

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa :

Motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournaments (TGT)* masih sangat kurang, dikarenakan adanya hasil skor angket *pretest* yang mendapat nilai rata-rata sebesar 78,5 dan menunjukkan bahwa siswa belum mencapai nilai yang sesuai dengan indikator motivasi belajar dalam pembelajaran seni tari yaitu memahami materi pembelajaran seni tari, mengemukakan pendapat, dan demonstrasi gerak tari secara maksimal. Selain itu adapun dibuktikan dengan respon siswa yang diamati secara langsung saat proses belajar mengajar tetapi sebelum diterapkannya model *Teams games Tournaments (TGT)* yang nampak siswa acuh bahkan melakukan sikap yang membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif, dan siswa merasa tidak tertarik untuk aktif dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran seni budaya sub seni tari.

Proses penrapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* ini mampu membangun motivasi belajar siswa lebih meningkat, hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai sebagai bentuk hasil belajar yang diperoleh siswa dalam setiap pertemuan berdasarkan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, siswa tertarik dengan model ini dikarenakan aktivitas belajar dipadukan dengan permainan sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh lagi saat belajar. Adapun rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 81,8, pertemuan kedua 82,8, pertemuan ketiga 89,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam proses penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* terdapat peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan meningkatnya hasil perhitungan skor angket pada saat *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada saat penelitian. Dalam hal ini diperoleh peningkatan pada skor angket tersebut yaitu

saat *pretest* rata-rata skor keseluruhan dari indikator motivasi belajar dalam pembelajaran seni tari yaitu 78,5 dan belum mencapai kriteria yang diharapkan. Sedangkan pada saat *posttest* rata-rata yang diperoleh untuk keseluruhan indikator motivasi belajar dalam pembelajaran seni tari yaitu 86,4 dan telah mencapai kriteria skor maksimum yang ditentukan. Selain itu juga peningkatan motivasi belajar siswa ini didukung dengan hasil pengujian hipotesis uji-t, yang penghitungannya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, karena  $t$  hitung yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan  $t$  tabel yaitu  $30 > 1,689$ . Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti adanya pengaruh penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari dapat diterima.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Lembang mengenai diterapkannya model *Teams Games Tournaments (TGT)*, diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pengembangan pendidikan di bidang seni tari, adapun rekomendasi tersebut ialah sebagai berikut.

Lembaga/sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari, agar materi pada pembelajaran seni tari dapat tersampaikan secara optimal kepada siswa dan tidak hanya sekedar pemberian materi secara teori saja, karena siswa membutuhkan beragam informasi tentang pengetahuan seni tari dan pengembangan keterampilan melalui pembelajaran praktek.

Guru bidang studi, dengan model *Teams Games Tournaments* yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi kepada guru bidang studi seni budaya agar dapat memberikan pembelajaran yang bisa membangun semangat belajar siswa dengan menyesuaikan karakteristik siswa, karena agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar dan merasa bahwa pembelajaran seni tari menarik untuk di pelajari. Bukan hanya itu saja dengan model pembelajaran atau dengan strategi yang menarik akan menjadikan hasil belajar siswa menjadi optimal dan siswa dapat memahami dengan benar mengenai materi yang telah diajarkan. Sebagai salah satu contohnya dengan model *Teams Games*

*Tournaments (TGT)* yang diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari maupun pada pembelajaran lainnya.

Untuk siswa, berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan di dalam kelas, diharapkan agar dapat lebih semangat dalam belajar, tingkatkan motivasi belajar sehingga dapat lebih memahami lagi tentang materi seni tari, dan tentunya dengan model *Teams games Tournaments (TGT)* yang diterapkan dalam penelitian ini siswa diharapkan akan terus menyukai dan terus antusias dalam mengikuti pembelajaran seni tari dengan tujuan agar siswa mampu untuk memahami materi pembelajaran seni tari, aktif di dalam kelas dengan selalu mengemukakan pendapatnya, dan dapat percaya diri untuk mendemonstrasikan gerak tari.

Peneliti selanjutnya yang memiliki topik kajian penelitian yang serupa dengan skripsi ini, sekiranya skripsi ini dapat dijadikan sebuah referensi penelitian, dapat mengoptimalkan hasil yang lebih baik dan lebih sempurna lagi. Dengan demikian segala kekurangan dan berbagai hal yang belum dapat dicapai dalam penelitian ini nantinya akan terus dikembangkan lebih baik lagi.