

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana motivasi belajar siswa sebelum, proses, dan hasil penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui segala hal yang berkaitan dengan penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari dan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode eksperimen, berupa pendekatan *pre-eksperimen* dengan desain *The One Group Pretest-Posttest* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang didasari hasil skor angket pada motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi, mengemukakan pendapat, dan demonstrasi gerak tari. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil rata-rata skor angket pada *pretest* hanya diperoleh skor 78,5 dan pada *posttest* meningkat menjadi 86,4. Begitu pula dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa t hitung yang diperoleh lebih besar dibandingkan t tabel yaitu dengan angka $30 > 1,689$. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bahwa adanya pengaruh model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada pembelajaran seni tari untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang dapat diterima.

Kata Kunci: *Model Teams Games Tournaments (TGT), Motivasi Belajar Siswa*

ABSTRACT

This research entitled the application of the Teams Games Tournaments (TGT) to increase students' motivation in class VIII SMP Negeri 3 Lembang, which is done to the students of class VIII B in SMP Negeri 3 Lembang with the number of students 36 people. The problems raised in this research about the lack of motivation to learn students in learning the art of dance. The formulation of the problem in this research is how the students learning motivation before, the process, and the result of the application of Teams Games Tournaments (TGT). This research aims to know all matters relating to the application of Teams Games Tournaments (TGT) model to improve students learning motivation in dance learning and can provide benefits for all parties in the use of learning models that can help a learning process. The method used in this research is experimental method, in the form of pre-experiment approach with The One Group Pretest-Posttest design and using quantitative approach. The findings of this study indicate that with the application of Teams Games Tournaments (TGT) model can improve students learning motivation based on the results of questionnaire scores on students motivation in understanding the material, express opinions, and demonstrations of dance moves. This can be evidenced by the increase of the average score of the questionnaire on pretest only obtained a score of 78,5 and the posttest increased to 86,4. Similarly, the results of hypothesis testing that shows that t arithmetic obtained greater than t table with the number $30 > 1,689$. The hypothesis proposed in this research that the influence of Teams Games Tournaments (TGT) model on the learning of dance to improve the students motivation of class VIII in SMP Negeri 3 Lembang is acceptable.

Keywords: Model Teams Games Tournaments (TGT), Student Motivation