

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN
SENI TARI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS VII B
DI SMP N 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 (S1)**



Oleh :

**DIANA FITRISIYA
15849/2010**

**PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.

Nama : Diana Fitri siya

NIM/TM : 15849/2010

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

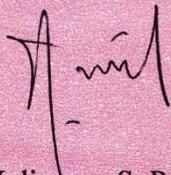
Jurusan : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 03 Februari 2015

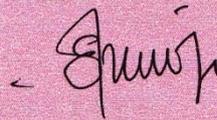
Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Yuliasma, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19620730 198603 2 001

Pembimbing II,



Herlinda Mansyur, SST., M. Sn.
NIP. 19660110 199203 2 002

Ketua Jurusan,



Syeilendra, S. Kar., M. Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di
Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.

Nama : Diana Fitrijiya
NIM/TM : 15849/2010
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 07 Februari 2015

Nama :

Tanda Tangan :

1. Ketua : Yuliasma, S. Pd., M. Pd.

1.

2. Sekretaris : Herlinda Mansyur, SST., M. Sn.

2.

3. Anggota : Dra. Fuji Astuti, M. Hum.

3.

4. Anggota : Yos Sudarman, S. Pd., M. Pd.

4.

5. Anggota : Susmiarti, SST., M. Pd.

5.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diana Fitriysiya
NIM/TM : 15849/2010
Program Studi : Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir (Skripsi/Karya Seni) saya dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII B di SMP N.2 Padang Panjang". Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh :
Ketua Jurusan Sendratasik,

Syeilendra, S. Kar., M. Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Diana Fitriysiya
NIM/TM : 15849/2010

ABSTRAK

Diana Fitriyiya 2015 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif di lengkapi dengan data kuantitatif. Objek penelitian adalah siswa kelas VII B sebanyak 29 orang siswa.

Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan hasil pengamatan terhadap RPP adalah 75% (Baik) meningkat menjadi 93% (Sangat Baik) pada siklus 2. Aktifitas guru pada siklus 1 adalah 79% (Baik) meningkat menjadi 95% (Sangat Baik) pada siklus 2, sedangkan aktifitas siswa siklus 1 adalah 83% (Baik) meningkat menjadi 97% (Sangat Baik) pada siklus 2. Dan dengan hasil belajar rata-rata siswa siklus 1 adalah 78 meningkat menjadi 88 pada siklus 2. Peneliti mengambil simpulan pada penelitian ini bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar Seni Tari siswa kelas di Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.”**

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati izinkan penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berperan serta membantu penulis dalam melakukan penelitian ini:

1. Ibu Yuliasma, S. Pd, M. Pd sebagai dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat, dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini. Ibu Herlinda Mansyur, S.ST., M.Sn sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Syeilendra S. Kar, M. Hum sebagai ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik, dan Ibu Afifah Asriati, S. Sn , M.A sebagai sekretaris Jurusan Pendidikan Sendratasik.
3. Ibu Dra. Fuji Astuti, M. Hum sebagai dosen penguji I, bapak Yos Sudarman S.Pd, M. Pd sebagai penguji II dan ibu Susmiarti, S.ST., M.Pd sebagai penguji III, yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Syaflif, S. Pd sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya SMP N 2 Padang Panjang, karyawan dan siswa kelas VII B yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Istimewa untuk Mama tersayang Refitmawati, saudariku Puspa Andini, adik iparku Agus Putra Dika S.Sn, serta my uncle Syafrial dan aunti ku Yunefti dan 3 orang sepupu ku tercinta Minda Kumala Sari, S.P, Puri melati dan Wieke Irwan selanjutnya keluarga besarku yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
6. Rekan-rekan seangkatan yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
7. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah, SWT, Amin.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak diatas penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Februari 2015
Penulis

Diana Fitriyiya

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	11
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	11
2. Pembelajaran Seni Tari di SMP N 2 Padang Panjang	11
3. Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran	12
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)	13
5. Aktivitas Siswa dalam Belajar	22
6. Hasil Belajar	24
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Objek Penelitian	30
C. Tempat Penelitian	30
D. Waktu Penelitian	31
E. Instrument Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Alur Penelitian	33
1. Pra Siklus	31
2. Siklus I	31
3. Siklus II	37
H. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	42
B. Hasil Penelitian	45
Siklus I	45

1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I	45
2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II	63
Siklus II	79
1. Hasil penelitian Siklus II Pertemuan I	79
2. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan II	91
C. Pembahasan	105
1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	105
2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari dengan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	105
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
 DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran SBK Kelas VII SMP N2 Tabel 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2014/2015	3
Tabel 2 Penghargaan kelompok	21
Tabel 3 Kerangka Konseptual	29
Tabel 4 Format lembar pengamatan proses pembelajaran	39
Tabel 5 Pedoman tes pengamatan proses pembelajaran hasil belajar	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I dan II	114
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I dan II	130
Lampiran 3 Materi Siklus I	144
Lampiran 4 Materi Siklus II	149
Lampiran 5 Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I dan I	152
Lampiran 6 Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I dan II	155
Lampiran 7 Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II dan I	158
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I (aspek guru)	164
Lampiran 9 Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I (aspek siswa).....	168
Lampiran 10 Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II (aspek guru).....	172
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II (aspek siswa)	176
Lampiran 12 Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan I (aspek guru).....	180
Lampiran 13 Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan I (aspek siswa)	184
Lampiran 14 Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan II (aspek guru).....	188
Lampiran 15 Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan II (aspek siswa)	192
Lampiran 16 Lembaran Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	196
Lampiran 17 Lembaran Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	200
Lampiran 18 Lembaran Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I	204
Lampiran 19 Lembaran Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan II	208

Lampiran 20	Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	212
Lampiran 21	Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	216
Lampiran 22	Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I	220
Lampiran 23	Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan II	224
Lampiran 24	Penilaian Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Siklus I Pertemuan I	228
Lampiran 25	Penilaian Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Siklus I Pertemuan II	229
Lampiran 26	Penilaian Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Siklus II Pertemuan I	230
Lampiran 27	Penilaian Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Siklus II Pertemuan II	231
Lampiran 28	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1 KKM : 78	232
Lampiran 29	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1 KKM : 78	235
Lampiran 30	Soal	238

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam mengantarkan seseorang menuju ke gerbang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembangunan dibidang pendidikan merupakan rangkaian upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam mewujudkan masyarakat yang berprestasi dan berilmu pengetahuan tinggi. Menurut Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Bab II Pasal 41, Tujuan pendidikan Nasional yaitu No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan :

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kepada bangsa”.

Pembekalan ilmu pengetahuan terhadap siswa dilakukan dalam suatu peristiwa belajar mengajar secara formal di sekolah. Agar peristiwa belajar mengajar berlangsung dengan baik, maka guru di harapkan memiliki sifat-sifat yang positif seperti: menguasai bidang studinya, bersifat terbuka, mampu memilih dan mempergunakan bermacam-macam metode penyajian yang benar dan tepat serta kreatif.

Di dalam Kurikulum 2013 guru ditempatkan sebagai fasilitator dan mediator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Perhatian utama adalah pada siswa yang belajar, bukan pada disiplin atau guru yang mengajar. Siswa juga perlu di biasakan untuk berbeda pendapat

sehingga mereka menjadi sosok yang cerdas dan kritis. Tentu saja secara demokratis, tanpa melupakan kaidah-kaidah keilmuan, guru perlu memberikan penguatan-penguatan sehingga tidak terjadi salah konsep yang akan berbenturan dengan nilai-nilai kebenaran itu sendiri.

Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pendidikan wawasan keterampilan adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). SBK merupakan mata pelajaran pokok di sekolah-sekolah. Pada kurikulum 2013, SBK di Sekolah Menengah Pertama bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk keterampilan dibidang seni, serta mempunyai nilai estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika.

Kegiatan ini dilakukan dengan harapan siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Seorang guru harus berpedoman dalam hal memilih metoda untuk mencapai proses pengajaran yang efektif dan efisien. Pentingnya peranan metode pendidikan yang dipakai dalam menyampaikan materi pelajaran harus di usahakan melalui pengembangan dalam proses belajar mengajar itu sendiri sehingga suasana yang terjadi tidak monoton, semua pihak yang terkait harus

betul-betul merasakan manfaat dari pendidikan tersebut. Pihak-pihak yang dimaksud adalah guru, siswa, sekolah, dan pihak yang berhubungan dengan pencapaian tujuan yang dimaksud. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan memberkan hasil yang baik pula.

Berdasarkan pengalaman penulis selama masa observasi di kelas VII SMP N 2 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2014-2015, yang berjumlah 6 kelas yaitu VII A-VII F. Dalam proses belajar SBK, khususnya seni tari, kelas yang hasil belajarnya rendah yang masih di bawah rata-rata kelas (KKM) adalah 78, kelas terendah terdapat pada siswa VII B. Masalahnya adalah dari enam kelas yang ada hanya kelas VII B yang nilainya terendah terutapanilai kognitifnya maka disini peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B khususnya dalam pembelajaran seni tari, ini dapat kita lihat dari hasil MID semester pada kelas VII. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1
Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran SBK Kelas VII SMP N2
Padang Panjang Tahun Ajaran 2014/2015.

NO	KELAS	RATA-RATA KELAS
1	VIIA	72,90
2	VII B	70,90
3	VIIC	79,00
4	VIID	75,20
5	VIIIE	81,02
6	VIIIF	80,20

Sumber : Guru SBK SMP N 2 Padang Panjang

Penulis mencoba untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan rata-rata kelas VII yang lain mendekati dan melewati angka 80 serta dengan memilih pendekatan atau model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Semenjak diajarkan mata pelajaran SBK khususnya seni tari di SMP N 2 Padang Panjang metoda pembelajaran yang digunakan adalah metoda ceramah dan demonstrasi. Dengan metoda ini siswa hanya mendengarkan, menyimak serta menerima penyampaian materi yang diajarkan oleh guru didepan kelas. Metode yang sering digunakan guru ini kurang efektif dalam pencapaian pembelajaran.

Pada saat ini seni tari di SMP N 2 Padang Panjang belum sesuai dengan harapan. Ini disebabkan karena guru mata pelajaran lain menganggap pendidikan seni tari dianggap kurang memberikan peningkatan pada siswa dan mengganggu pelajaran lain. Serta hanya siswa perempuan saja yang berminat dalam pelajaran seni tari, Selain itu siswa hanya mengenal seni pertunjukan randai saja. Pemberian materi tari pun tidak sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) yang telah di tentukan, sehingga siswa banyak yang tidak mengetahui dasar-dasar dari pelajaran seni tari itu sendiri.

Menurut kurikulum pendidikan seni tari wajib diajarkan pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu: “Mengidentifikasi gerak tari berdasarkan ruang waktu dan tenaga, ini terdapat pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD). Alasan penulis mengambil penelitian ini, karena

penulis pada saat PL (Praktek Lapangan) mengajar di Kelas VII B, sebagai berikut:

 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural, dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan dan kenegaraan.

 KD 3.1 : Memahami gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan peneliti adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus terlibat langsung dalam pembelajaran dan mampu menciptakan kondisi belajar yang dapat mengaktifkan siswa untuk menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain serta menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan-kegiatan kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan membuahkan hasil belajar yang baik dan menunjukkan prestasi yang sangat memuaskan. Dalam penerapan metode pembelajaran ini penulis akan mengarahkan pada salah satu pelajaran yang ada disekolah SMP N 2 Padang Panjang dalam mata pelajaran SBK khususnya seni tari yang ada dikelas VII B semester 1 dengan materi “Mengidentifikasi Elemen gerak tari beserta contoh gerak tari daerah berdasarkan konsep ruang, waktu dan tenaga”. Salah satu masalah yang di hadapi guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa di sebabkan oleh pemilihan metode. Apabila guru tidak

menguasai metode pelajaran dengan baik pada akhirnya berakibat proses pembelajaran tidak tercapai. Jadi seharusnya guru dapat memilih dan menguasai metode pembelajaran dengan baik, dan pada akhirnya siswa dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh guru sehingga pelajaran dapat diserap siswa dengan mudah.

Menurut Muslim Ibrahim (dalam Rusman 2012), pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa juga dapat saling membelajarkan sesamanya.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati,2002:25). Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerjasama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa mempunyai tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. Khususnya disini peneliti mengambil pembahasan tentang pelajaran seni tari itu sendiri. TGT sangat cocok untuk mengajar yang dirumuskan dengan tujuan menjawab satu jawaban benar. Kegiatan ini dilakukan dengan harapan siswa

merasa tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar seni tari yang sedang berlangsung dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan. Dalam kerja kelompok guru memberikan buku tugas kepada setiap kelompok. Apabila dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Sebelum mengajukan pertanyaan itu kepada guru.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, serta penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan melalui perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Salah satunya adalah "*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari di kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang*".

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapatlah diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode yang dipilih guru terhadap materi pelajaran SBK khususnya seni tari di SMP N 2 Padang Panjang,
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran SBK khususnya seni tari di SMP N 2 Padang Panjang,

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di SMP N 2 Padang Panjang,
4. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pembelajaran Seni Tari di Kelas VII B SMP N 2 Padang Panjang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah akan diteliti adalah “Peningkatan Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Seni Tari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pembelajaran seni tari dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang ?
2. Bagaimanakah Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat Meningkatkan hasil belajar seni tari siswa di kelas VII B SMP N 2 Padang Panjang ?

3. Sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Dengan perencanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pembelajaran seni tari dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang.
2. Dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar seni tari siswa di kelas VII B SMP N 2 Padang Panjang.
3. Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B pada pembelajaran seni tari di SMP N 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada :

1. Guru untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada seni tari dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada siswa di kelas VII B di SMP N 2 di Kota Padang Panjang .

2. Memberi motivasi siswa dan generasi muda agar tertarik belajar seni tari.
3. Guru dapat Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kemampuan menari siswa.
4. Bagi Siswa supaya terjadinya peningkatan terhadap sistem belajar dari pasif menjadi aktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5. Siswa agar dapat lebih berani untuk menampilkan kebolehan atau kemampuannya.
6. Sekolah agar dapat meningkatkan kreativitas serta efektifitas melalui siswa-siswa yang berprestasi dalam pengetahuan seni tari yang dimilikinya.
7. Penulis agar dapat menjadi pedoman, acuan dalam mengajar serta bahan masukan dan referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.
8. Sebagai bacaan untuk peneliti lanjutan, khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Pendidikan Sendratasik.

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Landasan teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1990:51), belajar adalah perubahan dalam perilaku yang merupakan refleksi defenisi mekanisme S-R. Hasil-hasil belajar dapat diamati. Perubahan perilaku menunjukkan bahwa telah terjadi, tetapi perubahan perilaku bukan belajar.

Belajar dan pembelajaran adalah peristiwa yang terkait oleh tujuan terarah pada tujuan dan dilaksanakan khusus mencapai tujuan itu. Taraf pencapaian tujuan belajar dan pembelajaran merupakan petunjuk praktis tentang sejauh manakah interaksi edukatif itu harus dibawa untuk mencapai tujuan yang efektif.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana didalamnya terjadi suatu interaksi antara seseorang (siswa) dengan lingkungannya yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang akan memberikan suatu pengalaman baik bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

2. Pembelajaran Seni Tari

Menurut (Sumaryo,1978:62), seni merupakan suatu wujud yang mendatangkan kesenangan bagi manusia, ia merupakan inspirasi yang memiliki kekuatan secara lahir maupun batin. Apabila seni itu di

ungkapkan secara selaras, maka akan dapat menimbulkan kesan indah dan menyenangkan perasaan. Keindahan sebagai buatan manusia adalah bentuk fisik dari ungkapan pikiran dan perasaan para pelaku seni yang lahir melalui berbagai media.

Melalui pendidikan seni budaya dapat membuat siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep dan pentingnya seni budaya. Melalui pembelajaran seni dan budaya, siswa juga dapat menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, serta menampilkan kreativitas melalui seni budaya. Kesenian adalah salah satu unsur dari kebudayaan yang berpotensi bagi pembangunan nasional. Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, makna dan manfaatnya terhadap kebutuhan pengembangan potensi siswa, pemberian pengalaman estetis dengan berekspresi dan berkreasi, serta berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni

3. Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Perencanaan berasal dari kata dasar rencana yang artinya konsep, rancangan, atau program, dan perencanaan berarti proses perbuatan, cara melaksanakan. Oleh karena itu proses perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokument yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Menurut Hamzah B. Uno (2008:2), menyatakan perencanaan adalah suatu cara memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pelaksanaan yaitu tahap dimana dan kapan, bagaimana serta oleh siapa kegiatan kelompok bermain itu dilakukan sehingga pelaksanaannya dapat diartikan sebagai proses kegiatan terlibatnya semua sumber daya manusia, dana dan sarana sesuai dengan pedoman dan petunjuk waktu dan ruang dan tenaga dan tempat yang telah ditetapkan, dalam melaksanakan program.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)

Pembelajaran kooperatif dikatakan salah satu model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam pembelajarn kooperatif siswa sebagai anggota kelompok saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami satu pelajaran tertentu. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penguasaan materi pelajaran. Tetapi juga ada unsur kerja sama untuk penguasaan materi.

Menurut Sanjaya dalam Rusman (2012:207) pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif (pandangan), yaitu:

- a. Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok.
- b. Perspektif sosial artinya melalui keoperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.
- c. Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Menurut Ibrahim dalam Rusman (2012:208), pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah.

Tipe TGT menurut Saco dalam Rusman (2012:224), Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Terkadang juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok mereka sendiri.

Permainan Tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk

menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Turnament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini supaya semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau sebagai review materi pembelajaran.

Perlombaan ini sama dengan kegiatan cerdas cermat yang biasa dilakukan untuk perlombaan dalam segala mata pelajaran. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam kartu yang telah disajikan dan memberikan kepada setiap masing-masing kelompok jika kelompok pertama tidak bisa menjawab pertanyaan yang telah di berikan maka guru melemparkan kepada kelompok lainnya.

Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran Tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya permainan dan perlombaan mata pelajaran khususnya seni tari. Apabila ada dari anggota yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa mengerjakan LKS sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan oleh guru. Apabila ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain akan menanggapi dan memberikan jawaban serta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Untuk memastikan apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam pelajaran seni tari. Permainan hanya diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok, sedangkan perlombaan diikuti oleh semua siswa.

Ketika turnamen, siswa akan dipisahkan dengan kelompok asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari beberapa siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Penentuan dimana meja turnamen yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru, yaitu dengan melihat homogenitas akademik. Maksudnya, siswa yang berada dalam satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademiknya setara. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan nilai yang diperoleh saat *pre-test*.

Menurut Salvin (2012:225), Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah:

a. Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk Power Point. Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok,

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila

ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

c. Permainan (*games*)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal *game* beserta teman sekelompoknya.

d. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan

kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

(1) Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

(2) Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

(3) Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

(4) Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi kekiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu dan ruang dan tenaga yang ditentukan guru.

(5) Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rata-rata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai criteria, ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Tabel 2. Kriteria penghargaan kelompok (*team recognition*)

5. Aktivitas Siswa dalam Belajar

Pembelajaran kesenian dalam kurikulum persekolahan merupakan salah satu kepedulian akan adanya apresiasi siswa pada seni. Tujuan utamanya adalah agar siswa itu sendiri dapat menikmati dan memiliki sikap menghargai seni budayanya sendiri. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur yang paling utama untuk keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Jika aktivitas siswa dalam proses pembelajaran seni tari terlaksana dengan baik maka penguasaan materi pelajaran yang bersifat teori (kognitif), dan sekaligus berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam hal bertanya siswa masih kurang berani, untuk itu guru memberikan pengarahan agar setiap mengalami kesulitan mau bertanya dalam pelajaran seni tari agar nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Aktivitas siswa tentang diskusi dalam pembelajaran tari Siklus I tergolong rendah, apa lagi siswa laki-laki paling sulit untuk pelajaran SBK, mereka beranggapan laki-laki yang belajar tari itu sama dengan wanita. Guru berusaha untuk memberikan dorongan kepada siswa agar mau belajar tari, misalnya dengan cara memuji jika siswa dapat menjawab pertanyaan, memberikan penguatan dan keterangan lainnya. Maka penelitian mencoba dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), agar siswa yang malu-malu dan yang kurang berminat menjadi termotivasi.

Langkah-langkah dalam mengikuti pelajaran yang perlu dilakukan adalah melakukan persiapan-persiapan dengan mempelajari materi-materi yang akan dibahas dan meninjau kembali materi sebelumnya, bersikap afektif selama kegiatan belajar sampai KBM berakhir. Menurut Hamalik (1983:50) langkah-langkah/cara mengikuti pelajaran yang baik adalah: (1.) Persiapan yang harus dilakukan adalah mempelajari bahan pelajaran yang sebelumnya diajarkan, mempelajari bahan yang akan dibahas dan merumuskan pertanyaan tentang materi/ bahan pelajaran yang belum dipahami. (2.) Aktivitas selama mengikuti pelajaran, hal yang perlu diperhatikan selama mengikuti pelajaran antara lain kehadiran, konsentrasi, catatan pelajaran, dan partisipasi terhadap belajar. (3.) Memantapkan hasil belajar.

Suryabrata (1989:37) mengemukakan bahwa “untuk memantapkan hasil belajar maka harus membaca kembali catatan pelajaran” Bentuk aktivitas belajar mandiri yang dilakukan siswa dapat berupa kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan sendiri atau pun kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan sendiri ataupun kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok.

a. Aktivitas Belajar Sendiri

Yang dapat dilakukan berupa, membaca bahan-bahan pelajaran dari berbagai sumber informasi selain buku-buku pelajaran, membuat ringkasan bahan-bahan pelajaran yang telah dipelajari, menghafalkan bahan-bahan pelajaran, mengerjakan latihan soal dan lain sebagainya.

b. Aktivitas Belajar Kelompok

Adapun yang dapat dilakukan dalam belajar antara lain, mendiskusikan bahan-bahan pelajaran yang belum dimengerti, membahas penyelesaian soal-soal yang sulit dan saling bertanya jawab untuk memperdalam penguasaan bahan-bahan pelajaran.

6. Hasil Belajar

Menurut Djalal (1986: 4) bahwa “prestasi belajar siswa adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran”. Sedangkan menurut Kamus bahasa Indonesia Millenium (2002: 444) “prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau dikerjakan”. Prestasi belajar menurut Hamalik (1994: 45) adalah prestasi belajar yang berupa adanya perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu. Berdasarkan pengertian diatas maka yang dimaksudkan dengan prestasi belajar adalah hasil belajar/ nilai pelajaran sekolah yang dicapai oleh siswa berdasarkan kemampuannya/usahnya dalam belajar.

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan, sehingga untuk mengetahui sesuatu pekerjaan berhasil atau tidak diperlukan suatu pengukuran. “Pengukuran adalah proses penentuan luas/ kuantitas sesuatu” (Nurkencana, 1986: 2). Dalam kegiatan pengukuran hasil belajar, siswa dihadapkan pada tugas, pertanyaan atau persoalan yang harus dipecahkan/ dijawab. Hasil

pengukuran tersebut masih berupa skor mentah yang belum dapat memberikan informasi kemampuan siswa. Agar dapat memberikan informasi yang diharapkan tentang kemampuan siswa maka diadakan penilaian terhadap keseluruhan proses belajar mengajar sehingga akan memperlihatkan banyak hal yang dicapai selama proses belajar mengajar. Misalnya pencapaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Prestasi belajar menurut Bloom di dalam Nana Sudjana (2011:23), meliputi 3 aspek yaitu "kognitif, afektif dan psikomotorik".

Dalam penelitian ini yang ditinjau adalah aspek kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Prestasi belajar ditunjukkan dengan skor atau angka yang menunjukkan nilai-nilai dari sejumlah mata pelajaran yang menggambarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa, serta untuk dapat memperoleh nilai digunakan tes terhadap mata pelajaran terlebih dahulu. Hasil tes inilah yang menunjukkan keadaan tinggi rendahnya prestasi yang dicapai oleh siswa.

Berbicara tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Nana Sudjana (2004:39) bahwa hasil belajar yang dihasilkan siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya sedangkan dari luar diri faktor lingkungan. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh

Richard Clark (1981:12) bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diminati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Sungguhpun demikian, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung pada lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan pengajaran itu sendiri adalah suatu proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Guru sangat berpengaruh dalam kualitas pengajaran, karena guru harus mempunyai kompetensi professional, artinya kemampuan dasar yang dimiliki guru baik dibidang kognitif (intelektual), seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, menilai hasil belajar siswa, dan lain-lain

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penguraian tentang pendapat yang terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Penulis mengumpulkan informasi dari beberapa peneliti terdahulu yang kepustakaan

buku-buku teori yang akan penulis teliti. Dengan tujuan sebagai pembanding yang akan penulis bahas dalam penulisan diantaranya:

1. Elfiyusra Arifin.2010 dengan judul skripsi ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Square* (TPSq) Dalam Pembelajaran Seni Tari Di SMKN 1 Padang Panjang”. Berdasarkan penelitian Elfiyusra Arifin yang membahas tentang penggunaan Model Kooperatif tipe TPSq dalam pembelajaran seni tari di SMKN 1 dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran seni tari dalam hasil belajarnya.
2. Sutirta. 2012 dengan “Penerapan Model Kooperatif *Tipe teams Games Tournament* Dalam Pembelajaran Seni Tari Siswa Kelas VII di SMP N 1 Duo Kota Kabupaten Pasaman”. Berdasarkan penelitian Sutirta yang membahas tentang penggunaan model Pembelajaran Kooperatif dengan tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni Budaya khususnya tari di SMP N 1 Duo Koto Kabupaten Pasaman. Tahap diskusi kelompok, aktivitas yang mengalami peningkatan disetiap pertemuan yaitu aktivitas menyampaikan ide menyelesaikan soal di depan kelas dan aktivitas mengerjakan latihan dengan serius. Sedangkan pada tahap Turnamen dengan baik. Berdasarkan angket motivasi yang di isi oleh 32 orang siswa, 27 orang (84,37%) skor motivasinya meningkat dan 5 orang(15,63%) skor motivasinya turun.
3. Lia Nurdiana. 2012 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model *Cooperatif Learning* Tipe TGT Terhadap Aktivitas

Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP N 1 Padang”. Berdasarkan penelitian Lia Nurdiana yang membahas tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran seni Budaya khususnya dalam pelajaran seni Musik di SMP N 1 Padang.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan desain skematis yang dapat menggambarkan alur berpikir penulis dalam memaparkan masalah penelitian. Dengan adanya kerangka konseptual ini tentunya akan membantu penulis mengerjakan penelitian ini secara tertuntun dan tidak keluar dari rancangan batasan, rumusan, dan tujuan penelitian.

Masalah yang peneliti temukan adalah di kelas VII B SMP N 2 Padang Panjang yang hasil belajarnya masih rendah dibandingkan kelas VII lainnya. Untuk itu peneliti menggunakan model pembelajaran Penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Padang Panjang pada kelas VII B semester 2, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*), guru mempersentasikan materi, 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim, 3) permainan (*games*), siswa bermain dalam *game*, 4) Pertandingan (*tournament*, siswa bertanding dalam tim, 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*), skor tim dihitung

berdasarkan anggota tim dan tim akan di recognisi apabila mereka melampaui kriteria yang telah ditetapkan.



Gambar 1
Kerangka Konseptual

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penerapan penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* disertai media gambar cetak pada kompetensi dasar atmosfer bagi siswa kelas VII B di SMP N 2 PADANG PANJANG tahun ajaran 2014/2015 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)*, yang dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunannya terdiri dari KI, KD, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode-model pembelajaran, sumber belajar dan penilaian pembelajaran. Bentuk penilaiannya juga menggunakan lembaran observasi, sehingga jelas kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan model *Teams Games Tournameant(TGT)*. Hasil penilaian perencanaan pembelajaran Siklus 1 ke Siklus 2 mengalami kenaikan dari 52% menjadi 100%. Disini peningkatan terjadi sebanyak 48% dari siklus 1 ke siklus 2.
2. Pelaksanaan pembelajaran Seni Tari dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)*, terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pelaksanaan pembelajaran Seni Tari dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)*, terdiri atas 5 komponen, yaitu : (1) penyajian kelas (*class precentation*), (2) belajar dalam

kelompok (*teams*) (3) permainan (*games*). (4) pertandingan (*tournament*), (5) penghargaan kelompok (*teams recognition*).

3. Hasil pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)* yang diperoleh siswa kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang sudah meningkat. Hal ini terlihat pada akhir siklus 1 diperoleh rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan yaitu 78 meningkat menjadi 88 di Siklus 2.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)*, pada pembelajaran Seni Tari di kelas VII B di SMP N 2 Padang Panjang maka peneliti menyarankan :

1. Guru

- a. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang disertai media gambar cetak, materi yang diterangkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu guru diharapkan lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar mata pelajaran SBK.
- b. Perlu adanya penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan yang sesuai khususnya pada materi tari tentang ruang waktu dan tenaga.

- c. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak dapat diterapkan pada semua kompetensi dasar. Artinya bahwa, harus ada kesesuaian antara materi pembelajaran dan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Siswa

- a. Hendaknya siswa dapat membiasakan diri untuk lebih aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.
- b. Dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan siswa merasa senang belajar SBK, sehingga tidak ada anggapan bahwa materi pelajaran SBK membuat mengantuk dan membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Elfiyusra. 2010”*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Squuere (TPSq) Dalam Pembelajaran Seni Tari di SMKN 1 Padang Panjang*”Universitas Negeri Padang.
- Arikunto dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Gulow. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Indra dkk. 2007. *Penerapan Metode Permainan Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi belajar Matematika siswa kelas VII MTSn Koto VII*. Universitas Negeri Padang. Tidak diterbitkan
- Nerosti. 1992. *Pengantar Pengetahuan Tari*. Padang: IKIP
- Nurdiana, Lia. 2012”*Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model Kooperatif Learning Tipe TGT terhadap Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP N 2 Padang*”Universitas Negeri Padang.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru Edisi kedua*. Bandung: Seri Menejemen Sekolah Bermutu
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Surya. 1985. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan. IKIP
- Sutirta. 2010”*Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Seni Tari Siswa Kelas VII SMP N 1 Duo Koto Kabupaten Pariaman*”Universitas Negeri Padang
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya
- Tim Redaksi. 1955. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Trianto. 2009.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Strip Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Wijaya dkk. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. Jakarta: PT Indeks