaga formal maupun nonformal.

Pendidikan nonformal seperti Sanggar mempunyai program-program kegiatan yang dirancang untuk menunjang keberlangsungan dan berkembangnya sebuah Sanggar. Program-program kegiatan tersebut dapat berupa penerapan tari selama proses latihan rutin dengan waktu yang sudah ditentukan, mengadakan ujian tari sebagai bentuk evaluasi selama proses latihan, atau kegiatan yang bersifat proyek dan sebagainya. Ada 3 Sanggar yang berada di wilayah Gedung Tataan, Pesawaran yaitu Sanggar Andan Jejama, Sanggar Manja Art Dance dan Sanggar Galuh Parwati. Namun untuk Sanggar Andan Jejama dan Sanggar Manja Art Dance sudah tidak aktif untuk melakukan pembelajaran dikarenakan tidak adanya pelatih di Sanggar tersebut.

Salah satu Sanggar yang masih aktif adalah Sanggar Galuh Parwati, meskipun tergolong Sanggar baru namun antusias anak-anak sangat tinggi untuk ikut serta dalam Sanggar tersebut. Sanggar Galuh Parwati dalam pembelajaran tari memasukkan materi tarian nusantara. Sanggar Galuh Parwati mengadakan ujian praktik tari setiap 3 bulan sekali, dengan materi yang telah diajarkan. Sanggar Galuh Parwati yang terletak di Desa Bagelen, Kecamatan Gedung Tataan, Kabupaten Pesawaran ini, sedang mempelajari tari *Bedana* ke dalam materi pembelajaran.

Tari *Bedana* merupakan tari tradisional kerakyatan yang berakar dalam masyarakat, serta sebagai suatu hasil budaya bernafaskan Islam yang dimiliki

oleh masyarakat pendukungnya, sebagai suatu simbolis tradisi yang luas tentang pandangan hidup serta alam lingkungan yang ramah dan terbuka. Tarian ini merupakan jenis tarian berpasangan namun dapat ditarikan secara kelompok. Tari *Bedana* merupakan tarian hiburan untuk muda-mudi, karena mengandung makna pergaulan, persahabatan, kasih sayang yang tulus dan dapat diterima oleh pewaris dari generasi ke generasi (Firmansyah, Junaidi, dkk, 1996: 1-3). Penyajian tari *Bedana* ini sebagai penggambaran tentang penggabungan antara estetika dan etika dalam pergaulan muda-mudi masyarakat Lampung pada masa lampau.

Berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan masalah yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pelatih, sehingga pelatih memilih untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif kegiatan pembelajaran serta sebagai inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di Sanggar tersebut. Selain itu berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan, ketertarikan peneliti melakukan penelitian dilihat dari permasalahan yang muncul harus segera diselesaikan dengan bidang keilmuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. “Bagaimana proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati”?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

- 1.4.1 Bagi pelatih, dapat dijadikan bahan untuk pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu dapat mempermudah pelatih tari dalam memilih model pembelajaran yang efektif.
- 1.4.2 Bagi Sanggar, hasil penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas tari pada Sanggar tempat penelitian ini dilakukan, dapat menjadikan masukan positif bagi Sanggar dalam meningkatkan proses pembelajaran tari.
- 1.4.3 Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi yang bisa dijadikan motivasi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup subjek penelitian (sasaran) dan objek penelitian (masalah), tempat dan waktu penelitian.

1.5.1 Subjek Penelitian

Subjek (sasaran) penelitian ini adalah pelatih dan sembilan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tari *Bedana* di Sanggar Galuh Parwati.

1.5.2 Objek Penelitian

Objek (masalah) penelitian adalah melihat proses dalam Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati.

1.5.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah Sanggar Galuh Parwati Desa Bagelen, Kecamatan Gedung Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 (satu) bulan penelitian dengan 4 (empat) kali pertemuan pada bulan Juni tahun 2022.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Isnaeni Setiowati. (2021), dalam skripsi berjudul “Pembelajaran Ragam Gerak Tari *Melinting* Menggunakan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Ekstrakurikuler Di SMA N 13 Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran tari *Melinting* dengan metode kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil dari penelitian ini adalah siswa dapat menggerakkan ragam dari tari *Melinting* dengan baik dan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 93. Perbedaan penelitian ini adalah peneliti terdahulu lebih fokus terhadap proses dan hasil pembelajaran ragam gerak tari *melinting* menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada penelitian yang dilakukan hanya mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Kontribusi yang diberikan dari penelitian ini yaitu konsep tentang model pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian Nadia Aprina. (2013), dalam skripsi berjudul “Pembelajaran Tari *Bedana* Pada Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 25 Bandar Lampung”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa pada pembelajaran tari *Bedana* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 25 Bandar Lampung. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan 22 siswa perempuan yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, dokumentasi, nontes dan tes praktik.

Pembelajaran tari *Bedana* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 25 Bandar Lampung menunjukkan hasil yang baik. Kontribusi dari penelitian ini adalah persamaan objek yang diteliti yaitu tari *Bedana* dan metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif.

Penelitian Kuswanto. (2016), dalam skripsi yang diberi judul “Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran Tari *Halibambang* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandarlampung”. Pelaksanaan 3 komponen model TGT antara lain; *team*, peserta didik harus menerima dan menghargai siswa lain. *Game tournament*, peserta didik mengaplikasikan pengetahuannya melalui permainan. *Recognition*, peserta didik menerima penghargaan prestasi tim oleh pelatih. Sedangkan pada penelitian ini hanya mengkaji proses pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) melalui 4 tahapan yaitu penyajian data, kelompok, *game tournament* dan penghargaan kelompok. Kontribusi penelitian ini adalah konsep penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar. Hakikat pembelajaran secara umum adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadi proses belajar (Mularsih, 2017: 20). Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara pelatih dan peserta didik untuk menuju tujuan yang baik. Proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara pelatih dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan.

Adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Unsur pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik dan bahan

ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan pemilihan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

2.2.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para peserta didik dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran sebagai upaya membekali diri peserta didik dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral, dan keterampilan sehingga mengalami perubahan positif.

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga peserta didik mengalami perkembangan yang maju dan positif.

Tujuan pembelajaran didalamnya terdapat rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dibuat oleh pelatih haruslah bermanfaat bagi peserta didik dan sesuai dengan karakteristiknya supaya tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal. Tujuan pembelajaran diartikan sebagai tujuan yang pencapaiannya dibebankan pada program pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran dianggap berhasil apabila tujuan pembelajaran sudah tercapai. Perubahan tingkah laku yang mengarah kepada sesuatu yang baik menandakan bahwa proses belajar terealisasi dengan benar.

Tujuan pembelajaran seni tari yaitu untuk mengembangkan persepsi indrawi melalui berbagai pengalaman kreatif berkesenian sesuai karakter dan tahap pengembangan kemampuan peserta didik di setiap jenjang pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat dijadikan motivasi dalam menjalani pembelajaran. Dalam hal ini, tujuan belajar tari di Sanggar Galuh Parwati adalah sebagai wadah peserta didik untuk menyalurkan bakat dibidang tari, mengasah daya tangkap dan mengeksplor tubuh serta melatih kepercayaan diri peserta didik pada saat tampil didepan orang banyak.

2.2.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk pelatih dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran berisi unsur tujuan dan asumsi, tahap-tahap kegiatan, *setting* pembelajaran (situasi yang dikehendaki pada model pembelajaran tersebut). Kegiatan pelatih dan peserta didik, perangkat pelajaran (sarana, alat dan bahan yang diperlukan). Dampak belajar atau hasil belajar yang akan dicapai langsung dan dampak pengiring atau hasil belajar secara tidak langsung sebagai akibat proses belajar mengajar. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode, teknik dan taktik pembelajaran sekaligus (Mulyatiningsih, 2012: 228)

2.3 Pendidikan Non-Formal

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 12 pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal merupakan suatu kegiatan yang terarah dan teratur di luar lembaga pendidikan luar sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi peserta didik (Kompri, 2016: 24). Lembaga pendidikan nonformal terdapat satuan atau jenis yang salah satunya yaitu

sanggar. Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau suatu kelompok orang atau masyarakat untuk melakukan kegiatan.

Sanggar identik dengan kegiatan belajar pada suatu kelompok masyarakat yang mengembangkan suatu bidang tertentu termasuk seni tradisional (Pujiwiyana, 2010: 21). Sistem atau seluruh kegiatan yang terjadi dalam sanggar seni sangat fleksibel, seperti menyangkut prosedur administrasi, pengadaan sertifikat, pembelajaran yang menyangkut model pembelajaran hingga evaluasi dan lain-lain, mengikuti peraturan masing-masing sanggar seni, sehingga antara sanggar seni satu dengan lainnya memiliki peraturan yang belum tentu sama. Sanggar tari yang terletak di desa Bagelen ini digunakan sebagai tempat dalam upaya menjaga dan melestarikan kesenian tari, serta sebagai tempat pelatihan yang didalamnya terjadi proses belajar mengajar.

2.4 Landasan Teori

Landasan teori sangat diperlukan agar penelitian mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (*trial dan error*). Adanya landasan teori merupakan ciri bahwa penelitian itu merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data. Teori adalah seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang tersusun secara sistematis sehingga digunakan untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena (Cooper, and Schindler, 2003: 41). Kedua ahli tersebut menyatakan bahwa kegunaan teori dalam penelitian adalah:

1. Teori mempersempit kisaran sebenarnya yang perlu dipelajari.
2. Teori menyarankan pendekatan penelitian yang mungkin dapat menghasilkan makna terbesar.
3. Teori menyarankan sistem penelitian untuk memaksakan dalam data dan rangka mengklarifikasi mereka dalam cara yang paling bermakna.
4. Teori merangkum apa yang diketahui tentang objek studi dan menyatakan keseragaman yang berada di luar pengamatan langsung.

5. Teori dapat digunakan untuk memprediksi fakta lanjut yang harus ditemukan.

Sehubungan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, adapun teori yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu teori pembelajaran. Teori pembelajaran dipandang sangat tepat untuk menjawab tujuan penelitian dan rumusan masalah. Teori pembelajaran dipandang sangat tepat untuk melihat proses pembelajaran setiap pertemuan selama melakukan penelitian. Pembelajaran bertujuan untuk membentuk manusia yang berbudaya, peserta didik hidup dalam pola tersebut. Peserta didik diajarkan agar memiliki kemampuan dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat (Hamalik, 2011: 32).

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh *Gade* dan *Berliner* tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah perkembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil. Cara yang paling sederhana untuk membentuk perilaku peserta didik adalah dengan memberikan umpan balik pada hasil kerja peserta didik, yang bisa berupa pujian, persetujuan, pemahaman atau motivasi. Dengan adanya penguatan-penguatan ini, prestasi peserta didik dalam belajar semakin meningkat.

Pengertian belajar menurut pandangan teori behavioristik, adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara stimulus dan respons. Seorang dianggap telah belajar jika ia menunjukkan perubahan tingkah laku. Menurut teori ini, yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Pelatih (stimulus) atau disebut juga rangsangan, dan apa yang dihasilkan peserta didik (respons) atau disebut juga reaksi, semuanya dapat diukur dan diamati. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku (Tutik, R. dan Daryanto, 2015: 55).

Menurut Sardiman (2014: 92) adalah pujian, memberi angka, pemberian hadiah. Pujian disaat seorang guru memberi kata pujian harus sesuai dengan kenyataan yang ada dan sewajarnya saja. Dan seorang pelatih memberi kata pujian dengan maksud untuk memberikan penghargaan kepada anak didik atas jerih payahnya dalam belajar. Kata pujian tidak hanya diberikan kepada seorang anak didik, tetapi dapat juga diberikan kepada semua anak didik. Memberi angka, angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil kreativitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi sesuai hasil tugas harian yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian pelatih.

Pemberian hadiah tidak mesti dilakukan pada waktu kenaikan kelas. Tidak mesti pula hadiah itu diberikan ketika anak didik menerima buku rapor dalam setiap catur wulan. Tetapi dapat pula dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar contohnya di saat peserta didik bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pelatihnya atau disaat pelatih memberi tugas peserta didik tersebut mendapat nilai tertinggi. Maka peserta didik tersebut akan diberikan hadiah.

Teori behavioristik adalah teori belajar yang fokus perubahan perilaku peserta didik akibat adanya pengaruh dari luar dan stimulus. Jadi, peserta didik dianggap sudah belajar tentang suatu hal ketika terlihat perbedaan pada perilakunya. Oleh karena itu, dalam penerapannya peran pelatih sebagai pemberi stimulus merupakan faktor yang sangat penting. Stimulus dari pendidik diharapkan mampu menghasilkan respons dari peserta didik, sehingga mereka bisa mendapatkan perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maksud dari perilaku atau tingkah laku dalam teori behavioristik adalah tingkah laku yang bisa dicermati seperti respons. Kita dapat mengamati ketika peserta didik sedang belajar, baik berupa perilaku, jawaban, pikiran, perasaan, atau aktivitas lain yang dapat diamati dan dicermati.

Dalam proses eksplorasi ada beberapa stimulus yang dapat digunakan oleh pelatih diantaranya berupa rangsang dengar (*auditif*) salah satu tahapan

mengembangkan gagasan gerak yang dipahami oleh suara atau bunyi suatu benda atau perbuatan, seperti suara instrument musik, suara manusia dan kicauan burung yang sering kali menjadi rangsang dinamis tari. Rangsang visual muncul karena pancaindra yang berupa mata menangkap berbagai hal yang menarik untuk diungkapkan dalam bentuk gerak yang timbul dari objek gambar, warna, dan patung. Rangsang kinestetik merupakan tahapan pengembangan gerak tari berdasarkan kesadaran pengolahan potensi tubuh kita. Rangsang gagasan adalah rangsang yang sering kali digunakan penata tari dalam membuat karya (Tim Kemdikbud, 2018).

Respons terbagi menjadi 3 bagian yaitu: 1) Repon kognitif, yaitu respons yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan, dan informasi seorang mengenai sesuatu. Respons ini timbul apabila adanya perubahan terhadap perubahan yang dialami khalayak. 2) Respons afektif, yang dimaksud dengan respons afektif adalah respons yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu. Respons ini timbul apabila ada perubahan yang disenangi khalayak terhadap sesuatu. 3) Respons psikomotorik, yaitu respons yang berhubungan dengan perilaku yang meliputi tindakan atau kebiasaan.

Ketiga aspek atau domain ini sangat berperan besar dalam pendidikan peserta didik, karena digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran terhadap peserta didik. Ketiga aspek ini diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana materi pendidikan dapat diserap oleh peserta didik dengan mengacu kepada kategori-kategori di dalam tiga domain utama. Ketiga masing-masing memiliki fungsi berbeda untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proses belajar dan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran tertentu, dan juga sejauh mana efektivitas model pengajaran yang digunakan.

Aplikasi teori ini dalam pembelajaran, bahwa kegiatan belajar ditekankan sebagai aktivitas "*mimetic*" yang menuntut peserta didik untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Penyajian materi pelajaran mengikuti urutan dari bagian-bagian ke keseluruhan. Adapun kelebihan dan

kekurangan dari teori behavioristik ini adalah sebagai berikut. Kelebihan teori behavioristik sebagai berikut.

1. Dapat mengganti stimulus yang satu dengan stimulus lainnya dan seterusnya sampai respons yang diinginkan muncul.
2. Teori ini cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur kecepatan, spontanitas, dan daya tahan.
3. Teori behavioristik juga cocok digunakan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung.

Teori di atas diharapkan mampu dan cocok untuk mengupas serta membedah ragam gerak tari *Bedana* sehingga peserta didik mampu mengetahui, mengapresiasi, serta melestarikan tari *Bedana* sehingga peserta didik memiliki kemampuan dan sikap menghargai budayanya sendiri. Tradisi merupakan akar perkembangan kebudayaan yang memberi ciri khas identitas atas kepribadian suatu bangsa. Seni tradisi itu harus dipelihara dan dikembangkan. Yang menjadi masalah adalah bagaimana cara memelihara seni tradisi sehingga potensinya dapat dimanfaatkan sebanyak-banyaknya (Mustika, 2012: 24).

2.5 Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berarti *tournament* permainan tim adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan model pembelajaran pertama yang dicetuskan dari Universitas Johns Hopkins (Huda, 2015: 117). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar belakang etniknyapun presentasi akademiknya dan menempuh *game tournament* atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil. Dalam model ini kelas dibagi dalam kelompok-

kelompok kecil yang beranggotakan 2 sampai dengan 5 peserta didik yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. *Teams Games Tournament* (TGT) mengharuskan kerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab kepada teman di satu waktu.

Menurut (Slavin, 2015: 163) Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

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 model pembelajaran tim peserta didik 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 (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. Dengan adanya diskusi, maka keaktifan peserta didik saat bertukar pendapat ataupun bertanya kepada peserta didik lain atau pelatih mengenai hal yang tidak dimengerti akan muncul. *Game tournament* yang sistematis akan memotivasi peserta didik untuk

mendapatkan skor tertinggi dengan menjawab pertanyaan atau mempragakan ragam gerak dari pelatih dengan benar.

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

2.5.1 Tahapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Dalam menerapkan pembelajaran tari *Bedana* yang ada di Sanggar Galuh Parwati sebagai berikut.

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran pelatih menyampaikan materi dalam penyajian kelas, di mana pengajaran langsung fokus pada inti materi. Sehingga, peserta didik akan memberikan perhatian penuh selama penyampaian materi berlangsung. Ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi-diskusi pembelajaran yang dipimpin oleh pelatih, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Pada saat penyajian kelas, peserta harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan pelatih karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok

Kelompok biasanya terdiri atas dua sampai dengan lima orang peserta didik yang berbeda-beda tapi mewakili seluruh bagian dari

kelas. Misalnya, ada perbedaan pengetahuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah pelatih menyampaikan materinya, masing-masing kelompok berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan.

3. *Game Tournament*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Terdiri dari pertanyaan-pertanyaan ragam gerak tari *Bedana*. Dimana perwakilan peserta didik akan berkompetisi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka dari hasil belajar kelompok dan mendapatkan skor jika berhasil. Biasanya *game tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap pertemuan pelatih melaksanakan presentasi kelas.

4. Penghargaan kelompok

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya apabila skor mereka mencapai kriteria tertentu. Pelatih menetapkan kelompok yang menang setelah mengikuti *tournament* Dimana kelompok belajar akan mendapatkan penghargaan. Ketika kelompok mendapatkan skor itu digunakan untuk menentukan peringkat mereka.

2.5.2 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 apersepsi, seperti senam atau zumba.
2. Kegiatan Inti
 - a. Membentuk kelompok tim heterogen yang terdiri atas tiga sampai lima peserta didik dalam perkelompoknya.
 - b. Mempresentasikan materi pembelajaran yang dilakukan secara klasikal oleh pelatih.
 - c. Memberikan tugas pada setiap tim untuk didiskusikan dengan arahan maupun bimbingan pelatih.
 - d. Membuat para peserta didik dalam setiap tim untuk mempraktikkan ragam gerak tari *Bedana* 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 peserta didik melalui pemberian *game tournament* berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai ragam gerak tari *Bedana* sekaligus memberikan penilaiandengan memberikan skor untuk masing-masing individu yang nantinya diakumulasikan ke dalam nilai tim peserta didik.
 - f. Memberikan *reward* kepada tim dengan kriteria tim baik, tim sangat baik, dan tim super.
3. Kegiatan penutup
 - a. Evaluasi dan tindak lanjut terhadap peserta didik oleh pelatih
 - b. Membuat kesimpulan pembelajaran dan memotivasi peserta didik
 - c. Menyampaikan materi yang akan disampaikan selanjutnya.

d. salam

2.5.3 Kelebihan Dan Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menurut (Shoimin, 2014: 207) menjelaskan kelebihan dari model TGT, sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Pembelajaran TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini pelatih menyajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.

Menurut (Shoimin, 2014: 208) menjelaskan kekurangan dari pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Pelatih dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
- 3) Pelatih harus mempersiapkan model dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan pelatih harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2.6 Tari

Seni tari merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang harus dikembangkan dan dilestarikan. Tari merupakan salah satu cabang seni yang diekspresikan melalui ungkapan gerak. Gerak-gerak yang dirangkai dalam sebuah tarian merupakan ekspresi sang seniman sebagai alat komunikasi kepada orang lain, sehingga orang lain yang menikmatinya memiliki kepekaan terhadap sesuatu yang ada dalam dirinya maupun yang terjadi disekitarnya. Tari merupakan ekspresi jiwa manusia melalui gerakan dari seluruh tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki yang bisa diiringi alat musik hidup maupun musik rekaman yang dilakukan dengan indah.

Seni tari sebagai media pendidikan setidaknya dapat disandarkan pada tujuan pendidikan sebagai sebuah strategi atau cara memupuk, mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, memberikan peluang seluas-luasnya pada peserta didik untuk berekspresi dan mengembangkan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang utuh dan menyeluruh, baik secara individu, sosial, maupun budaya (Hidayat, 2005: 7). Menurut (Hadi, 2011: 10) untuk mewujudkan sifat alamiah pada tari, perlu kiranya mengetahui unsur pokok tari yaitu elemen gerak tari yang terdiri ruang, waktu, dan tenaga.

2.6.1 Ruang

Ruang merupakan unsur pokok dalam tari yang juga akan menentukan hasil atau menentukan terwujudnya dari suatu gerak tari. Ruang dalam tari berupa posisi, level, dan jangkauan gerak. Ruang merupakan elemen pertama dalam gerak tari dan disini diartikan bahwa elemen merupakan unsur pokok dalam tari yang juga akan menentukan hasil dari gerak tari. Hal ini bisa terjadi karena mustahil jika suatu gerakan tari lahir dengan tidak ada ruang gerak. Setiap penari akan bisa memberikan gerakan karena adanya ruangan yang untuk bergerak. Ruang adalah tempat yang digunakan untuk menari dan bisa dimana saja, entah itu diruang tertutup maupun terbuka. Gerak yang dilakukan dalam ruang dapat dibedakan ke dalam ruang yang digunakan untuk pentas dan ruang yang diciptakan oleh penari.

Ruang pentas atau tempat penari melakukan gerak, adalah wujud secara nyata, merupakan arena yang dilalui penari saat melakukan gerakan tari. Sedangkan, ruang yang diciptakan penari adalah ruang yang langsung berhubungan dengan penari, yang batas imajinasinya adalah batas yang paling jauh yang dapat dijangkau oleh tangan dan kaki penari dalam keadaan tidak berpindah tempat. Sementara itu, ruang yang diciptakan penari ketika membawakan tarian adalah ruang yang disesuaikan dengan volume gerak tubuh. Gerak yang besar tentu memerlukan ruang yang besar, begitupun sebaliknya. Ruang sebagai tempat pentas yaitu tempat untuk penari dalam melakukan gerakan sebagai wujud ruang secara nyata, yaitu arena yang dilalui oleh penari saat menari, contohnya seperti panggung proscenium atau tempat pertunjukan yang lainnya.

2.6.2 Waktu

Elemen waktu merupakan elemen yang membentuk gerak tari serta tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Elemen waktu berkaitan dengan ritme dan juga tempo. Ritme gerak adalah elemen yang ada di dalam seni tari yang diawali dan juga diakhiri suatu gerakan atau beberapa rangkaian gerakan, atau disebut dengan panjang pendeknya dalam melakukan gerak. Sedangkan tempo adalah ukuran dari gerakan tari yang berupa waktu untuk menyelesaikan gerakan tari dalam satu rangkaian untuk memberikan kesan dinamis atau yang disebut dengan cepat lambatnya penari dalam melakukan gerak.

Untuk mengetahui dinamika tempo atau waktu maka seorang penari juga harus bisa mengatur beberapa irama gerakan yang di lakukan. Selain ini, para penari juga harus benar-benar cermat dalam melakukan gerakan dan mengontrol perubahan-perubahan ritme dari gerakan atau irama yang cepat dan lambat, tempo pendek dan tempo panjang. Unsur waktu dalam tari berkaitan dengan ritme atau irama gerak yang

dibawakan. Selain itu, unsur waktu juga mampu memberikan nafas pada tarian sehingga tampak lebih hidup dan dinamis.

2.6.3 Tenaga

Tenaga dalam tari adalah kekuatan yang akan mengawali, mengendalikan, dan menghentikan gerak untuk membangkitkan atau mempengaruhi penghayatan dalam gerak tari. Unsur tenaga menjadi salah satu indikator keberhasilan penari dalam membawakan tarian di atas panggung. Penari yang baik akan membawakan tarian dengan tenaga yang proporsional sesuai dengan karakter tarian. Penari dapat bergerak sesuai dengan bagian tarian yang memerlukan tenaga kuat dan bagian tarian yang memerlukan tenaga lembut. Tanpa menggunakan tenaga maka para penari juga tidak mungkin bisa menghasilkan gerakan tari yang baik dan sempurna, karena tenaga adalah kekuatan yang mengawali, memberikan pengendalian dan akan menghentikan gerakan.

Gerak tari ditentukan oleh mengalirnya dan terkontrolnya energi atau kekuatan yang sebagai sumber gerak. Pergerakan tangan dari arah depan ke belakang dalam pergerakan tari masal, agar gerakan terlihat sama dengan yang lain nya maka tenaga yang anda gunakan juga harus sama dengan tenaga para penari yang lainnya, sehingga memiliki ayunan yang sama. Bergerak memerlukan tenaga, penggunaan tenaga dalam gerak tari meliputi sebagai berikut:

- a). Intensitas, berkaitan dengan kualitas tenaga dalam tarian yang menghasilkan tingkat ketegangan gerak.
- b). Aksen/tekanan, muncul ketika gerakan dilakukan secara tiba-tiba dan kontras.
- c). Kualitas, berkaitan dengan cara penggunaan atau penyaluran tenaga.

2.7 Tari *Bedana*

Tari *Bedana* merupakan tari tradisional kerakyatan yang berakar dalam masyarakat Lampung, serta sebagai suatu hasil budaya bernafaskan Islam

yang dimiliki oleh masyarakat pendukungnya, sebagai suatu simbolis tradisi yang luas tentang pandangan hidup serta alam lingkungan yang ramah dan terbuka. Tarian ini merupakan jenis tarian berpasangan namun dapat ditarikan secara kelompok. Tari *Bedana* dapat diartikan dengan menari dengan menggerakkan kaki. Tari *Bedana* merupakan tarian hiburan untuk muda-mudi, karena mengandung makna pergaulan, persahabatan, kasih sayang yang tulus dan dapat diterima oleh pewaris dari generasi ke generasi (Firmansyah, Junaidi, dkk, 1996: 1-3). Penyajian tari *Bedana* ini sebagai penggambaran tentang penggabungan antara estetika dan etika dalam pergaulan muda-mudi masyarakat lampung pada masa lampau. Tari *Bedana* berkembang pada masa penyebaran agama islam.

Menurut Andi Wijaya, tari *Bedana* memiliki tiga posisi atau tiga posisi istirahat, yaitu di depan, di tengah, dan di belakang. Makna dari tiga posisi ini adalah hidup di dunia memiliki tiga masa yaitu masa kelahiran, masa hidup di dunia dan di alam akhirat. Awal lahir pada posisi di depan, masa hidup di dunia berada pada posisi tengah, dan masa kematian pada posisi akhir. Dalam tari *Bedana* tradisi pola yang dipakai yaitu melakukan gerakan dengan arah bolak-balik menyerupai huruf *alif*, yang bermakna hidup di dunia jangan merasa sombong, kembalilah ketempat asalnya di jalan yang seharusnya dilalui walau ada kebimbangan dan rintangan harus tetap dihadapi.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yaitu sebuah uraian dalam tinjauan pustaka dibawa untuk menyusun kerangka atau konsep yang akan digunakan dalam penelitian. Adanya kerangka berpikir yaitu agar penulisan laporan pengamatan yang melakukan di Sanggar Galuh Parwati lebih rapih dan tersusun, selain itu fokus dari penelitian menjadi lebih jelas dan terarah. Permasalahan yang diteliti di Sanggar Galuh Parwati adalah proses pembelajaran tari *Bedana* dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran tersebut melibatkan pelatih dan peserta didik. Pembelajaran tari *Bedana* menggunakan TGT memiliki langkah-langkah sebagai berikut diantaranya, penyajian kelas, kelompok, *game tournament* dan penghargaan kelompok.

Melalui interaksi pelatih dan peserta didik dapat mengetahui hasil dari proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pembelajaran Tari Bedana

Kerangka berpikir yang dibuat sebagai sebuah rancangan proses kegiatan pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dari pembelajaran tari *Bedana* di Sanggar Galuh Parwati. Subjek utama yang diamati dalam penelitian ini adalah pelatih dan 9 peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori behavioristik untuk mengetahui perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons. Sebelum melakukan pembelajaran ada beberapa tahapan dalam model yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Langkah berikutnya peneliti melihat bagaimana pelatih dalam menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan melakukan beberapa tahapan penggunaan model tersebut. Tahapan yang perlu diperhatikan dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran yaitu melalui tahapan yaitu, penyajian kelas, kelompok (*team*), *game tournament*, penghargaan kelompok. Selanjutnya data yang dianalisis bisa ditarik

kesimpulan yaitu dengan hasil dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan memfokuskan observasi terhadap keempat aspek diatas, penelitian ini memfokuskan terhadap pelatih dan peserta didik, dimana yang akan diobservasi cara mengajar pelatih dan bagaimana respons peserta didik dalam menarikan tari *Bedana* dengan baik atau tidak, dan kendala peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di Sanggar tersebut, dengan cara pembelajaran yang diterapkan oleh pelatih. Selanjutnya menentukan hasil dari observasi yang telah dilakukan, dimana hasil dari observasi proses pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data karena adanya tujuan dan maksud tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam guna untuk mendapatkan data dari teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2013: 3).

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang paling sederhana dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang lainnya karena dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan apa-apa terhadap objek. Penelitian ini merupakan jenis metode penelitian deskriptif kualitatif yang pada dasarnya bertujuan untuk mendeskripsikan tentang proses Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di Sanggar Galuh Parwati, yang berfungsi untuk memberikan gambaran pada pembelajaran tari *Bedana* yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul. Penelitian ini dipilih karena peneliti hanya melihat proses dari pembelajaran, peneliti tidak ikut menerapkan model pembelajaran secara langsung pada Sanggar tersebut, tanpa memanipulasi data serta dengan keadaan yang sebenar-benarnya.

Tahapan yang dilakukan pada saat penelitian mencakup beberapa tahapan, diantaranya yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan penelitian. Pada

tahapan persiapan penelitian, penelitian ini melakukan observasi mengenai masalah dan tempat penelitian. Tahapan pemilihan masalah diawali dengan survei ke Sanggar yang berjarak tidak jauh dari tempat tinggal peneliti sehingga didapat informasi bahwa Sanggar tersebut dalam kegiatan pembelajaran tari *Bedana* menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sanggar tersebut adalah Sanggar Galuh Parwati. Masalah yang ditemukan pada tahap persiapan yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pelatih, sehingga pelatih memilih untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif kegiatan pembelajaran serta sebagai inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di Sanggar tersebut.

Setelah melakukan tahap persiapan peneliti menentukan judul penelitian, dan mempersiapkan proposal penelitian. Peneliti mendapatkan informasi mengenai pokok permasalahan yang terjadi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan pelaksanaan penelitian. Tahapan pelaksanaan yang mencakup kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data. Proses terakhir dalam tahapan pelaksanaan adalah menganalisis serta mendeskripsikan hasil data tersebut dan melakukan penarikan kesimpulan, untuk selanjutnya melakukan wawancara dengan sumber terkait dan melakukan pengumpulan data.

3.2 Sumber Data

Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Sumber data dalam sebuah penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2013: 172).

3.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Sumber data

primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelatih dan peserta didik yang melakukan pembelajaran tari *Bedana* di Sanggar Galuh Parwati. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Data sekunder umumnya berupa dokumentasi berupa foto yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Selain itu, sumber data sekunder dapat berupa arsip dan berbagai sumber data tambahan yang sesuai. Sumber data berupa arsip dari pelatih tari yaitu foto saat peserta didik ujian dan acara resmi lainnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2017: 308). Teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Teknik observasi merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung yang tampak pada objek penelitian (Jakni, 2016: 91). Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi langsung tentang hal-hal yang terjadi di tempat penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara non partisipan yaitu peneliti bertindak sebagai pengamat, menganalisis dan membuat kesimpulan tentang perilaku subjek yang diteliti. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tempat dan waktu pembelajaran berlangsung, serta mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan sebelumnya sesuai dengan model yang diterapkan di

Sanggar Galuh Parwati. Data observasi dihasilkan dari wawancara dengan pelatih yang mengajar di Sanggar tersebut, beliau mengatakan proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) baru pertama kali digunakan kepada peserta didik di Sanggar Galuh Parwati.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2010). Maka dari itu, perlu adanya wawancara kepada pihak yang terlibat secara langsung. Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dalam wawancara yang dilakukan. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam wawancara pengumpulan data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah dipersiapkan.

Subjek penelitian adalah pelatih dan peserta didik di Sanggar Galuh Parwati. Pentingnya wawancara ini dilakukan untuk mendukung atau mengumpulkan data-data yang tidak dapat diperoleh melalui teknik observasi terkait penerapan model pembelajaran. Wawancara yang dilakukan guna untuk mengetahui proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pelatih kepada peserta didik. Untuk mendapatkan informasi peneliti melakukan wawancara dengan pelatih serta peserta didik yang ada di Sanggar Galuh Parwati. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara yang dilakukan kepada pelatih dan peserta didik di Sanggar Galuh Parwati.

Tabel 3.1 Lembar Instrumen Wawancara Pembelajaran Tari *Bedana*.

No	Daftar Wawancara Kepada Pelatih Di Sanggar Galuh Parwati
1.	Tari apa yang sedang diajarkan kepada peserta didik?
2.	Model apa yang digunakan dalam proses pembelajaran tari <i>Bedana</i> ?
3.	Apakah ada peningkatan setelah menggunakan model TGT?
4.	Apa kelebihan dari model TGT?
5.	Bagaimana jadwal latihan yang ada di Sanggar Galuh Parwati?
6.	Bagaimana sistem pembagian kelas yang ada di Sanggar Galuh Parwati?
7.	Berapa banyak peserta didik yang ada di Sanggar Galuh Parwati?
8.	Kendala apa saja yang ada saat proses pembelajaran berlangsung?
9.	Ditahun 2022 jumlah peserta didik mengalami penurunan/peningkatan?
10.	Apa ciri spesifik model TGT?

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui dokumen yang diperlukan dalam melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian, yaitu dokumen tertulis dan dokumen tidak tertulis (Jakni, 2016: 93). Penelitian ini menggunakan data subyek penelitian berupa foto dan video proses pembelajaran tari *Bedana* yang dilaksanakan di Sanggar Galuh Parwati pada setiap latihan. Peneliti mengambil foto menggunakan tipe kamera digital maupun kamera yang berasal dari telepon. Sebuah dokumentasi berarti kegiatan atau proses penyajian dalam dokumen yang menggunakan bukti yang akurat dengan berdasarkan catatan dalam berbagai sumber sebuah informasi maka dokumentasi disamakan dengan pengarsipan sebuah data dari informasi narasumber yang di dapat dari lapangan. Semua data ini diambil untuk memperkuat dan mempertegas dari proses penelitian agar lebih akurat dalam pengumpulan data.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data atau informasi. Penilaian adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk, penilaian bersifat kualitatif (Arikunto, 2010: 172-173). Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih dalam menerapkan penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran tari *Bedana*. Apabila sudah dilakukan maka di dalam kolom-kolom ini akan di beri *check list* sebagai penanda pada penelitian yang dilakukan selama empat pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pertemuan ini adalah panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi.

a. Panduan Observasi

Panduan observasi digunakan pada saat melakukan pengamatan di lapangan secara langsung tentang apa yang dilihat peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati.

Tabel 3.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Pelatih

No.	Aspek Pengamatan	P1	P2	P3	P4
1.	Pelatih menyampaikan materi ragam gerak tari <i>Bedana</i> dalam penyajian kelas.				
2.	Pelatih membagi menjadi beberapa kelompok belajar.				
3.	Pelatih memulai <i>game tournament</i> .				
4.	Pelatih menanyakan dan memperagakan kembali materi ragam gerak yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya.				
5.	Pelatih mengumumkan kelompok terbaik.				

(Dimodifikasi dari Hamdayama, 2016: 122)

Keterangan:

P1 = Pertemuan Pertama

P2 = Pertemuan Kedua

P3 = Pertemuan Ketiga

P4 = Pertemuan Keempat

3.5 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data ini digunakan untuk membuktikan kebenaran atas derajat kepercayaan data (*credibility*) penelitian yang dilakukan dan sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Sugiyono (2015: 92) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Derajat kepercayaan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan cara, dan berbagai waktu.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Sugiyono (2016: 373) menyatakan bahwa triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data pada penelitian ini didapatkan dari pelatih dan peserta didik di Sanggar Galuh Parwati. Sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data tersebut yang diperoleh dari hasil wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi terkait dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada tari *Bedana* di Sanggar Galuh Parwati.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari data penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan

lain, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2012: 334). Data yang ditafsirkan yaitu data pada awal penelitian dan berlanjut terus sepanjang penelitian. Hal ini berkaitan dengan pengujian secara sistematis untuk menentukan bagian, menghubungkan data yang satu dengan yang lainnya, sehingga dapat disimpulkan kedalam laporan penelitian, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) ini, menganalisis menggunakan teknik analisis data yang dilakukan dalam 3 tahapan, diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data diuraikan sebagai berikut:

3.6.1 Reduksi Data

Tahap reduksi data berarti menyederhanakan, menggolongkan dan merangkum hal-hal pokok, sehingga data tersebut menghasilkan informasi yang memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mereduksi data dengan cara memilih hal-hal penting berdasarkan data-data yang berhubungan dengan model pembelajaran. Data yang diperoleh di lokasi penelitian kemudian dituangkan dalam uraian atau laporan yang lengkap dan terinci. Data yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti memilah data dari hasil observasi pembelajaran, yaitu pengamatan proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT), dan hasil wawancara dengan pelatih di Sanggar Galuh Parwati. Data-data yang tidak berkaitan dengan permasalahan dan tidak diperlukan dibuang untuk memudahkan dalam menganalisis data.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi atau teks deskripsi. Data yang dideskripsikan berupa pelaksanaan proses pembelajaran tari *Bedana* yang dilakukan oleh pelatih dalam menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT). Data-data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif yang disusun untuk menggambarkan proses

dari pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada setiap pertemuan. Data yang sudah dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian yang selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, tahap yang paling terakhir yaitu membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Data yang telah direduksi dan disajikan dalam susunan yang sistematis kemudian dapat diverifikasi yang berisikan tentang persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian yang dilakukan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada di Sanggar tersebut. Kesimpulan dari penelitian ini mengenai proses pembelajaran tari *Bedana* menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian, maka simpulan yang dapat didapatkan tentang Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Di Sanggar Galuh Parwati. Pelatih menggunakan model TGT melalui empat tahapan. Tahap pertama pelatih menyampaikan materi ragam gerak tari *Bedana* pada penyajian kelas. Tahap kedua pelatih membagi menjadi beberapa kelompok, pendidik mengulas materi pada pertemuan sebelumnya. Pelatih mulai menilai perkembangan peserta didik dalam pembelajaran ragam gerak tari *Bedana*. Tahap ketiga pelatih memulai *game tournament*. Tahap keempat pelatih mengumumkan kelompok terbaik.

Proses pembelajaran dalam pembelajaran tari *Bedana* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di Sanggar Galuh Parwati terlihat banyak perubahan secara signifikan dari pembelajaran sebelumnya. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dari pertemuan satu hingga keempat. Pada peserta didik berinisial RD, SN, HM dan AU yang pada saat proses pembelajaran berlangsung ketiga peserta didik sering merasa kesulitan pada proses pembelajaran, namun pada pertemuan keempat peserta didik tersebut mampu menggerakkan tari *Bedana* dengan baik yang telah di bimbing oleh tutor dan pelatih. Sehingga seluruh peserta didik menguasai setiap gerakan secara perlahan.

Selain itu pelatih juga membimbing dengan mendatangi dan memperbaiki setiap peserta didik yang terlihat mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan proses pembelajaran seperti itu peserta

didik mengetahui letak kesalahan teknik gerak atau bentuk badan yang dilakukan, sehingga peserta didik berusaha untuk memperbaikinya. Pada tahap *games tournament* lebih mengarah kepada kegiatan evaluasi saja karena peserta hanya melakukan pengulangan materi saja tanpa ada system penilaian ataupun standar keberhasilan peserta didik.

5.2 Saran

Penelitian yang berjudul Pembelajaran Tari *Bedana* Menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* Di Sanggar Galuh Parwati, terdapat beberapa saran untuk perbaikan proses pelaksanaan tari dimasa yang akan datang bagi Sanggar, pelatih dan peserta didik.

- 1) Bagi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar menari apabila proses pembelajaran dilakukan secara kelompok perlu adanya rasa bekerjasama dan menghargai. Bagi peserta didik lebih sering lagi berlatih menari menggunakan wirasa agar ekspresi saat menari terlihat.
- 2) Bagi pelatih tari agar kedepannya lebih meningkatkan penggunaan model TGT khususnya pada tahanan game tournament lebih dispesifikasikan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta. Dengan begitu akan meningkatkan pembelajaran lebih efektif dan akualitas pembelajaran menjadi lebih maksimal.
- 3) Diharapkan Sanggar Galuh Parwati untuk meningkatkan sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pelatih dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cooper, Donald, R. and Schindler, Pamela, S. (203). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Bahri, S dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmansyah Junaidi, Hafizi Hasan, dan M. Kamsadi. (1996). *Mengenal Tari Bedana*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2011). *Elemen Dasar Koreografi: Bentuk, Teknik, Isi*. Yogyakarta: Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Robby. (2005). *Wawasan Seni Tari*. Malang: Perpustakaan Nasional.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Isjoni, M.Si. (2012). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakni. (2016). *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kompri. (2016). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kuswanto, (2016). *Model Team Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Tari Halibambang pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Global Madani Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Mularsih, Heni dan Karwono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada. 191 hlm.

- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Mustika, I. Wayan. (2012). *Tari Muli Siger*. Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Narimawati, Umi. (2008). *Metodologi Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media. 277 hlm.
- Nurmamidah. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Pokok Bahasan Peluang sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA 2 Sma Negeri Sedayu*. Jurnal Mercumatika.
- Pujiwiayana. (2010). *Pembinaan Paguyuban Seni Tradisional*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sasmita, Anarika. (2014). *Pembelajaran Tari Sigeuh Pengunten Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT di SMP Al-Azhar 1 Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Setiowati, Isnaeni. (2021). *Pembelajaran Ragam Gerak Tari Melinting Menggunakan Metode TGT Pada Ekstrakurikuler SMAN 13 Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, Robert.E. (2015). *Cooperative learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suarjana, (2000). *Metode Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarya, Zakarias. (2010). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Tim Kemdikbud. (2018). *Seni Budaya XII, Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemnendikbud.
- Tutik, Rachmawati & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yamin, Martinis. (2013) *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.