

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
PADA MATERI PANTOMIM DI SMPIT AR RAIHAN
BANTUL YOGYAKARTA**



**Oleh:
Monika Handayani
1910235017**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
PADA MATERI PANTOMIM DI SMPIT AR RAIHAN
BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1
pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:
Monika Handayani
1910235017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATERI PANTOMIM DI SMPIT AR RAIHAN BANTUL YOGYAKARTA diajukan oleh Monika Handayani, NIM 1910235017 Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 88209**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji



Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn.

NIP 196408142007012001/NIDN 0014086417

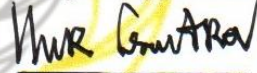
Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd.

NIP 199110082018032001/NIDN 0008109103


Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum.

NIP 196406191991031001/NIDN 0019066403

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Dr. Drs. Sarjiwo, M.Pd.

NIP 196109161989021001/NIDN 0016096109

Yogyakarta, Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dra. Suryati, M.Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Monika Handayani

Nomor Mahasiswa : 1910235017

Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Seni Pertunjukan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juni 2023
Yang membuat pernyataan



Monika Handayani
NIM 1910235017

HALAMAN MOTTO

“Segala hal baik yang engkau lakukan pasti berbuah manis, percayalah. Sampai detik ini hidupmu selalu bermakna. Jangan takut mengambil langkah yang sudah engkau impikan. Namun, ada satu hal yang harus kau tahu. Ya tentang doa yang harus kau panjatkan kepada-Nya”

-Monika Handayani-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan Skripsi ini guna persyaratan memperoleh gelar Sarjana S1 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, yakni Priyono dan Wahyuni.
2. Kedua adik perempuan saya, Arini dan Asyifa.
3. Almamater Institut Seni Indonesia Yogyakarta tercinta.
4. Para pihak yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Materi Pantomim di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn., selaku Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan yang selalu memberikan semangat kepada angkatan 2019 untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Dilla Octavianingrum, S.Pd. M.Pd., Sekretaris Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dalam proses penulisan skripsi.
3. Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum., selaku dosen pembimbing II Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan bimbingan serta nasihat mengenai sejatinya diri sendirilah seorang penolong dalam diri.
4. Dra. Antonia Indrawati, M.Si., selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam proses penulisan skripsi.

5. Dr. Drs. Sarjiwo, M.Pd., selaku dosen penguji ahli yang telah menguji dan memberikan pertanyaan maupun masukan yang mudah dipahami.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan ilmu kepada penulis baik teori dan praktik yang menyenangkan di Program Studi Strata 1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Early Utami, S.Psi, M.A., selaku Kepala SMPIT Ar Raihan Bantul yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Moh. Fahri, S.Pd., selaku guru Seni Budaya di SMPIT Ar Raihan Bantul yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber penelitian.
9. Peserta didik dan guru-guru SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta yang bersedia meluangkan waktunya untuk pelaksanaan penelitian.
10. Salah satu mahasiswi Pendidikan Seni Pertunjukan angkatan 2019 dengan NIM 1910214017.
11. Seseorang yang selalu membersamai dalam suka duka dan suka cita, kekasih saya.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan penulis. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis serta pembaca yang ingin mencari referensi.

Yogyakarta, 30 Mei 2023

Monika Handayani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
1.Manfaat Teoritis	4
2.Manfaat Praktis.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Model Pembelajaran	8
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	11
3. Pembelajaran Drama	15
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26

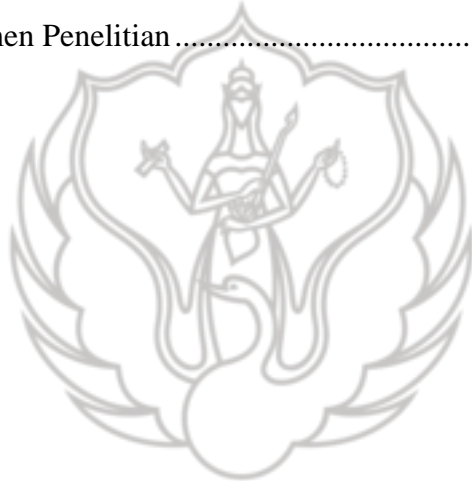
B. Objek dan Subjek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	26
D. Prosedur Penelitian	27
E. Sumber Data, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan Data	29
F. Teknik Validasi dan Analisis Data	33
G. Indikator Capaian Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Deskripsi lokasi penelitian.....	37
2. Pembelajaran Seni Budaya (Teater) Materi Pantomim di SMPIT Ar Raihan.....	43
B. Pembahasan	80
1. Penerapan Pembelajaran Pantomim Menggunakan <i>TGT</i>	80
2. Hasil pembelajaran menggunakan <i>TGT</i>	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	28
Gambar 3 Bagan Struktur Organisasi SMPIT Ar Raihan Bantul	40
Gambar 4 Diskusi Perencanaan Pembelajaran Pantomim	45
Gambar 5 Guru Menjelaskan Materi Tentang Teori Pantomim Tanpa Menggunakan Media	50
Gambar 6 Peserta Didik Belajar dan Diskusi Secara Kelompok	54
Gambar 7 Peserta Didik Berlatih Materi Pantomim: Kaca-Kaca	55
Gambar 8 Peserta Didik Menerima Hadiah	58
Gambar 9 Guru Seni Budaya Menjelaskan Materi dengan Bantuan Media	67
Gambar 10 Peserta Didik Melaksanakan Diskusi Kelompok	68
Gambar 11 Guru Seni Budaya Memberikan Hadiah	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	96
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian.....	97
Lampiran 3 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	102
Lampiran 4 Rubrik Penilaian pada Pertandingan.....	108
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Praktik.....	110
Lampiran 6 Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas VIII A	112
Lampiran 7 Nilai Siklus Satu Peserta Didik Kelas VIII A.....	113
Lampiran 8 Nilai Siklus Dua Peserta Didik Kelas VIII A.....	114
Lampiran 9 Instrumen Penelitian.....	115



ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran pantomim di SMPIT Ar Raihan Bantul peserta didik kelas VIII A tidak bersemangat. Pada waktu guru menjelaskan materi, peserta didik tidak memperhatikan dan tidak aktif saat mengikuti pembelajaran, tidak ada interaksi antara guru dengan peserta didik begitupun sesama peserta didik yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pantomim di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta.

Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ialah guru Seni Budaya serta peserta didik kelas VIII A dan objeknya ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pantomim. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk validasi data pada penelitian kualitatif menggunakan triangulasi teknik, dan untuk analisis data menggunakan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan kesimpulan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat peningkatan nilai peserta didik dari *pretest*, siklus satu, dan dua. Nilai rata-rata *pretest* adalah 67, siklus satu menjadi 74, karena belum sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai 75 maka dilanjutkan siklus dua dengan nilai rata-rata 78. Persentase peningkatan pada masing-masing siklus *pretest* ke siklus satu sebesar 10,45 %, dan dari siklus satu ke dua menjadi 5,41%. Peningkatan *pretest* ke siklus kedua sebesar 16,42%. Selain itu *TGT* juga menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan mau berlatih pantomim.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Pantomim

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan identik dengan suatu aktivitas belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila ketika guru dapat mengelola kelas dengan baik, sehingga peserta didik yang ada dalam kelas tersebut dapat menerima materi dan memahaminya dengan benar. Namun kenyataannya, ada beberapa guru belum bisa mengelola kelas secara benar. Hal seperti ini menyebabkan peserta didik tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru, baik materi teori maupun praktik yang harus diberikan guru kepada peserta didik.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan berjenjang yang diperoleh dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan formal juga merupakan pendidikan yang diselenggarakan sekolah-sekolah seperti biasanya dan lebih terstruktur dalam pembagian tugasnya. Dapat dilihat dari banyaknya SMA/SMK Sederajat, SMP/MTs Sederajat, dan juga SD/MI Sederajat.

Mata pelajaran seni budaya memiliki ciri khas unik yang tidak dimiliki oleh mata pelajaran lain. Peserta didik diajarkan untuk mengembangkan kognitif serta psikomotorik secara bertahap melalui berbagai proses yang tentunya tidak secara instan. Mulai dari pengertian secara umum akan materi yang disampaikan hingga peserta didik diajarkan secara praktik. Sebagai contoh dalam mata pelajaran seni

budaya untuk SMP/MTs terbagi menjadi empat materi yakni seni rupa, tari, musik, dan teater.

Pembelajaran seni budaya di SMPIT Ar Raihan Bantul mempelajari seni drama, tari, dan musik. Kelas VII dan IX pada semester gasal dan genap mempelajari seni drama. Kelas VIII pada semester gasal dan genap mempelajari seni tari dan drama, begitupun untuk kelas IX pada semester gasal mempelajari seni musik. Guru Seni Budaya di SMPIT Ar Raihan tentu dapat memberikan materi untuk ketiga bidang tersebut secara bergantian sesuai materi. Hal ini berkaitan dengan ruang kelas dan peserta didik tidak terlalu banyak. Guru memberikan materi seni drama di kelas VIII A dengan materi pantomim. Peserta didik diberikan materi secara teori dan praktik mengenai pantomim. Selain itu peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya dan juga menghargai seni pertunjukan yang ada, sehingga peserta didik dapat melestarikan seni pertunjukan pantomim.

Pantomim dapat menghadirkan serangkaian peristiwa lucu yang membuat penonton tertawa. Pantomim juga termasuk dalam materi kelas VIII semester genap. Gerak dan ekspresi pantomim harus diajarkan oleh guru. Namun tidak banyak peserta didik yang ingin melakukannya. Banyak peserta didik yang malu untuk melakukan praktik pantomim. Peserta didik merasa kurang semangat dan takut untuk melakukannya. Beberapa peserta didik yang mengantuk, tidak memperhatikan, dan pasif saat guru Seni Budaya memberikan materi maupun pada saat sesi tanya jawab bersama dengan guru. Siswa masih merasa malu dan tidak percaya diri dalam melakukan yang diperintahkan oleh guru Seni Budaya, siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran pantomim (Fahri, dkk, 2020: 2).

Terkadang peserta didik merasa bosan, di saat guru menjelaskan materi dengan cara ceramah dan tanya jawab terus menerus di depan kelas. Tidak ada hal yang menarik dan tidak ada semangat belajar bagi peserta didik tersebut. Jika peserta didik bertemu dengan gurunya setiap minggu dua kali atau tiga kali pasti akan merasa bosan, tidak memperhatikan, bahkan bisa saja mereka tidak memahami apa yang dimaksud dengan materi yang disampaikan. Apalagi mata pelajaran seni budaya yang harus mengenal teori dan praktik sekaligus. Seorang guru harus mampu mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta suasana serta interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa (Hidayat, 2018: 67). Peran guru tidak hanya menyampaikan materi saja. Namun, guru juga harus menghidupkan suasana dalam kelas agar terdapat interaksi antara guru dan peserta didik begitupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik untuk belajar kelompok dengan anggota lima sampai enam orang per kelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini membuat peserta didik dapat bekerja secara kelompok, menumbuhkan rasa kekompakan, dan dapat membuat peserta didik memiliki kebebasan berinteraksi dengan temannya. Oleh karena itu, dengan adanya model pembelajaran *TGT* ini diharapkan peserta didik bersemangat, tidak takut, dan lebih bisa belajar dengan aktif bersama guru. Peserta didik ikut serta aktif dalam kelas bersama peserta didik lain dan dapat menghidupkan suasana di kelas bersama guru,

sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu model pembelajaran *TGT* ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru-guru lain di sekolah tersebut, sehingga dapat menerapkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan rasa senang dan kerja sama kepada peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik membahas tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pantomim di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pantomim di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pantomim menggunakan *Teams Games Tournament* di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan seluruh yang terlibat di dalamnya. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai wawasan dan pengetahuan bagi peneliti-peneliti yang lain dalam penggunaan model pembelajaran pantomim, dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang meneliti dengan topik model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca, menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan pada pantomim.
- b. Bagi sekolah, mengetahui keefektifan proses pembelajaran seni budaya dengan materi pantomim.
- c. Bagi pendidik, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi guru dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pantomim.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang disusun sebagai berikut.

1. Bagian awal

Bagian awal penulisan terdiri dari halaman sampul, judul, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, motto, dan persembahan. Tidak hanya itu saja ada pula kata pengantar, abstrak, daftar isi, tabel, gambar, dan lampiran.

2. Bagian inti

Bagian inti terdiri atas beberapa bab, yaitu bab I Pendahuluan, bab II Tinjauan Pustaka, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian serta Pembahasan, dan bab V Penutup.

a. Bab I Pendahuluan

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang ditulis oleh peneliti dari suatu kejadian secara umum hingga khusus, sehingga menimbulkan rumusan masalah dengan pertanyaan yang akan dijawab dibagian tujuan penelitian. Setelah itu manfaat penelitian dapat dibagi

menjadi dua yakni manfaat teoritis dan praktis, berlanjut yang terakhir ialah sistematika penulisan yang berisi mengenai penataan dalam penulisan skripsi yang telah disusun.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II Tinjauan Pustaka berisi landasan teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir. Landasan teori berisi penjabaran dari judul yang telah disusun begitupun dengan penelitian relevan berisi tentang beberapa artikel dari jurnal-jurnal yang relevan dengan penelitian sehingga memberikan kontribusi dalam penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III Metode Penelitian berisi tentang jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik validasi dan analisis data, dan indikator capaian penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi mengenai hasil yang sudah didapatkan saat di lapangan berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berupa data nilai peserta didik, foto proses pembelajaran di kelas VIII A, dan juga data guru yang mengajar di SMPIT Ar Raihan Bantul Yogyakarta. Bagian pembahasan berisi mengenai penjabaran secara detail, rinci, dan akurat dalam memperoleh data pada hasil penelitian. Adanya keterkaitan antara hasil penelitian dan pembahasan, sehingga dalam bab empat ini menjawab rumusan serta tujuan masalah.

e. Bab V Penutup

Bab V Penutup berisi mengenai kesimpulan dan saran yang peneliti tulis berdasarkan ringkasan dari pembahasan dan juga memberikan saran yang berguna bagi pembaca maupun instansi.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi mengenai daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Lampiran yang dimaksud terdiri dari dokumentasi saat proses pembelajaran berupa foto, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), instrumen penelitian, dan rubrik penilaian praktik.

