

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pendidikan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pendidikan**

Pendidikan sebagai sebuah proses yang diselenggarakan secara sadar untuk memfasilitasi seseorang agar mampu mengenali dan menemukan potensi yang dimilikinya. Pada dasarnya pengertian pendidikan dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Secara definisi Kamus Lengkap Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa pendidikan adalah “proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.” Jadi, berubahnya sikap dan perilaku tersebut dilakukan secara sadar (sengaja), karena kata yang digunakan adalah “pengubahan”, bukan “perubahan”.

Pengertian pendidikan menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003, hlm.16) menjelaskan bahwa, "Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan". Dalam hal ini pelaku pendidikan mempunyai peranan penting dalam pendidikan, dimana pelaku pendidikan adalah komponen utama dalam mempengaruhi orang yang terdidik.

Kita akan melihat pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) yang menjelaskan bahwa, "Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.

### **2.1.1.2 Jalur Pendidikan**

Pendidikan di Indonesia memiliki 3 jalur pendidikan, yang terdiri dari pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. (1) Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang ditempuh secara resmi pada satuan lembaga atau organisasi yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. (2) Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan yang didapat tidak secara formal melalui sekolah maupun perguruan tinggi, namun tetap memiliki struktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan yang bertujuan sebagai pengganti, penambah, serta pelengkap pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah pusat atau daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan. (3) Pendidikan informal adalah jalur pendidikan mandiri yang diperoleh dari keluarga maupun lingkungan dengan bentuk kegiatan pembelajaran secara mandiri. Hasil jalur pendidikan informal dapat diakui jika peserta didik dapat lulus ujian sesuai dengan standar nasional pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga yang ditunjuk pemerintah.

Melalui penelitian ini penulis mengungkapkan museum sebagai pendidikan informal. Untuk mendukung terselenggaranya pendidikan dengan baik maka unsur pendidikan formal, nonformal dan informal haruslah saling mendukung dan melengkapi. Pendidikan informal terbentang luas di lingkungan kita. Dalam Julianty (2005, hlm. 32) mengemukakan:

Pendidikan pada dasarnya adalah tanggung jawab seluruh anggota masyarakat. Sayangnya, sebagian besar masyarakat kita masih memandang pendidikan secara sempit sebagai pengajaran. Tidak mengherankan jika keluar ucapan seperti disebutkan di muka dari seorang pejabat tinggi di instansi pemerintah. Sesungguhnya pengajaran adalah bagian dari pendidikan dan tujuan pendidikan adalah mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, atau karakter seseorang.

Kadeir Sarjan (1982, hlm. 21) mengungkapkan bahwa “Di negara- negara maju dan sedang berkembang, sekarang terdapat pertumbuhan kesadaran bahwa pendidikan formal dalam beberapa segi sudah mencapai batasnya, dan banyak

tugas-tugas pendidikan yang tidak dapat dikerjakan dengan baik oleh sekolah”. Pengalaman di banyak negara maju menunjukkan; sekalipun terdapat sumber-sumber untuk meminta sekolah agar melaksanakan sebagian besar tugas-tugas pendidikan, namun sebagian besar tugas-tugas itu tidak dapat secara efektif dilaksanakan oleh sekolah.

Dari pemaparan Sarjan di atas mendukung terhadap adanya kerjasama pendidikan formal, non formal dan informal. Karena sistem yang dibuat manusia tidak akan sempurna, salah satunya karena terpengaruh oleh keadaan zaman yang memerlukan perbaikan dari setiap unsur segi setiap saatnya.

Sistem pendidikan haruslah memuat bermacam-macam perangkat aktivitas yang memberikan pelayanan kepada seluruh tingkatan usia populasi dengan menyediakan kesempatan untuk belajar bermacam-macam bahan pelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda-beda. Sumber belajar dan bahan pelajaran adalah yang mereka butuhkan berubah sepanjang kehidupan mereka. Hal itu diperkuat lagi dengan ungkapan Kadeir Sarjan (1982, hlm. 35) yang menyatakan bahwa;

Tipe pendidikan non formal dan informal ini biasanya melengkapi atau menyempurnakan pendidikan yang diberikan oleh pendidikan formal. Sasaran didik umumnya pelajar yang juga berbarengan terdaftar di sekolah dasar atau menengah. Komplemen, pendidikan meliputi belajar yang oleh karena nilai dan tipe aktivitas yang diperlukan tidak cocok dengan latar kelas/pelajaran sekolah. Kedekatan fisik aktivitas terhadap sekolah bervariasi. Beberapa aktivitas seperti klub olahraga, kelompok hobby, dan sejenis biasanya berdasarkan dan disupervisi oleh sekolah. Dan aktivitas-aktivitas ini berfungsi untuk memperlengkapikomponen-komponen bon kelas dan kurikulum sekolah formal.

Dalam Hooper-Greenhill (1996, hlm.140) menyatakan bahwa “Di seluruh dunia, bidang pendidikan memang merupakan tugas utama bagi sekolah. Namun dengan diperluasnya konsep pendidikan, maka peraninstitusi informal untuk ikut menyebarluaskan pengetahuan pada abad ke 21 juga mendapat perhatian”.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (7) menyebutkan bahwa “Sistem pendidikan nasional mengatur jalur pendidikan sebagai wahana yang dapat dilalui peserta didik untuk

mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan”, dengan demikian jelas bahwa yang dimaksud dengan jalur pendidikan adalah wahana yang dipergunakan dalam proses pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 ayat (1) dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling memperkaya dan melengkapi.

### **2.1.1.3 Tujuan Pendidikan**

Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem 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 nasional memiliki nilai yang tinggi untuk cita-cita pengembangan manusia Indonesia. Falsafah Pancasila menjadi nilai luhur dalam mencapai tujuan tersebut .

#### **1. Tujuan Institusional atau Lembaga**

Tujuan institusional merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh setiap sekolah atau lembaga pendidikan. Tujuan Institusi nasional ini berbeda dengan tujuan pendidikan nasional, karena tujuan institusi ini berasal dari lembaga yang mengatur pendidikan dan merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan sesuai dengan jenis dan sifat sekolah atau lembaga pendidikan.

#### **2. Tujuan Kurikuler**

Tujuan kurikuler adalah tujuan yang ingin dicapai oleh setiap bidang studi. Tujuan ini dapat dilihat dari GBPP ( Garis – garis besar Program Pengajaran ) setiap bidang studi. Tujuan kurikuler merupakan penjabaran dari tujuan institusional.

#### **3. Tujuan Instruksional**

##### **a. Tujuan Instruksional Umum**

Tujuan instruksional umum, adalah tujuan pembelajaran yang sifatnya masih umum dan belum dapat menggambarkan tingkah laku yang lebih spesifik. Tujuan

instruksional umum ini dapat dilihat dari tujuan setiap pokok bahasan satu bidang studi yang ada didalam GBPP.

b. Tujuan instruksional Khusus

Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum. Tujuan ini dirumuskan oleh guru dengan maksud agar tujuan instruksional umum tersebut dapat dispesifikan dan mudah diukur ketercapaiannya.

## **2.1.2 Pendidikan Jasmani**

### **2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Menurut H.J.S Husdarta (2011, hlm. 18), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Agus Susworo DM dan Fitriani (2008, hlm. 13), pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendapat senada dikemukakan oleh Sukintaka (2001, hlm. 5), pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktifitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Dari berbagai pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan jasmani merupakan proses belajar mengajar melalui aktivitas jasmani untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan psikomotor, afektif, dan kognitif secara menyeluruh, selaras, dan seimbang untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan dan ikut membantu tujuan pendidikan secara umum.

### **2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan pendidikan jasmani dalam Badan Standar Nasional pendidikan (2006, hlm. 648-649), pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup

- sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
  - c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
  - d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
  - e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
  - f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
  - g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang sportif.

Secara garis besar tujuan pendidikan jasmani terdiri dari 4 ranah yaitu: (1) jasmani, (2) psikomotor, (3) afektif, (4) kognitiv. (Sukintaka, 2001, hlm. 16). Berpijak pada tujuan pendidikan jasmani tersebut maka dapat diketahui bahwa secara umum pendidikan jasmani bermuara pada peralihan sosok pribadi yang adaptable dengan lingkungannya. Dari beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang penting, dilihat tujuannya, maka dalam pelaksanaan aktivitas fisik dan mental sama-sama diutamakan walaupun aktivitas fisik akan tampak lebih dominan dalam pelaksanaan.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan dan fungsi tidak hanya menumbuh kembangkan siswa dari satu aspek saja yaitu fisik, namun pendidikan jasmani juga menumbuhkan aspek-aspek yang lain seperti psikomotor, afektif, dan kognitif secara menyeluruh, selaras dan seimbang.

### **2.1.2.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani**

Pembelajaran penjas lebih ditekankan pada usaha untuk memacu dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial. Ada beberapa macam ruang lingkup materi penjas yang diberikan di sekolah dasar meliputi kegiatan pokok yang mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani (2004, hlm. 6) meliputi:

- a) Permainan dan Olahraga berisikan tentang kegiatan berbagai jenis olahraga dan permainan, baik terstruktur maupun tak terstruktur yang dilakukan

secara perorangan maupun beregu. Dalam aktivitas ini termasuk juga pengembangan sistem nilai seperti: kerjasama, sportivitas, juga berfikir kritis dan patuh pada peraturan yang berlaku.

- b) Aktivitas Pengembangan berisikan tentang kegiatan yang berfungsi untuk membentuk postur tubuh yang ideal dan pengembangan kebugaran jasmani serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kekuatan, daya tahan, kelenturan, keseimbangan dan lain-lain.
- c) Uji Diri / Senam berisikan tentang kegiatan yang berhubungan dengan ketangkasan seperti: senam lantai, senam alat dan aktivitas fisik lainnya, yang bertujuan untuk melatih keberanian dan kapasitas diri. Aktivitas Ritmik berisikan tentang kegiatan seni gerak berirama. Dalam proses pembelajaran menfokuskan pada kesesuaian danketerpaduan antara gerak dan irama.
- d) Aktivitas air (Akuatic) berisikan tentang kegiatan di air seperti : permainan air, renang dan keselamatan di air serta estetika di kolam renang.
- e) Pendidikan luar sekolah (Out Door Education) berisikan tentang kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya seperti : Bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian atau nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan (mendaki gunung, menelusuri sungai dan lain-lain) serta unsur prilaku yang berkaitan dengan alam bebas.

Keterampilan gerak ini dikembang dan dihaluskan sehingga tahap tertentu untuk memungkinkan siswa mampu melakukan dengan tenaga yang hemat dan sesuai dengan keadaan lingkungan. Kemampuan gerak dasar yang berkembang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

### **2.1.3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*.**

#### **2.1.3.1 Definisi model pembelajaran *Cooperative***

Pembelajaran *cooperative* ialah metode kelas praktis yang dapat digunakan guru dalam setiap pertemuan untuk membantu siswa belajar dalam kelompok-kelompok (Nur, 2005, hlm. 1). Riyanto (2010, hlm. 267) mengatakan hakikat pembelajaran *cooperative* adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk melatih kecakapan akademis, keterampilan sosial dan interpersonal skill.

Pendapat lain, menurut Suprijono (2009, hlm. 54) pembelajaran *Cooperative* adalah jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kegiatan yang dibimbing dan diarahkan oleh guru. Pembelajaran *Cooperative* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran akan bermakna apabila ada suatu pengalaman yang berkesan bagi siswa. Agar pembelajaran menjadi bermakna dan berkesan maka guru seyogyanya menerapkan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran tidak membuat siswa bosan serta tujuan pembelajaran pun tercapai dengan optimal. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *cooperative*. Menurut Solihatin (2011, hlm. 4) mengemukakan bahwa:

*Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih karena keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota itu sendiri.

Selain itu Huda (2012, hlm. 27) mengemukakan bahwa “pembelajaran *cooperative* diyakini sebagai praktis pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa yang memiliki latar belakang, kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda”.

Sedangkan menurut Jhonson (Rofiq, 2010, hlm. 3) “model pembelajaran *cooperative* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk pengalaman individu maupun kelompok”. Hal tersebut sejalan dengan Shoimin (2014, hlm. 45) mengemukakan bahwa :

*Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum tuntas jika salah satu teman dalam kelompoknya belum menguasai bahan ajar.

Rusman (2014, hlm. 202) berpendapat bahwa “Pembelajaran *Cooperative* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* adalah model pembelajaran secara berkelompok dan setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan



pembelajaran. Belajar belum tuntas jika salah satu teman dalam kelompoknya belum menguasai bahan ajar. Model ini digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa yang memiliki latar belakang, kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda.

### **2.1.3.2. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Cooperative***

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri tersendiri. Ciri-ciri tersebut akan membedakan model pembelajaran satu dengan model pembelajaran lainnya, menurut Sugiyanto (2010, hlm. 36) pembelajaran *cooperative* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan positif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif.
- 2) Interaksi tatap muka, dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Interaksi semacam ini sangat penting karena siswa lebih mudah belajar dari sesamanya.
- 3) Akuntabilitas individual, akuntabilitas individual adalah penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota keluarga secara individual.
- 4) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi, seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi.

Sedangkan menurut Rusman (2014, hlm. 212) ada lima prinsip atau ciri-ciri model pembelajaran *cooperative* alah sebagai berikut:

1. Positif independence artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan, keberhasilan kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok.
2. *Face to face interaction* artinya antar anggota berinteraksi dengan saling berpandangan agar memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota untuk berdiskusi dan saling memberi dan menerima informasi.
3. Individual accountability artinya setiap anggota kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok, karena keberhasilan kelompok tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.

4. *Use of collaborative social skill* artinya harus menggunakan keterampilan bekerja sama dan bersosialisasi serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembeajaran. Agar peserta didik mampu berkolaborasi perlu adanya bimbingan guru.
5. *Group processing* artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja secara efektif, guru menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses serta hasil kerjasama

### **2.1.3.3. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative***

Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Menurut Asma (2006, hlm. 11) tujuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pencapaian Hasil Belajar, pembelajaran *cooperative* meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran *cooperative* juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu, tujuan model pembelajaran *cooperative* ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan serta memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan Keterampilan Sosial, tujuan ini untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat meskipun beragam budayanya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Asmani (2016, hl. 52) menemukan bahwa terdapat tiga tujuan model pembelajaran *cooperative* yaitu:

- 1) Siswa terlibat dalam mendefinisikan, menyaring, memperkuat sikap dan ketidakmampuan, serta tingkah laku dalam partisipasi sosial.
- 2) Memperlakukan orang lain dengan penuh pertimbangan kemanusiaan dan memberikan semangat penggunaan pemikiran rasional ketika mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- 3) Berpartisipasi dalam tindakan-tindakan kompromi, negosiasi kerja sama, konsensus, dan penataan mayoritas ketika bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tugas.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dalam model pembelajaran kooperatif adalah 1) pencapaian hasil belajar, 2) penerimaan individu lain dan pencapaian tujuan bersama, 3) keterampilan sosial.

#### 2.1.3.4. Langkah Langkah Pembelajaran *Cooperative*

Model pembelajaran *cooperative* memiliki langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan baik, sistematis, dan terstruktur. Terdapat enam langkah utama pada model pembelajaran *cooperative* menurut Rusman (2014, hlm. 211) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (Rusman, 2014, hlm.211)

Tahap	Tingkah Laku Guru
<b>Tahap 1</b> Menyampaikan Tujuan Dan Memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
<b>Tahap 2</b> Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
<b>Tahap 3</b> Mengorganisasikan Siswa Kedalam kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya siswa membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok
<b>Tahap 4</b> Membimbing kelompok Bekerja Dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
<b>Tahap 5</b> Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Selain itu menurut Miftahul Huda (2013, hlm. 162) untuk menggunakan model pembelajaran *cooperative*, guru harus benar-benar menguasai langkah-langkah penerapan pembelajaran *cooperative*. Langkah-langkah umum penerapan pembelajaran *cooperative* diruang kelas yaitu:

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran *Cooperative* (Huda,2013, hlm. 162)

<b>Tahap</b>	<b>Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Cooperative</i></b>
1	Memilih metode, teknik, dan struktur pembelajaran <i>cooperative</i>
2	Menata ruang kelas untuk pembelajaran <i>cooperative</i>
3	Merangking siswa
4	Menentukan jumlah kelompok
5	Membentuk kelompok-kelompok
6	Merancang “ <i>team building</i> ” untuk setiap kelompok
7	Mempresentasikan materi pembelajaran
8	Membagikan lembar kerja siswa
9	Menugaskan siswa mengerjakan kuis
10	Menilai dan menskor kuis siswa
11	Memberi penghargaan pada kelompok
12	Mengevaluasi perilaku-perilaku (anggota) kelompok

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *cooperative* adalah 1) memilih metode, teknik, tipe, dan struktur pembelajaran *cooperative* yang tepat, 2) menata ruangan kelas, 3) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran, 4) menyajikan

Informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan, 5) membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien, 6) membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas, 7) mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari, 8) memberikan penghargaan kepada siswa.

#### **2.1.4. Model Pembelajaran *Cooperative Type TGT***

##### **2.1.4.1. Pengertian Model *Cooperative Learning Type Team Game Tournament***

Model pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud disini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran *cooperative*. Slavin (2005, hlm. 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran *cooperative* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim

mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Huda (2013, hlm. 197 ) dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka.

Menurut Saco (Rusman, 2012, hlm. 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Trianto (2010, hlm. 83) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 3-5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Hamdani (2011, hlm. 92) TGT terdiri atas 5 komponen utama sebagai berikut :

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan dikusi yang dilakukan guru.

b. Tim

Tim terdiri dari empat sampai lima siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan- pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

d. *Tournament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam nenerapa meja turnamen. Siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, sisa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.

Penulis menyimpulkan TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim dengan menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

#### 2.1.4.2. Langkah-langkah Pembelajaran model *Cooperative Type TGT*

Menurut Slavin (2005, hlm. 149-179) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a. *Persiapan*

1. Menyiapkan materi

Materi berupa materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.

2. Menempatkan siswa kedalam tim:

a) Guru menentukan jumlah tim, tiap tim terdiri dari 3-6 siswa.

b) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen.

c) Siswa dikelompokkan ke dalam tim, seimbangkan tim dengan akademik kinerjanya (anggota dalam setiap tim memiliki kemampuan akademik yang berbeda).

3. Menetapkan siswa kedalam meja turnamen

Buatlah lembar penempatan meja turnamen. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa. Tempatkan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja turnamen akan memiliki empat peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari daftar yang telah dibuat untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.

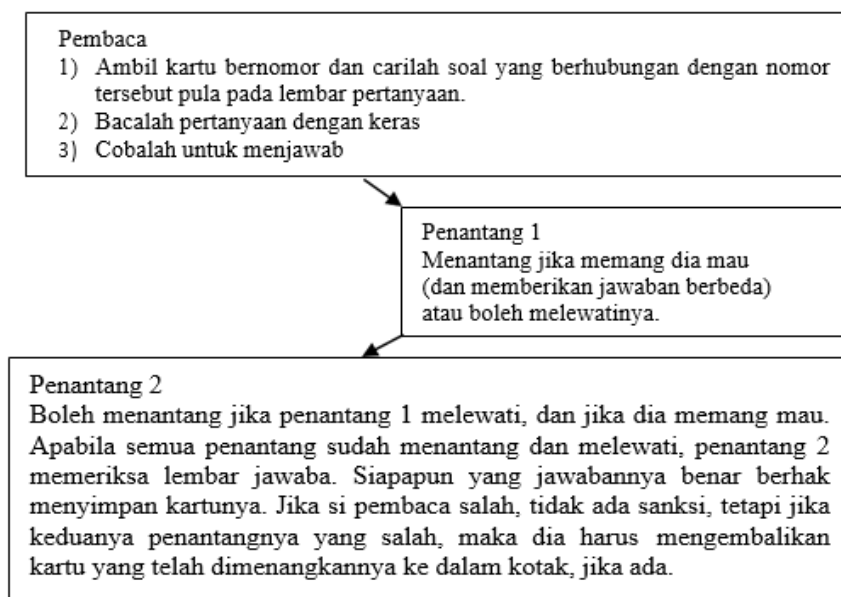
4. Menyusun jadwal kegiatan TGT yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen, dan penghargaan tim.

b. *Tournament*

1. Tempatkan siswa pada meja turnamen. masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.

2. Bagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.

3. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2 dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama siswa yang ada disebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya. Mekanisme permainan terlihat pada alur berikut ini :



4. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam : penantang 1 menjadi pembaca, penantang 2 menjadi penantang 1, dan pembaca menjadi penantang 2. Permainan berlanjut seperti demikian sampai waktu habis atau kartu soal telah habis.
  5. Setelah permainan selesai, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.
  6. Siswa mengumpulkan lembar skor permainan yang telah dihitung poin turnamennya kepada guru
- c. Rekognisi Tim

Guru telah mempersiapkan bentuk penghargaan lainnya untuk diberikan kepada setiap tim yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. Untuk menentukan penghargaan langkah-langkahnya yaitu:

1. Menentukan skor tim  
Setelah turnamen selesai, tentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.
2. Merekognisi tim berprestasi  
Penghargaan diberikan berdasarkan tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.
3. Bergeser Tempat  
Bergeser tempat adalah menempatkan siswa pada meja turnamen baru. Penempatan disesuaikan dengan perolehan skor pada turnamen sebelumnya. Siswa yang memperoleh skor tertinggi atau pemenang dalam setiap meja turnamen akan meningkat ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat, kecuali pemenang pada meja turnamen 1 akan tetap pada meja turnamen 1. Sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah dalam setiap meja turnamen akan turun satu tingkat ke meja

turnamen yang lebih rendah, kecuali siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen terendah.

d. Penilaian

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Maka penilaian individual dalam TGT dapat berupa kuis, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Akan tetapi, poin-poin turnamen para siswa dan/atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jika memberikan kuis, sebaiknya dilaksanakan setelah turnamen.

#### 2.1.4.3. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Cooperative Type* TGT

Beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012:72-73):

a) Kelebihan:

- Dalam kelas *Cooperative* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- Motivasi belajar siswa bertambah.
- Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

b) Kekurangan:

- Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Penulis menyimpulkan kelebihan model TGT adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa dan interaksi siswa secara aktif, serta mengembangkan karakter tanggung jawab dan toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Sedangkan kelemahan TGT adalah membutuhkan waktu yang lama, dapat menimbulkan kegaduhan, dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi efektif dan efisien, manajemen



kelas dikelola dengan benar, dan guru mengaktifkan siswa agar semua terlibat dalam pembelajaran ini.

### **2.1.5. Interaksi Sosial**

#### **2.1.5.1. Pengertian Interaksi Sosial**

Interaksi yaitu satu relasi antara dua sistem yang terjadi sedemikian rupa sehingga kejadian yang berlangsung pada satu sistem akan mempengaruhi kejadian yang terjadi pada sistem lainnya. Interaksi adalah satu pertalian sosial antar individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lainnya (Chaplin, 2011).

Menurut Gillin dan Gillin dalam Soekanto (1982) interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok- kelompok manusia maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial.

Jadi interaksi sosial adalah kemampuan seorang individu dalam melakukan hubungan sosial dengan individu lain atau kelompok dengan ditandai adanya adanya kontak sosial dan komunikasi.

#### **2.1.5.2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Menurut Desmita (2010, hlm. 40) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi teman sebaya adalah:

- a. Pentingnya aktivitas bersama-sama, adapun aktivitas bersama itu meliputi berbicara, keluyuran, berjalan ke sekolah, belajar kelompok dan juga senda gurau.
- b. Tinggal di lingkungan yang sama, biasanya kelompok teman sebaya merupakan individu yang tinggal di daerah yang sama sehingga menjadi teman sepermainan.
- c. Bersekolah di sekolah yang sama, kelompok teman sebaya juga akan mudah terbentuk di lingkungan sekolahan.
- d. Berpartisipasi dalam organisasi masyarakat yang sama, organisasi masyarakat juga akan mempermudah untuk melakukan interaksi dengan teman sebayanya di lingkungan masyarakat.

Menurut Ni Luh Putu Yuliana Septiani (20010: 15) mengemukakan indikator interaksi sosial yang di dalam penelitian ini dijadikan salah satu variabel, antara lain:

- a. Kerjasama sangat diperlukan, karena dengan adanya gotong royong atau kerjasama peserta didik akan lebih mudah melaksanakan kegiatan yang sedang dilakukan.
- b. Persaingan, Persaingan adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik
- c. Pertentangan, Suatu bentuk interaksi sosial ketika individu atau kelompok dapat mencapai tujuan sehingga individu atau kelompok lain hancur.
- d. Penerimaan adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing.
- e. Perpaduan adalah pembaharuan dua kebudayaan yang disertai dengan hilangnya ciri khas kebudayaan asli sehingga membentuk kebudayaan baru.

Berdasarkan pendapat Menurut Ni Luh Putu Yuliana Septiani (20010: 15) dapat disimpulkan bahwa indikator interaksi sosial pada sekolah dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menurut pendapat dari Santoso meliputi kerjasama, persaingan, pertentangan, penerimaan, penyesuaian dan perpaduan.

### **2.1.5.3. Proses Interaksi Sosial**

Interaksi merupakan hal yang paling unik yang muncul pada diri manusia. Manusia sebagai makhluk sosial dalam kenyataannya tidak dapat lepas dari interaksi antar mereka. Interaksi antar manusia ditimbulkan oleh bermacam-macam hal yang merupakan dasar dari peristiwa sosial yang lebih luas. kejadian dalam masyarakat pada dasarnya bersumber pada interaksi seorang individu dengan individu lainnya. Dapat dikatakan bahwa tiap-tiap orang dalam masyarakat adalah sumber dan pusat efek psikologis yang berlangsung pada kehidupan orang lain (Mahmudah, 2010).

Hal ini berarti tiap-tiap orang itu merupakan sumber dan pusat psikologis yang mempengaruhi hidup kejiwaan orang lain, dan efek itu bagi tiap-tiap orang tidak sama. Dapat dikatakan, dengan demikian, bahwa perasaan, pikiran dan

keinginan yang ada pada seseorang tidak hanya sebagai tenaga yang bisa menggerakkan individu itu sendiri, melainkan merupakan dasar pula bagi aktivitas psikologis orang lain. Semua hubungan sosial baik yang bersifat operation, cooperation maupun non-cooperation merupakan hasil interaksi individu (Mahmudah, 2010).

Menurut Ahmadi (dalam Mahmudah 2010) ada dua bentuk interaksi dalam kategori yang sangat umum, yaitu: Pertama, interaksi antar benda-benda. interaksi ini bersifat statis, memberi respon terhadap tindakan-tindakan kita, bukan terhadap kita dan timbulnya hanya satu pihak saja yaitu pada orang yang melakukan perbuatan itu, dan kedua, interaksi antar manusia dengan manusia. Bentuk interaksi ini bersifat dinamis, memberi respons tertentu pada manusia lain, dan proses kejiwaan yang timbul terdapat pada segala pihak yang bersangkutan.

#### **2.1.5.4. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial**

Soekanto (1982) mengungkapkan beberapa syarat terjadinya interaksi antara lain:

##### **1. Kontak sosial**

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi artinya secara harifah adalah bersama – sama menyentuh. Secara fisik kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti hubungan badaniah karena orang dapat mengadakan hubungan dengan baik tanpa menyentuhnya seperti misalnya dengan cara berbicara dengan pihak lain tersebut (Soekanto,1982).

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antara orang-perorangan, antara orang-perorangan dengan suatu kelompok, dan antara suatu kelompok dengan kelompok (Resita, Herawati, & Suhadi, 2014 ).

##### **2. Komunikasi**

Arti penting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut (Soekanto,1982).

Sedangkan menurut Wiryawan & Noorhadi (dalam Resita, Herawati, & Suhadi, 2014) komunikasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

- ✓ Komunikasi dapat dipandang sebagai proses penyampaian informasi
- ✓ Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seorang kepada orang lain.
- ✓ Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan.

## 2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Widi Wahyudi, Didin Budiman prodi PGSD Penjs FPOK Universitas Pendidikan Indonesia. Widi Wahyudi meneliti tentang penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan Kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan penelitian Widi Wahyudi, Didin Budiman hanya variabel bebasnya yang berbeda. Sampel penelitian yang penulis lakukan adalah siswa siswi kelas V SD Negeri 2 Sindanglaya tahun ajaran 2023/2024, materi pembelajarannya menggunakan model *Cooperatif Learning type TGT*. Adapun judul penelitian yang penulis lakukan adalah “pengaruh model pembelajaran *cooperative learning type team game tournament (tgt)* dalam pembelajaran pjok terhadap interaksi sosial (Eksperimen pada Siswa Siswi kelas V SD Negeri 2 Sindanglaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

## 2.3 Kerangka Konseptual

Dalam suatu penelitian diperlukan anggapan dasar sebagai titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Menurut Winarno Surakhmad yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2014:104) mengatakan bahwa anggapan dasar atau potsulat adalah “sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”.

Dalam konteks penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif Type TGT* Terhadap Peningkatan Nilai Kerja Sama dalam Pembelajaran PJOK," kerangka konseptual dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Teori pembelajaran kooperatif menegaskan bahwa interaksi dan kerja sama antar siswa dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan pencapaian mereka. Model *Cooperative Learning*, seperti *Team Game*

*Tournament* (TGT), mengaplikasikan konsep ini dengan memberikan struktur terorganisir dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pembentukan tim yang heterogen dan pembagian peran serta tanggung jawab yang jelas, TGT menciptakan lingkungan di mana siswa tidak hanya belajar dari materi pelajaran, tetapi juga saling belajar satu sama lain. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mempromosikan pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan motivasi intrinsik, semuanya berkontribusi pada pencapaian pemahaman yang lebih mendalam.

- b. Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas V SD mencakup pengembangan keterampilan fisik, pemahaman tentang kesehatan, dan aspek sosial melalui interaksi antar siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan aspek fisik seperti keterampilan gerak dan aktivitas olahraga, tetapi juga untuk membentuk pemahaman yang holistik tentang kesehatan dan mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa. Model pembelajaran *Cooperative Learning*, khususnya *Team Game Tournament* (TGT), diimplementasikan untuk mencapai tujuan ini dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kerja sama tim. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas TGT, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik mereka tetapi juga memperoleh pengetahuan tentang kesehatan melalui interaksi dan berbagi informasi dengan rekan sekelompok. Dengan demikian, partisipasi aktif dalam model pembelajaran TGT diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, menggabungkan dimensi fisik, kognitif, dan sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK secara optimal.
- c. Konsep interaksi sosial merangkul berbagai aspek penting dalam hubungan antar individu, termasuk kemampuan komunikasi efektif, kerja sama, dukungan tim, dan persepsi positif terhadap rekan sekelompok. Dalam konteks model pembelajaran *Cooperative Learning*, seperti *Team Game Tournament* (TGT), tujuan utama adalah memperkuat interaksi sosial siswa. TGT dirancang khusus untuk mendorong kolaborasi dan saling ketergantungan di antara anggota tim. Melalui pembentukan tim yang heterogen, siswa dihadapkan pada

kebutuhan untuk saling berkomunikasi, bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, memberikan dukungan satu sama lain, dan mengembangkan persepsi positif terhadap kontribusi unik masing-masing anggota tim. Oleh karena itu, model TGT tidak hanya mengoptimalkan pencapaian akademis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang memperkaya aspek sosial, mengajarkan keterampilan interpersonal yang bernilai, dan membentuk sikap positif terhadap kerja sama, seiring dengan mengembangkan kemampuan komunikasi yang diperlukan untuk sukses dalam tim dan masyarakat pada umumnya.

Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, kerangka konseptual penelitian ini memberikan arah untuk mengidentifikasi variabel-variabel kunci yang akan diobservasi, diukur, dan dianalisis dalam rangka mencapai pemahaman mendalam tentang dampak TGT terhadap peningkatan pemahaman nilai Interaksi sosial dalam pembelajaran PJOK.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis menurut Arikunto, Suharsimi (2008) adalah “Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”(hlm. 63), Selanjutnya Marwan, Iis (2008) menjelaskan bahwa, “Hipotesis merupakan jawaban tentative terhadap masalah. Hipotesis semacam “bakal teori” atau “mini teori” yang ketat akan diuji kebenarannya dengan data” (hlm. 20). Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan gambaran hasil penelitian dilapangan, melalui teori dan praktek yang akan di buktikan hasilnya.

Bertitik tolak pada anggapan dasar di atas maka dari itu penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini bahwa Belajar Menggunakan model pembelajaran *Cooveratif Learning type* TGT secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman nilai interaksi sosial pada siswa siswi kelas V SD Negeri 2 Sindnanglaya.