

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pendidikan

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus dan tak terputus dari generasi ke generasi di manapun di dunia ini. Sesuai UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Pengertian pendidikan menurut para pakar memiliki sudut pandang yang berbeda. Di antaranya dapat dipaparkan sesuai pendapat para ahli yang dikutip oleh Ahmadi dan Uhbiyati dalam Hidayat & Abdillah, (2019, hlm 24) mengemukakan bahwa “pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicitacitakan dan berlangsung terus menerus.”. Menurut Abdurrahman Saleh Abdullah dalam Hidayat & Abdillah, (2019, hlm 24) menjelaskan “Pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi”.

Selanjutnya Langeveld dalam Rahmat & Sari, (2021, hlm 8) mengartikan sebagai berikut:

Pendidikan diartikan sebagai pemberian bimbingan dan pertolongan rohani dari orang dewasa kepada mereka yang masih memerlukannya. Pendidikan berlangsung dalam suatu pergaulan antara pendidik (guru) dan peserta didik. Pendidik adalah orang dewasa yang berusaha memberikan pengaruh, perlindungan, dan pertolongan yang tertuju pada pendewasaan peserta didik. Tugas pendidik adalah membantu atau menolong peserta didik agar cukup cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri atas tanggung jawabnya sendiri. Pertolongan tersebut bersifat rohani karena berupa bimbingan terhadap fungsi-fungsi rohani peserta didik, seperti akal, ingatan, dan emosi anak.

John Dewey dalam Rahmat & Sari, (2021, hlm 9) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pengalaman yang dimana setiap manusia pastinya menempuh kehidupan fisik maupun secara rohani.

Dari beberapa pengertian pendidikan yang diuraikan di atas, terlihat kesamaan umum dalam mengartikan pendidikan yakni, pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan guna mengembangkan siswa atau peserta didik dalam memajukan kesempurnaan hidup dan dapat berlangsung secara terus menerus karena kehidupan adalah pertumbuhan. Maka pendidikan merupakan suatu proses yang bisa membantu pertumbuhan tanpa dibatasi oleh umur dan pertumbuhan siswa atau peserta didik pun dapat menghasilkan perkembangan pribadinya.

2.1.2 Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan suatu faktor yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena tujuan ini adalah arah yang ingin dicapai atau yang hendak dituju oleh pendidikan. Dari setiap masa memiliki tujuan pendidikan yang berbeda. Perubahan dilakukan menyesuaikan dengan pembangunan serta perkembangan dalam kehidupan masyarakat dan negara Indonesia.

Tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan UU. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selanjutnya tujuan pendidikan menurut UNESCO Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: 1) *learning to Know* (belajar menngetahui), 2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), 3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), dan 4) *learning to live together* belajar hidup bersama). Dimana keempat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ.

Selaras dengan tujuan pendidikan di atas Hidayat & Abdillah, (2019, hlm 25) mengemukakan tujuan dari pendidikan nasional

adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan pendidikan di atas harus dapat diupayakan dan dicapai oleh semua instrumen penyelenggara pendidikan di Indonesia, utamanya pendidikan yang bersifar formal. Demi tercapainya tujuan tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama serta memerlukan analisis tujuan yang lebih spesifik daari setiap jenjang pendidikan, disesuaikan dengan taraf kemampuan dan kebutuhan dari siswa atau peserta didik.

2.1.3 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani muncul sebagai hasil kerja produktif orang-orang pada zaman dahulu kala, seperti hal kondisi kehidupan dan perjuangan untuk bertahan hidup. Saat ini pendidikan jasmani telah dibentuk sebagai ilmu yang mandiri, mempelajari komponen-komponen penting dari pengetahuan ilmiah di bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Kamolidin, (2021, hlm 161) mengemukakan

bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan keadaan morfologis dan fungsional, aspek mental dan kemauan tubuh manusia, meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, kemampuan, mencapai hasil yang tinggi dalam pekerjaan dan pertahanan Tanah Air”. Ardha dkk., (2018, 588) juga menjelaskan pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen pendidikan yang bersifat unik dengan memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik untuk kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Senada dengan pernyataan di atas Charles A Boucher dalam Singh, (2014, hlm 522) mengemukakan “*physical education is an integral part of total education process and its aim is to development of physically, mentally, emotionally and socially fit citizens, through physical activities which have been selected with a view to realizing their outcomes*”. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan menyeluruh yang bertujuan untuk mengembangkan masyarakat yang sehat secara fisik, mental, emosional dan sosial, melalui kegiatan fisik yang telah dipilih dengan maksud untuk mewujudkan hasilnya.

Berdasarkan definisi-definisi di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan secara menyeluruh yang memiliki tujuan meningkatkan dan mengembangkan kualitas masyarakat dengan memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan individu yang sehat, memiliki mental, emosional, dan kemampuan bersosial yang baik.

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir yang dilakukan secara khas oleh guru. Menurut Helmiati, (2012, hlm 23) “Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran”. Menurut Triatno dalam Sarumaha dkk., (2022) menyatakan “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum”. Selanjutnya menurut Sugiono dalam Kaban dkk., (2020) mengemukakan “Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”

Berdasarkan definisi dari para pakar di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan dan dijalankan agar kompetensi atau tujuan dari hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Jika hal ini berhasil menandakan bahwa model pembelajaran tersebut yang dipakai berhasil meningkatkan kualitas belajar siswa atau peserta didik tersebut.

2.1.5 Cooperative Learning

Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu dari model pembelajaran yang ada. Banyak dari para pakar mendefinisikan model *Cooperative Learning* ini di antaranya, Agustriyani dkk., (2020, hlm 32) mengemukakan bahwa “*Cooperatif learning* merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”. Selanjutnya menurut Slavin dalam Silalahi & Hutauruk, (2020) mendefinisikan "*Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own*" yang berarti Model pembelajaran kooperatif berbagi gagasan bahwa siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab atas pembelajaran rekan satu timnya serta diri mereka sendiri.

Selaras dengan definisi sebelumnya Wang, (2020) mendefinisikan “*Cooperative Learning is a relationship in a group of students that requires positive interdependence, individual accountability, interpersonal skills, face-to-face promotive interaction, and processing*” berarti Pembelajaran kooperatif adalah

hubungan dalam kelompok siswa yang membutuhkan saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, keterampilan interpersonal, interaksi promotif tatap muka, dan pengolahan.

Dari beberapa definisi di atas menunjukkan model pembelajaran *Cooperative Learning* ini merupakan model pembelajaran secara berkelompok atau membuat grup dengan siswa lain. Maka dari itu selama proses pembelajaran, setiap siswa harus berkontribusi pada kelompok belajarnya, dengan demikian belajar dari satu sama lain. Melalui model pembelajaran ini, keterampilan interpersonal siswa dapat dipupuk dan dikembangkan, termasuk aspek-aspek seperti kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan resolusi konflik. Karena saat berinteraksi dengan orang lain, mereka merefleksikan seberapa baik tim berfungsi dan bagaimana berfungsi lebih baik lagi.

2.1.6 Team Game Tournament

Team Game Tournament merupakan salah satu metode dalam model *Cooperative Learning*. Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem turnamen akademik, serta kuis dengan sistem skor kemajuan per individu yang di mana siswa berkompentensi sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota lainnya yang secara kinerja akademiknya setara.

Para pakar mendefinisikan metode *Team Game Tournament* sebagai metode yang cukup mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, Shoimin dalam Devy dkk., (2021, hlm 4) mengemukakan

Model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang cukup mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Model Team Game Tournament ini melibatkan kegiatan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Slavin dalam Gani, (2019, hlm 86) berpendapat “*Team Game Tournament is where the students play games with members of other teams to add points to their team scores*” berarti *Team Game Tournament* adalah tempat dimana siswa bermain

dengan anggota tim lain untuk menambah poin pada skor tim mereka. Menandakan bahwa metode ini menggunakan permainan dalam proses pembelajarannya.

Sejalan dengan definisi-definisi di atas Agustriyani dkk., (2020, hlm 32) mengemukakan

Model *Team Game Tournament* ini guru menyampaikan materi pelajaran, setelah itu siswa bekerja di dalam kelompok dan saling membantu untuk memahami dari pembelajaran tersebut. Anggota kelompok kemudian mengerjakan apa yang diperintah guru dalam pembelajaran ini dilaksanakan melalui kompetisi sehingga diperoleh ranking di dalam kelompok kecil tersebut. Pembelajaran model TGT dalam penjas bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih siap mempelajari pelajaran penjas melalui model-model permainan. Pembelajaran model ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing dari siswa. Berdasarkan berbagai definisi di atas menjelaskan bahwa model

Cooperative Learning tipe *Team Game Tournament* merupakan metode pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan model-model permainan atau secara berkompetisi dalam pembelajarannya agar siswa atau peserta didik dapat lebih dalam meningkatkan hasil belajarnya. Karena dengan seperti itu siswa atau peserta didik dapat berkompetisi dengan kelompok lain dan bekerjasama satu sama lain dengan kelompoknya untuk menghasilkan skor.

Berikut langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* menurut Saskia dkk dalam Rifa'i, (2020, hlm 210)

- 1) Peserta didik dikelompokkan 4-6 orang secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, dan etnis
- 2) Dalam lingkup kelompok, mereka akan saling bekerjasama, berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas kelompok serta berkolaborasi mendukung tujuan kelompok untuk unggul dari kelompok lain.
- 3) Setiap individu dalam kelompok tersebut memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompoknya masing-masing.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* menurut Nugroho dalam Rifa'i, (2020, hlm 211)

Kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *team game tournament* yaitu:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

Kekurangan dari model *cooperative learning* tipe *team game tournament* yaitu:

- 1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

2.1.7 Futsal

Futsal merupakan permainan bola besar yang didaptasi dari sepak bola dalam ruangan dengan jumlah pemain 5v5 dan ukuran lapangan yang lebih kecil. Futsal ini ideal untuk mengembangkan keterampilan teknik, taktik, kecerdasan, dan keterampilan dari pada kekuatan fisik kasar. Pengembangan teknik individu dalam futsal menggunakan bola yang lebih kecil dan berat dibandingkan sepak bola.

Adapun berbagai penjelasan mengenai futsal dari beberapa pakar adalah sebagai berikut, Pratama, (2020, hlm 63) menjelaskan

Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan yang dimainkan oleh 10 orang (masing-masing tim 5 orang), olahraga futsal sebagai pengganti latihan teknik dasar dan keterampilan (skill) sepakbola konvensional, karena lapangan yang rata pemain dapat melakukan gerakan-gerakan dengan baik. Purba dkk dalam Narlan dkk., (2017, hlm 242) mengemukakan “Permainan

futsal sama dengan sepak bola, yang membedakan dari kedua permainan ini adalah jumlah pemain, ukuran bola, ukuran lapangan dan ada beberapa teknik dasar juga yang berbeda”. Senada dengan penjelasan-penjelasan sebelumnya menurut Halim dalam Gumantan & Fahrizqi, (2020, hlm 1) “futsal adalah permainan sejenis sepak bola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil”.

Dengan berbagai penjelasan di atas menunjukkan bahwa futsal merupakan permainan yang sejenis dengan sepak bola yang dimainkan di lapangan yang lebih kecil dan memiliki aturan yang berbeda juga. Pada permainan futsal terdapat beberapa teknik dasar. Menurut Lhaksana dalam Prasetyo Widiyono & Mudiono,

(2021, hlm 12) faktor yang penting dalam pencapaian prestasi futsal seseorang adalah penguasaan keterampilan permainan dasar futsal yang dimiliki oleh pemain itu sendiri. Bentuk keterampilan bermain futsal seperti; teknik dasar mengumpan (*passing*), teknik dasar menahan bola (*control*), teknik dasar lambung (*chipping*), teknik dasar menggiring bola (*dribbling*) dan teknik dasar menembak bola (*shooting*).

Dribbling merupakan teknik pemain dalam menguasai dan menggiring bola untuk melewati lawan dengan tujuan menciptakan peluang dalam mencetak gol. Hal yang perlu diketahui dalam teknik ini adalah bagaimana cara menguasai bola serta menjaga jarak dengan lawan. Inti dari *dribbling* menurut Irawan & dkk., (2021, hlm 7) yaitu “memancing datangnya lawan dan melewatinya serta membuat bola mengarah pada ruang kosong sehingga membuka kesempatan untuk mencetak gol ke arah gawang lawan”. Setiap pemain futsal wajib memiliki penguasaan yang baik pada teknik ini. Artinya, keseimbangan dan fleksibilitas pemain adalah hal yang paling utama. Berikut hal yang harus diperhatikan dalam melakukan *dribbling* menurut Irawan & dkk., (2021, hlm 7):

- 1) Dalam melakukannya, pemain harus mampu untuk menguasai bola.
- 2) Selama menguasai bola, pemain sangat penting untuk menjaga jarak dengan lawan.
- 3) Pemain juga sebaiknya tetap menjaga keseimbangan dan kelenturan tubuh sewaktu melakukan gerakan.
- 4) Telapak kaki yang digunakan untuk menyentuh bola dilakukan secara berkesinambungan atau terus-menerus.
- 5) Pemain harus memiliki pandangan yang fokus sewaktu menyentuh bola.
- 6) Pemain harus selalu waspada akan pergerakan tim lawan karena pemain lawan akan mencoba merebut bola saat lengah.

Berikut juga penjelasan mengenai teknik dasar dari *dribbling*. Menurut Irawan & dkk., (2021, hlm 7) “pada dasarnya ada tiga macam teknik *dribbling* ini, yaitu *dribbling* menggunakan kaki dalam, *dribbling* menggunakan punggung kaki dan *dribbling* menggunakan kaki luar”.

- 1) *Dribbling* menggunakan kaki dalam
Pemain akan mampu mengelabui pemain lawan ketika memakai teknik *dribbling* kaki dalam. Pada teknik ini, penggiringan bola dilakukan ke arah sisi kiri tubuh pemain lawan apabila menggunakan bagian kaki kanan. Begitu juga sebaliknya, bola digiring ke sisi kanan pemain lawan apabila menggunakan kaki kiri.

- 2) *Dribbling* menggunakan punggung kaki
Saat pemain lawan jaraknya cukup jauh dari pemain dan tak mengancam pergerakan tim, maka biasanya *dribbling* bola dapat dilakukan dengan punggung kaki. Hanya saja, cara *dribbling* ini tak begitu banyak digunakan karena efektivitasnya kurang dalam hal mengecoh lawan ke arah samping kiri atau kanan.
- 3) *Dribbling* menggunakan kaki luar
Pemain juga dapat menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar. Tujuan *dribbling* satu ini adalah untuk mengecoh pemain lawan ke arah samping.



Gambar 2.1 *Dribbling* – Teknik Menggiring Bola

Sumber: Novia, (2021)

<https://interlocki.com/teknik-dasar-permainan-futsal/>

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitasnya, dan reabilitasnya untuk membandingkan yang diteliti oleh peneliti. Beberapa penelitian yang serupa dengan yang akan peneliti teliti adalah penelitian yang telah diteliti oleh:

- 1) Muhammad Fikri Alhafidz dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru” pada tahun 2020 dari Universitas Islam Riau. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa terdapat peningkatan keterampilan *dribbling* dalam permainan sepak bola melalui model *cooperative learning* dengan tipe *team game tournament* pada peserta didik kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru.
- 2) Tri Setyo Hanggoro dengan judul “Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Dalam

Permainan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 21 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017” pada tahun 2017 dari Universitas Sebelas Maret Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dribbling dari setiap siklusnya.

- 3) Sewi Rahayu dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Ledo Kabupaten Bengkayang” pada tahun 2022 dari IKIP PGRI Pontianak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa terdapat peningkatan dari setiap siklusnya, dan dapat dianggap sudah berhasil dalam penelitian yang telah dilakukan.

Ketiga penelitian di atas memiliki kesamaan pada variabel bebas yang digunakan dan yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament*. Akan tetapi terdapat perbedaan dalam variabel terikatnya.

Dari setiap kesimpulan hasil penelitian yang telah diteliti di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari setiap keterampilan yang dilakukan melalui model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*.

2.3 Kerangka Konseptual

Hasil belajar Dribbling dalam futsal pada peserta didik kelas X-C SMA Bina Muda Cicalengka masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaannya. Untuk itu diperlukan segera perbaikan dalam pembelajarannya dengan menggunakan konsep model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* yang akan meningkatkan hasil belajar teknik *dribbling* pada saat bermain futsal.

Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik di kelas ke dalam sebuah kelompok yang bersaing secara individu dan kelompok. Dengan adanya materi yang sama dalam setiap kelompok, tes pada setiap akhir periode waktu, skor kemajuan peserta didik, sistem peringkat individu, sistem point untuk kelompok, dan sistem kategori kelompok dapat diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil

belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar dengan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* ini.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, "Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribbling* futsal pada siswa kelas X-C SMA Bina Muda Cicalengka Tahun Ajaran 2022/2023"