

**PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI SIGEH PENGUTEN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TGT
MELALUI PERMAINAN MOSEN DI SANGGAR TANGGAI LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**Nehemia Setia Ningsih
1913043023**



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

ABSTRAK

PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI SIGEH PENGUTEN MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TGT MELALUI PERMAINAN MOSEN DI SANGGAR TANGGAI LAMPUNG

Oleh

Nehemia Setia Ningsih

Pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan permainan MOSEN dilakukan agar terdapat sebuah kajian tentang model pembelajaran menggunakan permainan MOSEN sehingga memudahkan pelatih dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung. Pendekatan pada penelitian ini yaitu deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah pelatih tari dan peserta didik Sanggar Tanggai Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN menggunakan enam tahapan. Tahapan yang pertama yaitu tahapan menyampaikan. Pada ini pelatih menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai mengenai materi ragam gerak tari Sigeh Penguten. Selanjutnya tahapan menyajikan pelatih menyajikan dua puluh dua ragam gerak tari Sigeh Penguten. Selain itu pelatih juga menyajikan bahan ajar permainan MOSEN yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Pada tahapan mengorganisasikan guru membagi peserta didik dalam kelompok. Masing-masing kelompok berisi dua peserta didik. tahapan yang keempat yaitu tahapan membimbing. Pada tahapan membimbing pelatih membimbing kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kemudian pada tahapan evaluasi pelatih mengevaluasi pembelajaran dengan menanyakan kepada masing-masing peserta didik apa saja ragam gerak yang sudah dipelajari. Hal ini untuk mengetahui pemahaman yang diperoleh peserta didik. tahapan yang terakhir yaitu penghargaan. Pada tahapan ini pelatih memberikan penghargaan berupa snack karena telah mampu menyelesaikan tantangan dalam menggunakan permainan MOSEN.

Kata kunci : Model kooperatif TGT, Mosen, Sigeh Penguten.

ABSTRACT

LEARNING VARIETY OF SIGEH PENGUTEN DANCE MOVEMENTS USING THE COOPERATIVE MODEL TGT THROUGH THE MOSEN GAME AT SANGGAR TANGGAI LAMPUNG

By

Nehemia Setia Ningsih

Learning the various movements of the Sigeh Penguten dance using the MOSEN game is carried out so that there is a study of the learning model using the MOSEN game so that it makes it easier for trainers in the learning process. This study aims to describe learning the range of motion of the Sigeh Penguten dance using the TGT cooperative model through the MOSEN game at the Tanggai Lampung Studio. The approach to this research is descriptive with qualitative research. Sources of data in this study were dance trainers and students of Sanggar Tanggai Lampung. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that learning uses the TGT cooperative model through the MOSEN game using six stages. The first stage is the delivery stage. At this point, the trainer conveys the learning objectives to be achieved regarding the Sigeh Penguten dance movement material. Next, the stage presents the trainer presenting twenty-two variations of the Sigeh Penguten dance movements. In addition, the trainer also presents teaching materials for the MOSEN game which will be used during learning. At the organizing stage the teacher divides students into groups. Each group contains two students. The fourth stage is the guiding stage. At the stage of guiding the trainer guiding the ongoing learning activities. Then at the evaluation stage the trainer evaluates the lesson by asking each student what kinds of movements have been learned. This is to determine the understanding gained by students. The last stage is the award. At this stage the trainer gives awards in the form of snacks because they have been able to complete challenges in using the MOSEN

Keywords: cooperative model TGT, Mosen, Sigeh Penguten.

**PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI SIGEH PENGUTEN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TGT
TIPE PERMAINAN MOSEN DI SANGGAR TANGGAI LAMPUNG**

**Oleh
Nehemia Setia Ningsih**

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**



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

Judul Skripsi : **PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI
SIGEH PENGUTEN MENGGUNAKAN MODEL
KOOPERATIF TGT MELALUI PERMAINAN
MOSEN DI SANGGAR TANGGAI LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nehemia Setia Ningsih**

NPM : **1913043023**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

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

Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.
NIK 231804930317201

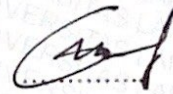
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

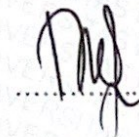
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Agung Kurniawan, M.Sn.



Sekretaris : Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd.



Anggota : Susi Wendhaningsih, M.Pd



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 Juni 2023

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nehemia Setia Ningsih

NPM : 1913043023

Program Studi : Pendidikan Tari

Jurusan : Pendidikan Bahasa Dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini yang berjudul “Pembelajaran Ragam Gerak Sigh Penguten Menggunakan Model Kooperatif TGT Melalui Permainan MOSEN Di Sanggar Tanggai Lampung” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan menurut pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain.

Bandar Lampung, 08 Juni 2023



Nehemia Setia Ningsih
NPM 1913043023

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sumber Jaya, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan pada tanggal 04 April 2001. Merupakan Peserta didik keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Mukijo dan Ibu Sumarni. Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Sumber Jaya diselesaikan tahun 2013. Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Jati Agung di selesaikan tahun 2016. Sekolah Menengah di SMAN 1 Jati Agung yang diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis tercatat sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan KKN dan PLP di Desa Trimomukti Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan. Di bidang organisasi penulis pernah menjadi anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sebagai anggota (2019-2023) dan pengurus Ikatan Mahasiswa Seni Tari (IMASTAR) sebagai anggota bidang Seni Musik (2020-2021) dan pada tahun 2022 penulis melakukan penelitian di Sanggar Tanggai Lampung untuk mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada dan harapan mu tidak akan hilang”

(Amsal 23 : 18)

“Nasibmu sedekat prasangkamu”

(Mustaqim)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang berkuasa di atas segalanya yang telah memberikan kemudahan serta mengajarkan untuk selalu bersabar dan bersyukur sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak dan Ibu atas segala kasih sayang yang telah membesarkan, mendidik, berkorban, memberi semangat, dan mendoakan demi masa depan Peserta didiknya.
2. Ketiga kakak kandung atas arahan dan dukungan sehingga saya tetap semangat dan terus tumbuh dalam menyelesaikan studi.
3. Keluarga besar atas dorongan dan nasehat yang selalu diberikan.
4. Teman-teman atas bantuan dan dukungan disetiap proses yang dijalani
5. Almamater tercinta Universitas Lampung

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas berkat, kasih dan karuniannya yang senantiasa dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pembelajaran Tari SigeH Penguten Menggunakan Model Kooperatif TGT Melalui Permainan MOSEN Di Sanggar Tanggai Lampung” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana 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. Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn selaku Kepala Program Studi, Dosen Pembimbing Akademik, dan Pembimbing I, Yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi demi terselesainya skripsi ini. Terimakasih Bapak, semoga selalu diberi kesehatan dan kelancaran rezeki.
4. Nabilla Kurnia Adzan, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, semangat, motivasi, dan arahan selama perkuliahan dan penelitian. Terimakasih miss untuk semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga selalu diberikan kesehatan, rezeki dan selalu dipermudah segala urusannya.
5. Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas yang telah berkenan memberikan arahan dan dukungan dalam penelitian ini. Terimakasih Ibu semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan.

6. Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang sudah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh Pendidikan, terimakasih Bapak Ibu dosen semoga bapak ibu selalu diberikan Kesehatan dan keberkahan.
7. Staff dan karyawan Mas Asep yang selalu membantu penulis dalam mengurus administrasi kampus dan bersedia melayani dengan baik.
8. Kepada Nehemia Setia Ningsih. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih sudah mau berdiri di atas kakimu sendiri. Suka dan duka yang telah dilewati biarlah menjadi pengalaman dan untuk memperkuat menjalani kehidupan selanjutnya. Semoga tetap menjadi orang yang takut akan Tuhan dan berguna untuk banyak orang.
9. Sahabat perjuangan *malang melintang* Denta, Nanda, Gabriel, Ola, Dela yang selalu menemani, menghibur, menguatkan dan,menjadi tempat untuk berkeluh kesah. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Semoga kalian selalu diberi kebahagiaan dan rezeki.
10. Rekan-rekan pejuang skripsi Denta, Diah, Meva, Nanda, Sairul. Terimakasih atas semua bantuan yang telah diberikan selama proses skripsi dan terimakasih selalu memberi informasi terkini dan terpercaya baik mengenai tugas perkuliahan ataupun hal-hal lain. Semoga kita diberi kemudahan serta kesuksesan dalam pekerjaan yang akan kita jalani.
11. Rekan rekan satu angkatan 2019. Putri, Elda, Desta, Amal, Carin, Rara, Laila, Dona, Okta, Faisal, Iacun, Irfan dan yang tidak bisa saya sebutkan. Terima kasih atas proses yang telah kita lalui bersama, Terimakasih sudah mengajarkan kebersamaan semoga kekompakan ini tidak pernah luntur.
12. Rekan Koreografi Tradisi Amel, Diana, Meva, Nyimas, Ola, Rara. Terimakasih atas proses yang menyenangkan dan terimakasih atas pengalamannya sudah saling menguatkan.
13. Rekan Koreografi Pendidikan, Denta, Laila, Noviza dan penari Amanda, Grace, Cece, Zahra, Nana, dan crew kak Ferry, kak Beni, Kak Alharis. Terimakasih atas pengalaman yang luar biasa, terimakasih sudah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas perkuliahan.

14. Kakak tingkat dan adik tingkat, Kak Kharisma, Kak Hotlan, Kak Melda, Kak Nawang, Kak Taufik Mba Nana, Kadek Anggi, Nana, Mira, dan lain sebagainya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebaikan dan bantuannya selama perkuliahan
15. Ibu Fatimatuzzahra Ulbana Selaku pimpinan Sanggar Tanggai Lampung yang sudah membantu, membimbing, serta selalu memberikan motivasi selama penulis melakukan penelitian ini, terimakasih banyak Ibu semoga selalu diberikan kesehatan dan dipermudah segala urusanya
16. Peserta didik sanggar yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses penelitian. Terimakasih adik-adik semoga diberi kelancaran dalam proses pendidikannya
17. Kak Kharisma terimakasih sudah menciptakan media pembelajaran yang sangat menarik. Sehingga penulis terinspirasi untuk dijadikan penelitian dalam skripsi. Terimakasih juga selama proses skripsi sudah berkenan direpotkan. Semoga kak kharisma semakin jaya jaya jaya.
18. Geng *ra gumun tonggo*, Elsa,Erna,Wazir,Anggi yang selalu menghibur disetiap keadaan, terimakasih atas kebaikan dan energi-energi positif dan negatifnya. Semoga kita selalu bertumbuh bersama.
19. Teman bisnis ku Salsa terimakasih sudah bertahan menjadi teman terbaik yang selalu sabar dan selalu ada semoga apa yang kita rencanakan selalu diberi kemudahan.
20. Yustinus Seno terimakasih atas segala bantuan dan nasehat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga selalu dikelilingi orang-orang yang baik dan hal-hal yang baik.
21. Esterlina, Affi Dhea, Nesya terimakasih telah menjadi teman curhat di sekolah, dan membantu dalam setiap proses. baik di pekerjaan atau proses skripsi.
22. Rekan-rekan KKN dan PLP Desa Trimomukti Intan, Ade, Qori, Novan, Nuril, Makrun. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik sampai saat ini, semoga kita selalu diberikan Kesehatan.

23. Keluarga KKN Pak Mul, Mak Siti, Retno, Zahra yang seperti keluarga sendiri selama KKN, terimakasih sudah membantu dan membimbing, selama penulis menyelesaikan tugas kuliah disana semoga kalian sehat selalu.

24. Rekan-rekan mengajar di SMAN 1 JATI AGUNG Mba Uji, Mba Yuliana, Bu Hariyani, Pak Hanif, Bu Eka, Bu Subainar, Bu risa, Bu Yuri, Bu Leni, Pak Feri, Bu Fitriyana, Bu Ning, Pak Mustaqim dan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan terima kasih atas bimbingan dan arahnya.

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 yang membaca.

Bandar Lampung, 30 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5.1 Objek Penelitian.....	5
1.5.2 Subjek Penelitian	5
1.5.3 Tempat Penelitian	5
1.5.4 Waktu Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Pembelajaran	8
2.3 Model Pembelajaran.....	10
2.3.1 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	11
2.3.2 Manfaat Model Pembelajaran	11
2.3.3 Fungsi Model Pembelajaran.....	12
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif	12
2.4.1 Kooperatif TGT	15
2.4.2 Komponen Kooperatif TGT.....	15
2.4.3 Kelebihan Dan Kekurangan Kooperatif TGT.....	17
2.4.4 Permainan <i>MOSEN</i>	17
2.5 Tari SigeH Penguten	19
2.6 Kerangka Berpikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Sumber Data.....	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Observasi.....	30
3.3.2 Wawancara.....	31
3.3.3 Dokumentasi	33
3.4 Instrumen Penelitian.....	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.5.1 Reduksi Data.....	35
3.5.2 Penyajian Data	35
3.5.3 Penarikan Kesimpulan	35
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 36
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
4.2 Hasil Penelitian	39
4.2.1 Menyampaikan.....	43
4.2.2 Menyajikan	45
4.2.3 Mengorganisasikan	51
4.2.4 Membimbing	52
4.2.5 Evaluasi.....	55
4.3.6 Penghargaan	56
4.3 Pembahasan.....	57
4.3.1 Teams Games Tournament	60
4.3.2 Monopoli SigeH Penguten.....	61
4.3.3 Temuan Penelitian	62
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	66
 DAFTAR PUSTAKA	 67
GLOSARIUM.....	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	5
Tabel 2.1 Ragam Gerak SigeH Penguten.....	20
Tabel 3.1 Panduan Observasi	31
Table 3.2 Panduan Wawancara Pelatih.....	32
Table 3.3 Panduan Wawancara Siswa	32
Table 3.4 Instrumen Penelitian	33
Tabel 4.1 Nama Peserta Didik	39
Tabel 4.1 Hasil Instrumen Penelitian	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	2
Gambar 4.1 Dewan Kesenian Lampung	36
Gambar 4.2 Tempat Latihan Sanggar Tanggai Lampung	37
Gambar 4.3 Sejarah Sanggar	38
Gambar 4.4 Perkenalan Dan Permohonan Izin	40
Gambar 4.5 Pembelajaran nama ragam gerak.....	43
Gambar 4.6 Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	44
Gambar 4.7 Penyajian Nama Ragam Gerak	46
Gambar 4.8 Ragam Gerak Kilat Mundur	47
Gambar 4. 9 Ragam Gerak Lipetto	47
Gambar 4.10 Papan MOSEN	48
Gambar 4.11 Pion SigeH Penguten.....	49
Gambar 4.12 Dadu Raksasa	50
Gambar 4.13 Mengorganisasikan Pembelajaran.....	51
Gambar 4.14 Membimbing Pembelajaran Ragam Gerak	52
Gambar 4.15 Membimbing Menggunakan Dadu	53
Gambar 4.16 Membimbing Menggunakan Pion.....	54
Gambar 4.17 Memperagakan Ragam Gerak Tantangan	54
Gambar 4.18 Evaluasi Pembelajaran	56
Gambar 4.19 Penghargaan	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menjadi sorotan penting di Indonesia. Pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia tersebut dapat menjadikan bangsa Indonesia yang maju serta menjadikan bangsa yang dapat bersaing di dunia. (Ulfah, dkk, 2016 : 955). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan perlu dipersiapkan dengan terencana untuk membina seseorang meningkatkan ilmu pengetahuan maupun meningkatkan kemampuan minat bakat.

Berdasarkan UU RI No. 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang yaitu, pendidikan formal merupakan pendidikan yang berjenjang dan terstruktur yang terdiri dari pendidikan tingkat dasar, pendidikan tingkat menengah, dan pendidikan tingkat tinggi. Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang dapat dilakukan dengan terstruktur dan berjenjang seperti halnya pendidikan formal. Namun pendidikan non formal biasanya dilakukan diluar sekolah. Selain itu pendidikan informal merupakan jalur pendidikan yang diterapkan dalam kehidupan lingkungan masyarakat atau keluarga.

Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang dilakukan di luar sekolah yang memiliki upaya untuk meningkatkan kemampuan seseorang. Pendidikan non formal juga memiliki dampak yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Lembaga seperti pelatihan atau kursus sebagai salah satu satuan program pendidikan non formal yang berfungsi penting dalam mengimplementasikan kemampuan seseorang (Mulyana, 2014 : 16). Melalui program-program yang diluncurkan, yang tidak terlepas dari pengembangan

bakat dan minat masing-masing individu termasuk perkembangan peserta didik.

Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang memudahkan serta membantu orang tua untuk melihat kemampuan yang dimiliki peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuni (2019 : 2) yang mengatakan bahwa pendidikan non formal merupakan suatu pendidikan yang berupaya membentuk pengembangan potensi dalam diri peserta didik di luar sekolah. Kemampuan peserta didik dapat dilihat dengan melakukan pendidikan non formal seperti kursus, bimbel, sanggar dan lain seperti contohnya lembaga pelatihan sanggar dapat dijadikan alternatif untuk melatih kemampuan peserta didik dalam bidang seni.

Sanggar merupakan lembaga pelatihan yang dapat dijadikan wadah untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satu jenis sanggar adalah sanggar seni, termasuk didalamnya seni rupa, seni musik, seni teater, dan seni tari. Sanggar adalah suatu hal yang digunakan oleh suatu komunitas untuk berkegiatan seni (Rekyan, 2020: 1). Pembelajaran seni memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan melalui pengalaman berproses kreatif berkesenian. Salah satunya seperti yang terjadi di Sanggar Tanggai Lampung. Sanggar Tanggai Lampung merupakan salah satu sanggar tari. Pelatihan di Sanggar Tanggai Lampung mempelajari tari yang sudah ada, selain itu juga untuk mengasah kemampuan peserta didik dibimbing menciptakan sebuah karya tari baru.

Salah satu tari yang dipelajari di Sanggar Tanggai Lampung adalah tari Sigeh Penguten. Tari Sigeh Penguten merupakan tari tradisi adat budaya Lampung. Tarian ini dipersembahkan untuk penyambutan tamu istimewa sebagai bentuk penghormatan (Habsary, 2017: 2). Tari Sigeh Penguten ditarikan oleh penari yang berjumlah ganjil. Jumlah ganjil hanya sebagai pembentuk formasi karena satu penari di barisan depan sendiri membawa *tepak* yang berisikan daun sirih sebagai simbol penghormatan dalam adat istiadat Lampung. Pembelajaran mengenai tari Sigeh Penguten sangat penting dilakukan untuk menjaga budaya istiadat Lampung.

Berdasarkan hasil pengamatan, Sanggar Tanggai Lampung merupakan salah satu sanggar yang menerapkan pembelajaran tari Sigeh Penguten. Untuk mengetahui Tari Sigeh Penguten perlu mempelajari ragam-ragam gerakannya. Kesulitan peserta didik di Sanggar Tanggai Lampung dalam mempelajari Tari Sigeh Penguten adalah menghafalkan setiap nama dari ragam gerakannya. Sehingga pelatih di Sanggar Tanggai Lampung menerapkan suatu metode untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Pelatih mencoba menggunakan model permainan dalam pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten. Permainan tersebut adalah permainan MOSEN (*Monopoli* Sigeh Penguten). Setiap pertemuan peserta didik melakukan permainan MOSEN dengan langkah awal melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan jumlah angka yang muncul. Setelah itu pion tari Sigeh Penguten berjalan pada kolom-kolom papan mosen sesuai dengan jumlah angka yang ada pada dadu. Model pembelajaran yang diterapkan merupakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN. Model pembelajaran tersebut sangat membantu pelatih dalam menyampaikan materi nama dan bentuk ragam gerak tari Sigeh Penguten

Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap model pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan permainan MOSEN. Alasan penelitian ini dilakukan dikarenakan Sanggar Tanggai Lampung menggunakan media permainan MOSEN dalam proses pembelajarannya. Nama-nama ragam gerak tari Sigeh Penguten dipelajari karena banyak peserta didik hanya bisa menggerakkan bentuk gerakannya saja, namun tidak mengenal nama ragam gerakannya. Hal ini dilakukan agar terdapat sebuah kajian tentang model pembelajaran menggunakan permainan MOSEN sehingga memudahkan pelatih dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

Bagaimana pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah menyelesaikan proses penelitian, tulisan ini diharapkan mampu memberi manfaat diantaranya:

- 1.4.1 Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi dan referensi untuk melakukan kegiatan pembelajaran baik untuk Sanggar Tanggai Lampung ataupun sanggar lain.
- 1.4.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama bagi guru atau pelatih. Mulai dari pemilihan metode pembelajaran, teori pembelajaran, strategi pembelajaran, dan model pembelajaran. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran inovatif untuk menunjang dan meningkatkan mutu pendidikan.
- 1.4.3 Selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan baru mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup objek penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, dan waktu penelitian.

- 1.5.1 Objek Penelitian dalam penelitian ini adalah pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari bahan perbandingan supaya menemukan kebaruan pada penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian terdahulu membantu peneliti memposisikan penelitian dan menunjukkan keaslian penelitian. Pada bagian ini peneliti menuliskan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Penelitian ilmiah mengenai model pembelajaran sebelumnya sudah dilakukan oleh Anarika Sasmita (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Pembelajaran Tari Sigeh Penguten Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Di SMP Al-Azhar 1 Bandar Lampung”. Penelitian tersebut membahas penggunaan model kooperatif TGT dengan menggunakan permainan kuis untuk kegiatan pembelajaran. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kemudian guru memberi pertanyaan mengenai materi tari Sigeh Penguten dengan menggunakan kuis, bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapat poin. Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama meneliti pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan terletak pada permainan yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Anarika Sasmita menggunakan permainan kuis sedangkan penelitian ini menggunakan permainan MOSEN.

Selanjutnya penelitian yang sejenis dilakukan oleh Basa Natalia Angelia Lubis (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pembelajaran Tari Tanggai Menggunakan Metode *Snowball Drilling* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMP Methodist 1 Palembang”. Penelitian ini membahas penggunaan permainan *snowball drilling*. Pembelajaran pada penelitian tersebut mempelajari tari tanggai dengan menggunakan permainan kertas yang dibentuk seperti bola. Kertas yang dibentuk seperti bola berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi tentang ragam gerak tari Tanggai. Peserta didik wajib mengambil satu bola kemudian mempraktikkan ragam gerak yang ada pada bola salju. Persamaan penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan pada penelitian diatas yaitu permainan yang digunakan

Penelitian yang dilakukan Kharisma Rizki Rhamadani, (2023) dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MOSEN Untuk Pengenalan Tari Sigeh Penguten Di Sanggar Tari Tanggai Lampung” penelitian ini memfokuskan pada perencanaan dan pengembangan produk yaitu media pembelajaran *Monopoli Sigeh Penguten* untuk pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten. Produk MOSEN diciptakan untuk mempermudah guru dan peserta didik pada proses pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini terletak pada permainan yang digunakan. Penelitian yang dilakukan ingin melihat bagaimana praktik media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh kharisma.

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama meneliti penggunaan permainan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah permainan yang digunakan, dan langkah-langkah penerapan pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan permainan MOSEN (*Monopoli Sigeh Penguten*) dengan menggunakan langkah-langkah menyampaikan, menyajikan, mengorganisasikan, membimbing, evaluasi, penghargaan. Hal tersebut belum pernah dilakukan, maka penelitian ini penting untuk dilakukan.

2.2 Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan, (Khanifatul, 2012: 14). Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Sedangkan Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 2) mengatakan belajar pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Melalui hal ini belajar berarti merupakan proses yang sengaja atau tidak sengaja dilakukan secara bertahap sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa. Setiap individu memiliki cara masing-masing dalam kegiatan belajar. Belajar dengan cara mendengar, melihat, meniru, dan menemukan. Belajar merupakan aktivitas menuju perubahan kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya. Belajar adalah suatu proses tumbuh, berkembang, mendewasakan dan menjadikan sesuatu menjadi teratur atau tertata sehingga menciptakan suatu *culture* dan keteraturan pada orang yang belajar.

Seni merupakan salah satu aspek penting pada dunia pendidikan terkhususnya dalam hal seni tari. Kemampuan dasar manusia seperti kreativitas, fisik, pikiran, perseptual, emosional, estetika dan sosial dapat dikembangkan melalui pendidikan seni. Gerakan pada tarian mempengaruhi perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar sehingga meningkatkan emosional serta membantu mengembangkan kemampuan dan kreatifitas peserta didik (Miskawati, 2016: 46).

Melalui seni tari peserta didik akan belajar banyak hal yang bermanfaat dalam meningkatkan kepercayaan diri, sensitivitas dan mampu mengenal lingkungannya. Seni tari juga akan membantu setiap peserta didik dalam menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan mereka. Peran seorang guru atau pelatih tari tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran seni tari, seorang guru dituntut untuk bisa membuat rencana dan langkah yang efektif dan sistematis dalam proses belajar. Seni tari memiliki tiga aspek Pendidikan yaitu aspek efektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan

metode yang tepat dengan membuat model pembelajaran yang menarik (Indriyanti, 2017: 49)

Pembelajaran merupakan perpaduan yang harmonis antara kegiatan mengajar yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Helmiati, 2012: 4). Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru dan proses belajar bagi peserta didik. Hal ini juga didukung oleh pendapat Akhiruddin (2019: 5) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Helmiati (2012: 6) terdapat asumsi yang mendukung mengenai makna aktivitas peserta didik dalam pembelajaran diantaranya:

1. Pembelajaran hanya bisa terjadi jika siswa terlibat secara aktif melakukan aktivitas. Karena proses perubahan dalam diri mereka baik perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor dapat terjadi bila mereka aktif terlibat dengan menggunakan potensi belajar yang dimilikinya.
2. Setiap peserta didik memiliki potensi untuk bisa dikembangkan.
3. Peran pelatih lebih sebagai fasilitator pembelajaran (yang memfasilitasi dan mempermudah hal yang sulit menjadi mudah untuk diperoleh siswa) baik pengetahuan maupun keterampilan.

Pembelajaran yang terjadi saat ini adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik didorong supaya bisa mencari sumber-sumber belajar dengan caranya sendiri, sehingga tumbuh kemampuan belajar pada diri peserta didik. Untuk mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru berupaya menerapkan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seperti halnya pembelajaran seni yang merupakan sebuah sistem pendidikan menggunakan media seni dengan mendorong peserta didik untuk mampu melakukan kegiatan kreatif sesuai dengan kemampuan (Kusumastuti, 2014: 9). Suatu situasi dan kondisi kondusif sangat perlu diciptakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan seni, sehingga keterampilan peserta didik dapat berkembang lebih baik.

Pembelajaran seni merupakan salah satu upaya dalam menjaga kelestarian seni budaya suatu daerah. Seni Tari adalah salah satu jenis seni yang membawa identitas budaya daerah tertentu dan disetiap gerakannya memiliki pesan-pesan atau makna dengan nilai-nilai budaya yang kuat. Pembelajaran atau pendidikan adalah bentuk upaya dalam memelihara budaya, transformasi budaya dan pengembangan individu siswa. Kompetensi dalam sebuah pembelajaran seni adalah memadukan unsur logika, etika dan estetika secara bersamaan, dalam bentuk kreasi rupa, gerak, bunyi dan peran dengan kepekaan indrawi serta pembelajaran ini mengharapkan peserta didik bisa menghargai karya sendiri maupun orang lain dan mampu menyajikan karya seni tersebut.

2.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga didefinisikan sebagai langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Va Kusuma, 2020: 19). Model pembelajaran dapat diibaratkan sebagai bagian luar dari istilah-istilah yang digunakan dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Zainiyati (2010: 5) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh guru, dengan kata lain model pembelajaran merupakan pembungkus atau kerangka pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

2.3.1 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Zainiyati (2010: 68) model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri. Sanggar Tanggai Lampung dalam melakukan pembelajaran tari juga memiliki ciri-ciri seperti halnya yang dikemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila pelatih akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
4. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
5. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.3.2 Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi seorang pendidik dan peserta didik. Menurut Octavia, (2020:15) Manfaat model pembelajaran sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap materi yang diterapkan, tujuan yang akan dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik. Berikut beberapa manfaat model pembelajaran

1. Bagi pelatih
 - a. Memudahkan dalam penyampaian materi karena didukung oleh media pembelajaran yang ada.
 - b. Memudahkan dalam membangun hubungan interaksi antara pelatih dan peserta didik
 - c. Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang cocok dengan kebutuhan peserta didik

2. Bagi peserta didik
 - a. Kesempatan untuk mengembangkan imajinasi peserta didik
 - b. Mendorong keinginan belajar serta ketertarikan dalam proses kegiatan belajar
 - c. Mempermudah pemahaman materi yang diberikan.

2.3.3 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru dalam merancang pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini, guru akan membantu peserta didik supaya mendapat informasi, ide, dan keterampilan. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu model pembelajaran dapat membantu terciptanya interaksi yang diinginkan antara guru dan peserta didik, dan membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.

2.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau persoalan, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan belajar (Helmiati, 2012: 36). Pembelajaran kooperatif mengajarkan peserta didik untuk berbagi pengetahuan, tanggung jawab, dan tugas. Hal ini dapat memotivasi peserta didik yang kurang mampu supaya dapat berlatih dan bersosialisasi. Menurut Slavin dalam Sutirman (2013, : 29) dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya dapat membuat diri mereka belajar dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang berlangsung tidak selalu harus belajar dengan guru. Siswa dapat melakukan pembelajaran bersama teman dan dapat saling bertukar ilmu satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya belajar memahami materi saja. Melalui pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk bisa mengungkapkan pendapat, saling menghargai satu sama lain, bekerja sama, menyatukan pendapat. Hal ini penting agar siswa saling peduli satu sama lain.

Nurdyansyah dan Fahyuni, (2016 : 63) mengemukakan enam langkah dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

Pelatih menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

Pada tahapan dalam penelitian pelatih dalam hal ini menyampaikan tujuan pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten dengan menggunakan permainan MOSEN.

b. Menyajikan Informasi

Pelatih menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

Tahapan dalam penelitian ini pelatih menyajikan materi ragam gerak tari Sigeh Penguten.

c. Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar

Pelatih menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Tahapan pada penelitian ini pelatih mengarahkan siswa untuk membentuk dalam beberapa kelompok.

d. Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar

Pelatih membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.

Pada penelitian ini pelatih membimbing siswa dalam melakukan permainan MOSEN. Mulai dari proses melempar dadu, menentukan ragam gerak yang akan dipelajari, dan proses pembelajaran ragam gerak.

e. Evaluasi

Pelatih mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok melakukan presentasi hasil kerjanya.

Tahapan pada penelitian ini setiap kelompok melakukan presentasi hasil ragam gerak yang sudah dipelajari menggunakan permainan *MOSEN*.

f. Memberikan Penghargaan

Pelatih mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Tahapan pada penelitian ini pelatih memberikan penghargaan pada setiap individu dan kelompok.

Hal ini yang kemudian menjadi pendekatan dalam menganalisis pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN.

2.4.1 Kooperatif TGT

TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016 : 78). Pada model Pembelajaran TGT peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan permainan. Melalui TGT peserta didik membentuk dalam beberapa kelompok. Sesuai dengan namanya yaitu *Teams Games Tournaments* maka pada pembelajaran ini peserta didik bersaing antar kelompok. Hal ini dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar. Pada penelitian ini model TGT dikembangkan melalui sebuah permainan MOSEN untuk memotivasi siswa supaya berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling mengoreksi sehingga siswa dapat memecahkan masalah bersama. Sehingga dalam hal ini siswa

mempunyai kebiasaan yang baik ketika menyelesaikan tugas. Guru dalam pembelajaran TGT hanya sebagai fasilitator. Fasilitator yang dimaksud dalam hal ini adalah guru menyajikan materi dan siswa bekerja sama dalam kelompok masing-masing (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016 : 78).

2.4.2 Komponen Kooperatif TGT

Menurut Slavin (dalam Taniredja, 2011: 67-68) terdapat lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu.

1. Penyajian Kelas (Class Presentation)

Penyajian kelas atau penyampaian materi dalam pembelajaran TGT tidak berbeda dengan pengajaran yang biasa dilakukan, namun pembelajaran hanya fokus dengan apa yang sedang dibahas sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Ketika penyajian kelas berlangsung peserta didik sudah dalam kelompoknya masing-masing. Oleh karena hal ini peserta didik akan fokus memperhatikan selama penyampaian materi berlangsung. Karena setelah ini peserta didik harus melakukan dan menyelesaikan permainan akademik.

2. Kelompok (Teams)

Kelompok dibentuk dengan beranggotakan 4-5 orang. Dalam satu kelompok terdapat berbagai keragaman dalam kelas. Dimana perbedaan tersebut terletak pada kemampuan akademik, dan jenis kelamin. Tujuan utama mereka dicampur atau dikelompokkan adalah supaya masing-masing anggota-anggota kelompok dapat saling menyakinkan bahwa akan melakukan kerja sama yang baik pada saat mengerjakan game atau tugas yang didapatkan, apalagi semua anggota siap untuk berkompetisi.

3. Permainan (Games)

Soal permainan dibuat dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang disajikan untuk menguji pengetahuan yang

diperoleh atas dari masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan kuis berformat sederhana. Masing-masing dari dua puluh satu peserta didik akan menerima kartu nomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang ada di kartu.

4. Kompetisi/Turnamen (Tournaments)

Turnamen merupakan susunan bentuk beberapa permainan yang dipertimbangkan. Biasanya penerapan pembelajaran ini dilaksanakan akhir minggu atau pada pertemuan terakhir dalam pokok bahasan materi yang disajikan. Setelah itu peserta didik dalam kelompoknya mengerjakan lembar kerjanya.

5. Pengakuan kelompok (Teams Recognition)

Pengakuan kelompok diterapkan dengan menggunakan tahapan memberikan penghargaan. Bentuk penghargaan seperti hadiah atau sertifikat yang biasanya diberikan kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk menghargai usaha yang telah dilakukan peserta didik dalam kelompok selama kegiatan belajar berlangsung sehingga tercapai kriteria yang telah disetujui bersama.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Kooperatif TGT

Model pembelajaran kooperatif TGT memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut :

A. Kelebihan model kooperatif TGT

1. Memudahkan pelatih dalam menyampaikan materi
2. Menciptakan suasana belajar yang menarik
3. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
4. Memudahkan siswa memahami materi
5. Memotivasi belajar lebih tinggi
6. Melatih siswa supaya berani berpendapat
7. Hasil belajar lebih baik

B. Kekurangan model kooperatif TGT

1. Hanya bisa diterapkan pada peserta didik yang sudah bisa membaca.
2. Susahnya pelatih mengalokasikan waktu.
3. Tidak semua peserta didik bisa menyumbangkan pengetahuannya.

2.4.4 Permainan MOSEN (*Monopoli Sigh Penguten*)

Permainan merupakan kegiatan yang tak terpisahkan bagi kalangan usia peserta didik sampai remaja. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Bermain dapat membantu seseorang dalam memahami dan mempelajari suatu hal. Oleh karena itu model pembelajaran menggunakan permainan sangat dibutuhkan supaya memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Permainan *monopoli* merupakan bentuk permainan yang menggunakan papan permainan sebagai petak lahan bangunan. Kemudian dadu berfungsi mengatur jalannya pemain di petak lahan. Salah satu karakteristik dari permainan ini adalah memperkenalkan sesuatu yang ada di petak lahan (Purwanto dkk, 2012:70). Permainan *monopoli* dijadikan sebagai model pembelajaran ragam gerak tari Sigh Penguten yang pada akhirnya diberi nama MOSEN (*Monopoli Sigh Penguten*). Permainan MOSEN dimodifikasi sesuai materi tari Sigh Penguten agar dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Permainan MOSEN tidak jauh berbeda dengan permainan *monopoli* yang asli. Petak lahan dalam permainan MOSEN diganti menjadi nama dan gambar ragam gerak tari Sigh Penguten. Papan berisi petak *start* sebagai simbol dimulainya permainan, *finish* simbol akhir permainan dan petak yang berisi kartun tari Sigh Penguten (Rhamadani, 2023 : 55). kemudian pion di ubah menjadi seperti piala berbentuk kartun menari. Pada bagian dadu di ganti menggunakan dadu raksasa. Disebut raksasa

karena dadu yang berukuran besar yang di buat menggunakan kain *flannel* dan diisi *dakron*. Langkah-langkah memainkan *monopoli* Sigeh Penguten yaitu dengan melemparkan dadu terlebih dahulu. Selanjutnya pion berjalan ke petak-petak lahan sesuai nomor dadu yang muncul. Setelah pion berhenti pada petak lahan peserta didik diminta untuk menggerakkan ragam gerak yang didapat.

Sanggar Tanggai Lampung tertarik dengan permainan *monopoli* Sigeh Penguten sehingga pelatih ingin menggunakan permainan ini untuk proses pembelajaran. Permainan *monopoli* Sigeh Penguten bertujuan supaya peserta didik dapat menghafal nama-nama ragam gerak. Sehingga Peserta didik tidak hanya bisa menggerakkan bentuk tari Sigeh Penguten saja. Tetapi Peserta didik mengetahui nama-nama gerak yang ada pada tari Sigeh Penguten

1.5 Tari Sigeh Penguten



Tari Sigeh Penguten merupakan tari adat istiadat Lampung. Tarian ini dipersembahkan untuk penyambutan tamu istimewa sebagai bentuk penghormatan (Habsary, 2017: 2). Tari Sigeh Penguten merupakan gambaran kebiasaan masyarakat Lampung dalam kehidupan sehari-hari. Tari Sigeh Penguten ditarikan oleh penari putri. Jumlah penari dalam tari Sigeh Penguten adalah ganjil. Namun jumlah penari ganjil tidak memiliki makna tertentu. Hanya saja satu penari yang membawa *tepak* menempati posisi paling depan. *Tepak* yang dibawa penari berisikan daun sirih yang nantinya daun sirih tersebut akan diberikan kepada tamu yang mewakili sebagai bentuk penghormatan.




Busana dan properti yang digunakan dalam tari ini memiliki ciri khas Lampung yaitu terdapat motif Lampung dan menggunakan *Siger* yang dipakai di kepala. *Tabuh* musik yang digunakan dalam tari Sigeh Penguten adalah musik *Tabuh gupek* dan *Tabuh tarei*. Iringan yang digunakan menggambarkan sikap yang dimiliki masyarakat Lampung yaitu ketegasannya dan kelembutannya. Ragam gerak dalam tari Sigeh Penguten berangkat dari kebiasaan beberapa adat yang ada di Lampung. Oleh karena itu dalam tarian ini gerak bukan hanya sekedar


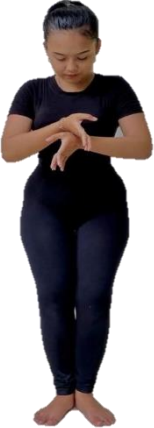

gerak indah tanpa makna. Seiring berjalannya waktu terdapat pengembangan gerak pada tari Sigeh Penguten. Pengembangan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Lampung terus berkembang. Pengembangan gerak pada Sigeh Penguten terletak pada level dan ruang gerak yang digunakan. Namun demikian, dalam pengembangan gerak tetap menjaga aturan dan nilai yang sudah berlaku.




Adapun ragam gerak yang ada pada tari Sigeh Penguten dan juga yang ada pada permainan *MOSEN*. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.




Tabel 2.1 Ragam Gerak Tari Sigeh Penguten

No	Ragam Gerak	Bentuk Gerak	Uraian Gerak
1.	<i>Lapah Tebeng</i>		Posisi badan berdiri tegak, kaki sejajar seperti jalan di tempat dengan tangan di depan dada.
2.	<i>Seluang Mudik</i>		Tangan <i>diukel</i> bergantian sebelah kanan hitungan 1-4 dan kiri diukel hitungan 5-8 sebanyak 2 kali 8. Dan diakhiri tangan di depan dada.




3.	<i>Jong Silo Ratu</i>		Posisi badan duduk silo ratu dan tangan diletakan di lutut
4.	<i>Sembah</i>		Posisi badan duduk silo ratu dengan tangan menyembah dua jempol berdiri ke arah kanan dan kiri.
5.	<i>Jong Ippek</i>		Posisi badan duduk bersimpuh kemudian tangan kiri diletakan di lantai dan tangan kanan tetap pada posisi semula.


6.	<i>Jong Simpuh</i>		<p>Posisi badan bersimpuh dengan kedua kaki kemudian tangan diukel dan diletakan di paha</p>
7.	<i>Samber Melayang</i>		<p>Mengayunkan dan menyilangkan kedua tangan di depan dada kemudian dibawa sejajar dengan badan.</p>
8.	<i>Ngerujung (rendah)</i>		<p>Posisi badan duduk bersimpuh, satu tangan bersandar ke lantai, dan satu tangan mengikuti arah badan diangkat sejajar dengan mata kemudian diukel.</p>

9.	<i>Kilat Mundur</i>		Kedua tangan menghadap depan kemudian di <i>ukel</i> 360 derajat.
10.	<i>Ngetir</i>		Posisi badan berdiri menghadap depan, kedua tangan lurus di depan dada, kemudian tangan diayunkan ke kanan dan ke kiri.
11.	<i>Lipetto</i>		Badan berputar 360 derajat dengan tangan <i>diukel</i> bergantian. Jika tangan di atas maka tangan kiri di bawah dan sebaliknya.

12.	<i>Makuraccang</i>		Posisi tangan di depan <i>diukel</i> kilat mundur lalu diayun di bawah sebelah kanan lalu ke kiri dan <i>diukel</i> ke bawah dibawa ke atas, kemudian diletakkan di lutut sebelah kiri
13.	<i>Kenui Melayang</i>		Posisi badan berdiri, kedua tangan setengah menyilang kemudian diletakan sejajar badan, dengan kaki <i>mendak</i> lalu jinjit.
14.	<i>Gubuh Gakhang</i>		Kedua tangan diayun ke atas lalu ke bawah kemudian diikuti badan ke kiri dan ke kanan

15	<i>Ngiyaw Bias</i>		Posisi tangan di samping depan pinggang lalu <i>diukel</i> secara bergantian di sebelah kanan dan kiri
16.	<i>Ngerujung (Tinggi)</i>		Posisi badan menghadap samping dengan kaki sebelah di belakang dengan badan mencondong ke belakang, kemudian tangan <i>diukel</i> menghadap serong atas dan tangan kiri sejajar di depan
17.	<i>Sabung Melayang</i>		Gerakan tangan menyilang sambil berjalan, dilakukan untuk berpindah tempat.

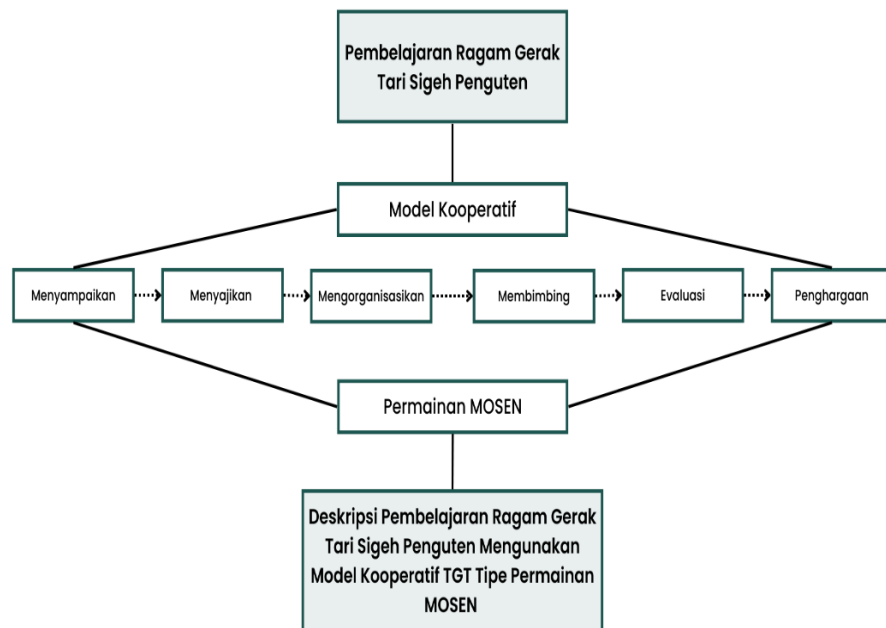
18.	<i>Tolak Tebeng</i>		Posisi kaki bergeser hingga posisi sejajar menjadi satu baris.
19.	<i>Ngegiser</i>		Posisi badan berdiri kemudian kedua kaki bergeser mengikuti arah tangan.
20.	<i>Mempam Bias</i>		Gerakan berjalan dengan posisi tangan diatas bahu dengan telapak tangan menghadah keatas

21.	<i>Belah Khui</i>		Posisi berhadapan dengan kedua tangan didepan dada, lalu dibawa ke samping sejajar dengan badan dilakukan dua kali.
22	<i>Ngerujung</i> (sedang)		Posisi badan berdiri menggunakan lutut kemudian tangan lurus ke samping sejajar dengan mata, kemudian diukel.

Ragam gerak tari Sigh Penguten tersebut merupakan ragam gerak berdasarkan sumber YouTube Bulan Temanggal dengan judul ragam gerak tari Sigh Penguten. Ragam gerak tari sigh penguten tersebut akan dipelajari dengan menggunakan permainan MOSEN.

1.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dan pengamatan penelitian sebelumnya yang telah dianalisis, maka kerangka berpikir yang digunakan sebagai pijakan penelitian ini yaitu.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir
(Sumber ; Ningsih 2022)

Kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa objek yang diteliti adalah pembelajaran ragam gerak tari SigeH Penguten. Menggunakan model kooperatif dengan langkah-langkah menyiapkan, menyajikan, mengorganisasikan, membimbing, evaluasi, dan penghargaan (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016 : 63) Tahapan yang diamati dari proses pembelajaran ragam gerak tari SigeH Penguten menggunakan model permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung yaitu proses pembelajaran ragam gerak tari SigeH Penguten dan penggunaan model permainan MOSEN. Sehingga penelitian ini menghasilkan mendeskripsikan proses pembelajaran ragam gerak SigeH Pengu menggunakan model permainan MOSEN.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hardani dkk (2020 : 225) berpendapat bahwa dengan metode kualitatif, maka peneliti dapat menemukan pemahaman terhadap situasi sosial yang diteliti. Metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses yang terjadi di lapangan terkait dengan penggunaan model pembelajaran menggunakan permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Yuliani (2019 : 84) bahwa dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa hal yaitu, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan di Sanggar Tanggai Lampung, karena sanggar tersebut menerapkan model pembelajaran permainan MOSEN dalam proses latihannya. Wawancara dilakukan dengan subjek yaitu pelatih Sanggar Tanggai Lampung dan peserta didik. Dokumentasi digunakan sebagai bukti fisik dalam melakukan penelitian.

3.2 Sumber Data

Memperoleh data bukan berdasarkan apa yang dipikirkan oleh peneliti, tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi di lapangan, yang dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh partisipan/sumber data. (Hardani dkk, 2020 : 111). Sumber data dalam penelitian ini adalah berupa sumber primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari pelatih dan peserta didik Sanggar Tanggai Lampung. Pelatih Sanggar yang bernama Ibu Fatimatuzzahra Ulbana dan peserta didik yang berjumlah enam yaitu yang bernama Vadia Aulia Permata Hati, Alona Olivia Saputri, Riqyah Alviza Sari Setiawan, Asyifa Putri

Anjani, Aulia Deswanti, Hanna Salsa Wijaya. Sedangkan data sekunder adalah profil sanggar, sejarah sanggar, model pembelajaran yang digunakan, lembar wawancara selanjutnya foto dan video selama penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang harus dilakukan dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya (Barlian, 2016 : 36). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang mana penjelasannya terdapat dibawah ini.

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 : 19). Observasi berguna supaya peneliti lebih memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial. Melihat aktivitas yang terjadi dalam kegiatan yang dilakukan. Observasi pada penelitian ini dilakukan di Sanggar Tanggai Lampung dengan mengamati penggunaan model pembelajaran menggunakan permainan MOSEN. Melalui observasi dapat diperoleh data mengenai pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten dengan menggunakan permainan MOSEN. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati proses pembelajaran.

Berikut merupakan tabel pengamatan atau observasi yang dibuat berdasarkan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016 : 63)

Tabel 3.1 Panduan Observasi

No	Aspek	Observasi	
		Ya	Tidak
1	Pelatih menyiapkan materi ragam gerak tari Sigeheh Penguten		
2	Pelatih menyampaikan materi ragam gerak tari Sigeheh Penguten.		
3	Pelatih membagi siswa menjadi kelompok-kelompok		
4	Pelatih membimbing kelompok dalam proses pembelajaran berlangsung.		
5	Pelatih memberikan kesempatan siswa untuk bermain MOSEN.		
6	Pelatih memberi penilaian kepada masing-masing individu.		
7	Pelatih memberikan penilaian pada kelompok.		
8	Pelatih memberikan penghargaan pada kelompok		

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2021 : 304). Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada pelatih sanggar dengan tujuan menggali informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif TGT menggunakan permainan MOSEN. Kemudian wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil penggunaan permainan MOSEN dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Panduan Wawancara Pelatih

No	Pertanyaan
1	Bagaimana sejarah Sanggar Tanggai Lampung?
2	Berapa jumlah pelatih dalam Sanggar Tanggai Lampung?
3	Apakah ada pelatih yang lebih dominan?
4	Bagaimana proses penyampaian ragam gerak tari SigeH Penguten kepada peserta didik?
5	Adakah penjelasan gerak menggunakan cara lain?
6	Bagaimana keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran?
7	Bagaimana respon peserta didik ketika pembelajaran menggunakan permainan?
8	Apakah peserta didik dapat mengulas kembali pembelajaran yang sudah diterapkan?
9	Apakah alasan pelatih menggunakan model permainan MOSEN?
10	Bagaimana pelatih mendapatkan permainan MOSEN untuk pembelajaran ragam gerak?

Tabel 3.2 Panduan Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1	Adakah kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh pelatih?
2	Apa yang peserta didik lakukan ketika mengalami kesulitan dalam menggerakkan dan mengingat ragam gerak?
3	Apakah permainan MOSEN dapat membantu dalam memahami nama ragam gerak?
4	Apakah adik-adik mampu mengingat ketika diminta mengulang materi mengenai ragam gerak tari SigeH Penguten?
5	Apa saja kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung?

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang diperlukan dalam melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian (Jakni, 2016 : 93). Pada penelitian ini dokumentasi digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi yang dilakukan berupa foto dan video. Foto dan video digunakan untuk menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan. Kemudian dengan menggunakan dokumentasi foto dan video berisi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa. Dokumentasi foto berisi mengenai gambaran yang terjadi. Kemudian dokumentasi video berisi bukti-bukti tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dengan penggunaan dokumentasi dapat membantu mendeskripsikan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Hardani dkk, 2020 : 116). Instrumen penelitian dalam penelitian ini dilakukan dan dibuat oleh peneliti itu sendiri karena dalam pengambilan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan peneliti. Pada penelitian ini, peneliti merupakan instrumen utamanya tetapi tetap menggunakan instrumen tambahan untuk membantu dalam memperoleh data. Instrumen tambahan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi

Tabel 3.4 Instrumen Penelitian

No	Kegiatan	Deskripsi
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan permainan MOSEN.	
2.	Menyajikan materi ragam gerak tari Sigeh Penguten	

3.	Mengorganisasikan siswa dalam beberapa kelompok	
4.	Membimbing proses pembelajaran	
5.	Evaluasi kegiatan pembelajaran	
6.	Penghargaan	

Instrumen penelitian diatas dimodifikasi berdasarkan tahapan pelaksanaan model kooperatif menurut Nurdyansyah & Fahyuni, (2016) dengan menggunakan permainan MOSEN dan pembelajaran ragam gerak tari SigeH Penguten di Sanggar Tanggai Lampung. Kolom pertama merupakan kolom yang menjelaskan nomor dari kegiatan yang akan diteliti, kemudian kolom kedua yaitu kegiatan yang berisi kegiatan peserta didik dan pelatih yang diadaptasi dari model kooperatif tersebut, dan dilaksanakan di Sanggar Tanggai Lampung menggunakan permainan MOSEN. Selanjutnya kolom deskripsi merupakan kolom yang nantinya akan diisi pada saat penelitian berlangsung dengan mendeskripsikan hasil pengamatan.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan upaya berlanjut, berulang, dan sistematis (Sugiyono, 2021 : 60). Dengan data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan hal ini dapat mudah dipahami dan diinformasikan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 (tiga) hal yaitu sebagai berikut.

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses memfokuskan pada hal-hal yang penting yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Peneliti mereduksi data yang berhubungan dengan proses pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model permainan MOSEN. Data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis sesuai kebutuhan penelitian untuk selanjutnya disajikan.

3.5.2 Penyajian Data

Hardani dkk (2020 : 167) mengatakan bahwa data yang sering digunakan pada penelitian kualitatif adalah bentuk teks naratif. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk teks deskripsi. Data yang dideskripsikan merupakan proses pembelajaran menggunakan model permainan MOSEN dari proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan pelatih.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dalam menganalisis data. Sugiyono (2016 : 61) mengatakan simpulan tersebut merupakan pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan. Data yang telah direduksi dan disajikan dan disusun secara sistematis kemudian disimpulkan yang berisikan persiapan hingga evaluasi pada proses penerapan pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan permainan MOSEN.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka kesimpulan yang didapatkan mengenai pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT melalui permainan MOSEN sesuai dengan instrumen yang digunakan. Pada kegiatan pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten pelatih melakukan enam tahapan.

Tahapan pertama yaitu pelatih menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Pada tahapan ini tujuan yang akan dicapai yaitu mengenai pengenalan agar siswa termotivasi oleh pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu mengenai materi nama dan bentuk gerak tari Sigeh Penguten. Kemudian setelah pelatih menyampaikan materi yang akan diberikan. Pelatih juga menyampaikan model yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan permainan MOSEN (*Monopoli Sigeh Penguten*). Tahapan kedua yaitu menyajikan informasi. Pada tahapan menyajikan informasi pelatih menyajikan materi ragam gerak tari Sigeh Penguten. Pelatih memberikan materi dua puluh dua nama dan bentuk ragam gerak. Kemudian pelatih menyajikan bahan ajar yang digunakan yaitu permainan MOSEN (*Monopoli Sigeh Penguten*). Pelatih mengenalkan alat-alat yang ada dalam permainan MOSEN yang berupa papan monopoli, pion, dan dadu. Tahapan ketiga pelatih mengorganisasikan peserta didik dalam tiga kelompok. Setiap kelompok berisi dua peserta didik. Tahapan keempat yaitu membimbing. Pada tahapan ini pelatih membimbing peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Bimbingan yang diberikan pelatih terletak pada proses pembelajaran ragam gerak dan proses pembelajaran menggunakan

permainan MOSEN (*Monopoli Sigeh Penguten*). Tahapan kelima yaitu evaluasi. Pada tahapan ini pelatih mengevaluasi kegiatan belajar untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi ragam gerak tari Sigeh Penguten. Tahapan keenam yaitu tahapan memberikan penghargaan. Pada tahapan ini pelatih memberi penghargaan kepada semua peserta didik karena telah mampu menyelesaikan permainan. Bagi pemenang pelatih memberikan penghargaan yang lebih besar dibanding peserta didik lainnya. Penghargaan ini diberikan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan MOSEN (*Monopoli Sigeh Penguten*) selesai.

Output pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif melalui permainan MOSEN di Sanggar Tanggai Lampung yaitu memudahkan pelatih untuk membimbing proses pembelajaran bentuk tari dengan menggunakan musik iringan. Pemahaman peserta didik mengenai ragam gerak tari Sigeh Penguten mengubah cara pelatih dengan cara tidak mencontohkan gerak didepan. Namun pelatih bisa mengoreksi gerak dari masing-masing peserta didik dengan cara mengelilingi. Dilihat dari enam aspek yang sudah dipaparkan di atas. Komponen dari model kooperatif sudah terlaksana dengan baik.

5.2 Saran

1. Situasi dan kondisi kondusif sangat perlu diciptakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan seni, sehingga keterampilan peserta didik dapat berkembang lebih baik. Suatu model pembelajaran yang menarik akan mempermudah siswa menerima informasi dan mempraktekkan suatu hal yang mereka pelajari.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini pembelajaran ragam gerak tari Sigeh Penguten menggunakan model kooperatif TGT dengan permainan MOSEN menjadi salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pengajar kepada peserta didik.

3. Pembelajaran yang dipadukan dengan metode permainan akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, proses ini akan mempengaruhi psikologis peserta didik dan akan menyimpan memori yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih mudah menerima dan mengingat informasi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Cv. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ananda dan Abdillah. 2018. *Pembelajaran Terpadu*. Medan. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Barlian, Eri. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Sukabina Pers, Padang. 247 hlm.
- Habsary, Dwiwana (2017) *Pi'il Dalam Gerak Tari Lampung*. Bandar Lampung: Pascasarjana Universitas Lampung.
- Hardani, M.Si dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu. 245 hlm.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta 108 hlm.
- Indriyanti, P dan Dyan. (2017). *Eksplorasi Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Tari Di SD Taman Muda Ibu Pawayatan Yogyakarta*. Jurnal LP3M, 3(1), 47-61
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta, Bandung. 328 hlm.
- Jonita, Silvia. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Pembelajaran Biologi Kelas Ix Di Mts Sikabau Dharmasray*. IAIN Batusangkar.
- Khanifatul. (2012). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusumastuti,E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 7-16. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.858>
- Lubis, Basa Natalia Angelia. (2017). *Pembelajaran Tari Tanggai Menggunakan Metode Snowball Drilling Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMP Methodist 1 Palembang*. Fakultas Ilmu Dan Pendidikan. Universitas Lampung: Lampung
- Miskawati. (2017). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain Di TK Islam Sa' Adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 9(1), 45-54.

- Mulyana, Asep (2014). *Pengembangan Model Kursus Keterampilan Kreatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Lkp Mulia Kecamatan Solokanjeruk Kabupaten Bandung*. eprint_fieldopt_thesis_type_phd thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model*. In Nizmania Learning Center.
- Nurhasanah dkk. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pelatih Sekolah Dasar*. Vol.9, No.2 (2022) 312-323.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Purwanto, Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). *Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp*. Jurnal pengajaran MIPA. Vol 17 No.1. 69-76.
- Rekyan, N. (2020). *Metode Pembelajaran Tari Rumeksa Di Sanggar Dharmo Yuwono Purwokerto*. Indonesia Journal Of Performing Art Education, 1(1), 1-15
- Sasmita, Anarika. (2014). *Pembelajaran Tari Sigeh Penguten Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Di SMP Al-Azhar 1 Bandar Lampung*. Fakultas Ilmu Dan Pendidikan. Universitas Lampung: Lampung.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta, cv JL Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung. 485 Hlm
- Taniredja, Tukirman, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang*. 3(3), 955-961.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Va Kusuma. (2020). Kokom Komalasari, Pembelajaran Kontekstual. *Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id*, 19-61.
- Wahyuni, Nina. (2019) *Pembelajaran Tari Di Sanggar Bina Seni Tari Raksa Budaya Serang Banten*. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.Upi.Edu. Perpustakaan.Upi.Edu. 20, 1-8.
- Zainiyati, H. S. (2010). *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. CV. Putra Media Nusantara, 1-232.
- Yuliani, W. (2019). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 3(1), 9-19.