

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMP
YAYASAN ATIKA SUNDABANDUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh :
Nur Riha Zabryna
2101264

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMP
YAYASAN ATIKAN SUNDA BANDUNG**

Oleh
Nur Riha Zabryna

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Tari

© Nur Riha Zabryna
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak cipta dilindungi Undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan di cetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

Nur Riha Zabryna

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMP YAYASAN ATIKA Sunda Bandung

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Ayo Sunarvo, M.Pd.
NIP. 195901121985032001

Pembimbing II



Agus Sudirman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920230219890327101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Tari



Dr. Heni Komalasari, M.Pd.
NIP. 197109152001122001

ABSTRAK

Pembelajaran seni tari di sekolah sering kali masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa terbatas, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini penting untuk menemukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan capaian akademik siswa secara menyeluruh. Artikel ini bertujuan melaporkan efektivitas penerapan model *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar seni tari siswa kelas VII SMP Yayasan Atikan Sunda. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas VII. Data diperoleh melalui tes hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, serta dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 45,63 menjadi 79,23 dengan selisih 33,60 poin, yang secara statistik signifikan ($t = -11,711$; $p < 0,001$). Peningkatan ini mencerminkan bahwa TGT efektif mendorong pemahaman konsep, keterampilan kolaborasi, serta motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran seni. Temuan ini memberikan implikasi bahwa model TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran aktif yang relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam membangun profil pelajar Pancasila. Disarankan penelitian lanjutan menguji efektivitas TGT pada mata pelajaran lain, mengombinasikannya dengan metode kreatif lain, dan mengkaji dampak jangka panjangnya terhadap motivasi, kreativitas, dan prestasi akademik siswa.

Kata Kunci: *kooperatif learning, Team Game Tournament, Hasil Belajar,*

ABSTRACT

Dance learning in schools is often teacher-centered, resulting in limited student involvement, which results in low learning outcomes. This research is important to find learning strategies that can improve student participation, motivation, and overall academic achievement. This article aims to report the effectiveness of implementing the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning model in improving dance learning outcomes of seventh-grade students at Yayasan Atikan Sunda Middle School. The study used a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects were 35 seventh-grade students. Data were obtained through learning outcome tests before (pretest) and after (posttest) treatment, and analyzed using a paired sample t-test with a significance level of 0.05. The results showed an increase in the average score from 45.63 to 79.23 with a difference of 33.60 points, which was statistically significant ($t = -11.711$; $p < 0.001$). This increase reflects that TGT is effective in encouraging conceptual understanding, collaboration skills, and student learning motivation in the context of art learning. These findings imply that the TGT model can be an alternative active learning strategy relevant to the principles of the Independent Curriculum, particularly in developing the profile of Pancasila students. Further research is recommended to test the effectiveness of TGT in other subjects, combine it with other creative methods, and examine its long-term impact on student motivation, creativity, and academic achievement.

Keywords: cooperative learning, Team Game Tournament, learning outcomes, dance education.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Umum.....	3
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat praktis	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	7
2.1.1 Langkah-langkah pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	9
2.1.2 Menerapkan Pembelajaran Menggunakan <i>Team Game Tournament</i> ...	10

2.2 Teori Belajar Kognitif	12
2.2.1 Pengertian Belajar Kognitif	12
2.3 Pembelajaran Seni Tari.....	14
2.3.1 Belajar.....	14
2.3.2 Pembelajaran Seni Tari di Sekolah.....	15
2.4 Peneliti Terdahulu	15
2.5 Posisi Teoritis	18
2.6 Kerangka Berpikir	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode penelitian	23
3.1.1 Desain Penelitian	23
3.2 Populasi Dan Sampel.....	25
3.2.1 Populasi.....	25
3.2.2 Sampel	25
3.3 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.3.1 Instrumen Penelitian	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	35
3.4.1 Langkah-langkah Penelitian	35
3.4.2 Skema/Alur Penelitian	37
3.4.3 Variabel Penelitian.....	37
3.4.4 Asumsi dan Hipotesis Penelitian	38
3.5 Analisis Data	38
BAB IV	40
HASIL DAN PEMBAHASAN	40

4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Profil SMP Yayasan Atikan Sunda	40
4.1.2 Hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda sebelum diterapkan model pembelajaran <i>kooperatif learning tipe team game tournament</i>	41
4.1.3 Proses penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe team game tournament</i>	47
4.1.4 Efektivitas penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe Team Game Tournament</i>	60
4.1.5 Uji Normalitas.....	68
4.1.6 Uji Hipotesis.....	69
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Hasil Belajar Sebelum Diterapkannya Model	70
4.2.2 Proses Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	72
4.2.3 Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)</i>	74
BAB V.....	77
SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fase Pembelajaran Team Game Tournament	10
Tabel 2.2 Posisi Teoritis.....	18
Tabel 3.1 Indikator Hasil Belajar 1	26
Tabel 3.2 Format Wawancara Guru Sebelum Perlakuan.....	30
Tabel 3.3 Format Wawancara Guru Setelah Perlakuan.....	31
Tabel 3.4 Format Wawancara Siswa Sebelum Perlakuan.....	32
Tabel 3.5 Format Wawancara Siswa Setelah Perlakuan.....	33
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	42
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif <i>Pretest</i>	44
Tabel 4.3 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.4 Sintak Team Game Tournament.....	47
Tabel 4.5 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	61
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif.....	63
Tabel 4.7 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	68
Tabel 4.9 Hasil Uji T.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	9
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Grafik Perolehan <i>Pretest</i> Siswa.....	46
Gambar 4.2 Kegiatan Pertemuan Pertama.....	50
Gambar 4.3 Kegiatan Pertemuan Kedua.....	54
Gambar 4.4 Kegiatan Pertemuan Ketiga.....	57
Gambar 4.5 Kegiatan Pertemuan Keempat.....	59
Gambar 4.6 Grafik Data Perolehan <i>Posttest</i> Siswa.....	65
Gambar 4.7 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3 Surat Keputusan Skripsi.....	84
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	86
Lampiran 5 Hasil Observasi.....	87
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	91

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rachman. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa*. 161–165.
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Amma, T., Komariyah, S., & Bahrudin, A. (2024). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pai dalam Kajian Teori Belajar Kognitif. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.37348/cendekia.v10i1.417>
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Atip Nurharini. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBDP Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Elvandari, E., & Hidayatullah, F. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Tari Buchaechum Pada Kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin*. 3, 10029–10037.
- Fajria, L., Cahyadi, O., & Soewardjo, B. K. (2024). *Melalui Metode Team Game Tournament Kelas X Busana 2 SMK Negeri 27 Jakarta*. 4(2), 81–92.
- Ganesha, U. P. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan*.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Helmy, A. (2011). Teori belajar kognitif dan aplikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Linguistik Terapan*, 1(November), 32–39.
- kusumastuti. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(April), 7–16.
- Ma'rifah Setiawati, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Patmawati, P., Faisal, M., & Kartini, K. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 263. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62091>

- Setyo, R., Artikel, I., Sarjana, M. P., Doktor, P., & Seni, P. (2016). *Jurnal Imajinasi*. X(1).
- Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Wati, J. T. (2020). *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 7 Metro*. 1–23.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>