

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Konsep Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang diwarnai nilai edukatif, yang menciptakan interaksi antara guru dengan anak didik, yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Menurut Jamaludin (2009), “Istilah pembelajaran pada dasarnya mengandung pengertian yang sama dengan konsep belajar-mengajar. Jadi secara konseptual istilah “pembelajaran” mengacu pada ”proses” yang melibatkan dua komponen utama dalam suatu kegiatan belajar mengajar (guru dan siswa)” (hlm.9). Sejalan dengan pendapat diatas Gagne (Huda, Miftahul 2014) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses midifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya” (hlm.3).

Penulis memilih menggunakan istilah pembelajaran dalam penelitian ini hanya untuk membedakannya dengan istilah pengajaran. Berdasarkan proses morfologisnya, perbedaan mendasar antara “pengajaran” dengan “pembelajaran” terletak pada penekanan aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Istilah “pengajaran” lebih bertumpu pada aktivitas guru sebagai pengajar, sedangkan “pembelajaran” lebih menekankan pentingnya aktivitas belajar bagi siswa selaku pembelajar. Jamaludin (2009) menjelaskan konsep pembelajaran sebagai berikut.

Konsep “pembelajaran” pada hakikatnya merupakan suatu upaya yang disengaja dan direncanakan sedemikian rupa oleh pihak guru sehingga memungkinkan terciptanya suasana dan aktivitas belajar yang kondusif bagi para siswanya. Hal ini tidak berarti bahwa aktivitas tersebut hanya berlaku bagi para siswa, sedangkan pihak guru menjadi pasif. (hlm.9).

Pendapat Jamaluddin seperti yang dikemukakan di atas, mengisyaratkan kepada kita bahwa dalam suatu proses pembelajaran, guru maupun siswa harus sama-sama aktif berperan sesuai dengan fungsinya masing-masing (sebagai pengajar dan pembelajar). Penekanan proses pembelajaran harus lebih diarahkan

pada pentingnya aktivitas siswa baik secara fisik maupun mental. Tindakan guru dalam proses pembelajaran harus tercurah pada aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, tampak jelas bahwa titik tumpu konsep pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa.

### **2.1.1.2 Ciri-ciri dan Komponen Pembelajaran**

Di atas telah penulis kemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang disadari dan terencana. Pembelajaran bukan merupakan suatu proses kegiatan yang terjadi secara alami dan bersifat otomatis, tetapi suatu proses kegiatan yang dilakukan guru dan siswa, yang direncanakan dan diperhitungkan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran yang dirumuskan tercapai. Sebagai suatu proses yang terencana, kegiatan pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu. Mengenai ciri-ciri pembelajaran, Jamaluddin (2009) memberi penjelasan sebagai berikut.

Ada delapan aspek yang keberadaannya merupakan ciri-ciri umum suatu kegiatan pembelajaran. Kedelapan ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Adanya suatu prosedur yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
- 3) Adanya materi pelajaran tertentu yang menjadi bahan garapan dalam proses pembelajaran.
- 4) Adanya aktivitas para pembelajar sebagai subjek didik
- 5) Adanya aktivitas guru selaku perencana dan pengelola kegiatan pembelajaran.
- 6) Adanya kedisiplinan dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Adanya batas waktu kegiatan pembelajaran
- 8) Adanya pelaksanaan evaluasi sebagai sarana untuk mengukur keberhasilan tujuan dan proses pembelajaran yang sedang atau telah dilaksanakan. (hlm.13).

Pendapat Jamaluddin mengenai ciri pembelajaran seperti dikemukakan di atas sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) sebagai berikut.

Ciri-ciri interaksi belajar mengajar (proses pembelajaran) yakni memiliki tujuan, ada prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, ditandai suatu penggarapan materi secara khusus, ditandai dengan aktivitas, ada guru yang berperan sebagai pembimbing, membutuhkan disiplin, dan ada batas waktu untuk pencapaian tujuan serta sudah barang tentu perlu adanya kegiatan penilaian. (hlm.18).

Sejalan dengan ciri-ciri pembelajaran di atas, Djamarah dan Aswan Zain (2012) mengemukakan tentang komponen pembelajaran sebagai berikut. “Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan pembelajaran itu mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar-mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi” (hlm.48). Sebagai perencana, pengelola, dan pelaksana kegiatan suatu proses pembelajaran, gurulah yang berhak menentukan tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar-mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi. Artinya, semua komponen pembelajaran seperti yang dikemukakan di atas harus direncanakan dan dikelola oleh guru sebagai pengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen-komponen pembelajaran yang lainnya, seperti materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat bantu, sumber, dan alat evaluasi. Semua komponen tersebut harus sesuai dengan tujuan dan dapat didayagunakan seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan. Menurut Depdiknas (2009), “Kegiatan belajar-mengajar (pembelajaran) harus dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar-mengajar dan prinsip motivasi dalam belajar” (hlm.3).

### **2.1.1.3 Pembelajaran Gerak**

Pembelajaran gerak pada hakikatnya sama dengan kegiatan belajar gerak, karena titik tolak penekanan dalam pembelajaran gerak adalah kegiatan belajar gerak yang berpusat pada siswa. Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses, usaha atau kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Pengertian belajar dapat dilihat secara mikro maupun secara makro, dapat dilihat dalam arti luas ataupun terbatas/khusus. Menurut Sardiman (2011), “Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya” (hlm.20). Sejalan dengan pengertian di atas, Sardiman (2011) mengatakan bahwa “Belajar itu sebagai serangkaian kegiatan jiwaraga, psiko-fisik untuk menuju ke

perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik” (hlm.21). Pendapat Sardiman di atas menunjukkan bahwa belajar merupakan sesuatu yang kompleks, yang menyangkut bukan hanya kegiatan berpikir untuk mencari pengetahuan, melainkan juga menyangkut gerak tubuh dan emosi serta perasaan. Gagne (Sugiyanto 2010) mengemukakan bahwa aspek-aspek kemampuan yang bisa ditingkatkan melalui belajar meliputi ”1) Keterampilan intelektual, 2) Kemampuan mengungkap informasi dalam bentuk verbal, 3) Strategi berpikir, 4) Keterampilan gerak, 5) Emosi dan perasaan” (hlm.7.33). Mengenai pengertian belajar Sugiyanto (2010) mengutip beberapa pendapat ahli sebagai berikut.

- 1) Menurut Nasution (1982) belajar adalah perubahan urat-urat, perubahan pengetahuan, dan perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan.
- 2) Menurut Galloway (1976) belajar adalah perubahan kecenderungan tingkah laku yang relatif permanen, yang merupakan hasil dan berbuat berulang-ulang.
- 3) Menurut Gagne (1977) belajar adalah suatu perubahan pembawaan atau kemampuan yang bertahan dalam jangka waktu tertentu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan sebagai berikut. (hlm.7.34)

Selanjutnya Sugiyanto (2010) menarik kesimpulan dari ketiga pendapat ahli tersebut sebagai berikut.

Di dalam istilah belajar terkandung pengertian-pengertian : 1) Belajar adalah proses yang bisa menghasilkan, 2) belajar bisa menghasilkan perubahan-perubahan pada diri seseorang dalam berbagai macam kemampuan atau sifat yang ada pada dirinya, 3) perubahan dalam belajar terjadi karena pengalaman, berbuat berulang-ulang atau berlatih, 4) perubahan yang terjadi karena belajar bisa bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama. (hlm.7.35).

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar bersifat menyeluruh dan merupakan hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, Oemar (2011) tentang belajar yang dikemukakannya sebagai berikut.

Menurut pandangan modern, belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan. Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil, yakni terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti,

dan sebagainya. Pada hakikatnya perubahan tingkah laku itu adalah perubahan kepribadian pada diri seseorang. (hlm27).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar meliputi berbagai aspek, baik aspek jasmaniah maupun aspek rohaniah. Sejalan dengan permasalahan dalam penelitian ini, selain mengemukakan pengertian belajar secara umum, penulis perlu mengemukakan pula pengertian belajar gerak. Pengertian tentang belajar gerak ini tidak terlepas dari pengertian belajar pada umumnya seperti yang dikemukakan di bagian depan. Di bagian depan tadi sudah disinggung mengenai aspek-aspek kemampuan yang bisa ditingkatkan melalui belajar, misalnya belajar yang menekankan pada aktivitas berpikir bisa disebut belajar kognitif, belajar yang menekankan pada aktivitas emosi dan perasaan bisa disebut belajar afektif, dan belajar yang menekankan pada aktivitas gerak tubuh bisa disebut belajar gerak.

Belajar gerak merupakan sebagian dari belajar secara umum yang bertujuan menguasai berbagai keterampilan gerak dan mengembangkannya agar keterampilan gerak yang dikuasai bisa dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak untuk mencapai sasaran tertentu. Dalam upaya untuk menguasai keterampilan gerak diperlukan proses belajar gerak.

Proses belajar gerak pada hakikatnya berbeda dengan proses belajar yang lain. Proses belajar gerak tidak sama dengan proses belajar kognitif dan afektif. Yang membedakannya adalah aspek-aspek yang dominan keterlibatannya dalam proses belajar. Yang dominan keterlibatannya dalam proses belajar kognitif adalah aspek berpikir dan dalam proses belajar afektif adalah emosi dan perasaan. Sedangkan yang dominan keterlibatannya dalam proses belajar gerak adalah aspek fisik dan psikomotor. Menurut Sugiyanto (2010), "Proses belajar gerak bisa dibahas melalui fase-fase belajar yang dilalui oleh pelajar" (hlm.9.4). Fase belajar gerak keterampilan menurut Fitts dan Posner (Sugiyanto,2010,hlm.9.4) "Terjadi dalam tiga fase belajar, yaitu: 1) fase kognitif, 2) fase asosiatif, dan 3) fase otonom".

Fase kognitif merupakan fase awal dalam belajar gerak keterampilan. Pada fase ini, proses belajar diawali dengan aktif berpikir tentang gerakan yang

dipelajari. Pelajar berusaha mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang diterimanya, baik informasi verbal maupun informasi visual. Pada saat menerima informasi verbal (berupa kata-kata), indera pendengar aktif berfungsi. Sedangkan pada saat menerima informasi visual (berupa contoh gerakan atau gambar gerakan), indera yang aktif berfungsi adalah indera pelihat. Informasi yang ditangkap oleh indera diproses dalam mekanisme perseptual yang berfungsi untuk menangkap makna informasi. Dari fungsi ini pelajar bisa memperoleh gambaran tentang gerakan yang dipelajari. Setelah memproses gambaran tentang gerakan, maka gambaran tersebut diproses lagi ke dalam mekanisme pengambilan keputusan. Keputusan ini diwujudkan dalam bentuk rencana gerak, yang selanjutnya diproses dalam mekanisme pengerjaan. Dalam mekanisme pengerjaan terjadi pengorganisasian respons untuk dikirim sebagai komando gerak ke sistem muskular untuk diwujudkan menjadi gerakan tubuh, sehingga terwujudlah gerakan-gerakan. Dengan demikian, pada fase kognitif, pelajar belum bisa melakukan gerakan-gerakan dengan baik. Pelajar akan mampu melakukan gerakan dengan lancar dan baik, jika ia melakukan atau mempraktikannya secara berulang-ulang.

Fase asosiatif ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan. Pada fase ini pelajar mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Dengan mempraktekkan berulang-ulang, pelaksanaan gerakan akan semakin menjadi efisien, lancar, sesuai dengan keinginannya, dan kesalahan semakin berkurang. Karena itu, untuk meningkatkan penguasaan gerak diperlukan kesempatan yang leluasa untuk praktek berulang-ulang. Pada fase asosiatif ini, pelajar merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian gerakan secara terpadu. Kegiatan ini merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan. Namun pada fase ini perlu dilakukan pembetulan gerakan yang salah sebelum sampai pada fase gerakan otonom, karena jika gerakan sudah merupakan gerakan yang otomatis akan sulit pembetulannya.

Fase otonom merupakan fase akhir dalam belajar gerak. Fase ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan. Pada fase ini pelajar melakukan gerakan

secara otomatis. Namun pada fase ini pelajar harus tahu kesalahan gerakan yang dilakukannya, sebab jika gerakan salah dilakukan melalui praktek berulang-ulang maka gerakan salah tersebut akan dilakukannya secara otomatis pula. Karena gerakan sudah menjadi otomatis, maka untuk mengubah gerakan yang salah tersebut agak sulit. Dalam hal ini diperlukan ketekunan. Oleh karena itu sejak awal pelajar harus sudah diarahkan melakukan gerakan-gerakan yang benar secara mekanik agar setelah mencapai fase otonom gerakannya benar-benar efisien.

Hasil belajar gerak atau motorik berkaitan dengan kemampuan gerak dan bisa bertahan hingga waktu relatif lama. Menurut Clarke (dalam Hidayat, 2009),

Kemampuan gerak sebagai tingkat kemampuan seseorang dalam sejumlah rangkaian kegiatan. Kemampuan gerak dianggap sebagai kemampuan yang terintegrasi dari karakteristik individu, seperti halnya kekuatan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan, waktu reaksi dan koordinasi. Karakteristik tersebut diperlukan sebagai landasaan di dalam menampilkan rangkaian gerak yang kompleks, tepat dan efisien. (hlm.45).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar gerak adalah: suatu proses pembelajaran kemampuan gerak fisik atau gerakan tertentu dalam suatu cabang olahraga, untuk menguasai atau memiliki kemampuan melakukan gerakan tertentu dalam cabang olahraga tertentu.

Sejalan dengan pengertian belajar sebagaimana dikemukakan di atas, anak didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Karena itu, inti suatu proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya.

### **2.1.2 Model Pembelajaran**

Pendapat Joyce dan Weil (dalam Fathurrohman, Muhammad, 2017) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah “Sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. (hlm.30).

Model pembelajaran dalam perkembangannya berkembang menjadi banyak. Terdapat model pembelajaran yang kurang baik dipakai dan diterapkan,

namun ada model pembelajaran yang baik untuk diterapkan. Menurut Fathurrohman, Muhammad (2017) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang baik adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran. (hlm.31).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman atau suatu rencana pembelajaran dalam tujuan pembelajaran dalam kelas atau tutorial. Adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah siswa ikut aktif dan kreatif, guru sebagai fasilitator, motivator dan pentingnya penggunaan metode alat, media pembelajaran, dan model pembelajaran.

### **2.1.3 Pembelajaran Kooperatif**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Slavin dalam Isjoni (2009) pembelajaran kooperatif adalah “Suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen” (hlm.15). Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran” (hlm.15).

Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009) menyatakan “Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial” (hlm.15). Menurut Sugiyanto (2010) pembelajaran kooperatif adalah “Model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar” (hlm.37). Anita Lie (2007)



mengungkapkan bahwa “Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada lima unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif” (hlm.29). Sedangkan Johnson (Anita Lie, 2007) mengemukakan dalam “Model pembelajaran kooperatif ada lima unsur yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok” (hlm.30).

Menurut Arif Rohman (2009) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah “Model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok” (hlm.186). *Cooperative learning* menurut Slavin (2005)

Merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. *Cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi efektif antara anggota kelompok. (hlm.4-8).

Suprijono, Agus (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah

Konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksudkan. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. (hlm.54).

Anita Lie (Agus Suprijono, 2009) menguraikan “Model pembelajaran kooperatif ini didasarkan pada falsafah *homo homini socius*. Berlawanan dengan

teori Darwin, filsafat ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci seseorang dapat menempatkan dirinya di lingkungan sekitar” (hlm.56).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Slavin (2005) mengemukakan “Tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi” (hlm.51).

Wisnabek (Slavin, 2005) mengemukakan bahwa “Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang proakademik di antara para siswa, dan norma-norma pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa” (hlm.51).

### **2.1.3.3 Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2009) memaparkan beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut

- 1) setiap anggota memiliki peran;
- 2) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa;
- 3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- 4) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- 5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. (hlm.27).

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan Slavin (Isjoni, 2009) yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

- 1) Penghargaan kelompok  
Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.
- 2) Pertanggung jawaban individu  
Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitik beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan  
Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. (hlm.20).

Slavin (2005) memaparkan bahwa “Teori motivasi dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada derajat perubahan tujuan kooperatif mengubah insentif bagi siswa untuk melakukan tugas-tugas akademik, teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerja sama itu sendiri (apakah kelompok tersebut mencoba meraih tujuan kelompok ataupun tidak)” (hlm.36).

Panintz (Agus Suprijono, 2009) menjelaskan bahwa

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. (hlm.54).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas

berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Salah satu aksentuasi model pembelajaran kooperatif adalah interaksi kelompok. Interaksi kelompok merupakan interaksi interpersonal (interaksi antaranggota). Interaksi kelompok dalam pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan inteligensi interpersonal. Inteligensi ini berupa kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, sifat, temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, isyarat dari orang lain juga termasuk dalam inteligensi ini. Secara umum inteligensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Interaksi kelompok dalam interaksi pembelajaran kooperatif dengan kata lain bertujuan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*). Beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas.

#### **2.1.3.3.4 Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2009) ada berbagai macam tipe, yaitu “*Student Teams-Achievement Division (STAD), Team Game Tournament (TGT), Jigsaw II, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Team Assisted Individualization (TAI), Group Investigation, Learning Together, Complex Instruction, dan Structure DyadicMethods*”. (hlm.11-26).

Sesuai dengan penelitian ini penulis hanya akan membahas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

#### **2.1.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)**

Metode *Team Game Tournament* dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Model ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar siswa. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan.

Menggunakan model *Team Game Tournament* membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Huda, Miftahul (2014) Kooperatif model *Team Game Tournament* adalah “Salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran” (hlm.197). Selanjutnya menurut Slavin dalam Huda, Miftahul (2014) mengemukakan bahwa “TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda” (hlm.197).

Menurut Shoimin Aris (2017) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah

Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang sangat bisa menggairahkan semangat belajar dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. (hlm.174).

Aktivitas pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Jadi, model *Team Game Tournament* merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar siswa. model *Team Game Tournament* membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

### **2.1.5 Permainan Sepak Bola**

#### **2.1.5.1 Sejarah Permainan Sepak Bola**

Sepak bola asal mulanya berasal dari negeri China, sekitar abad ke-2 dan ke-3 pada masa pemerintahan Dinasti Han. Pada saat itu permainan yang dikenal dengan nama *Tsu Chu* ini dimainkan oleh para prajurit Dinasti Han untuk melatih fisik. Sama halnya dengan sepak bola saat ini, *Tsu Chu* juga bermaksud untuk

memasukkan sebuah bola kulit kedalam jaring kecil yang diikatkan di tiang-tiang bambu lawan dengan menggunakan kaki.

Selain China, ribuan tahun yang lalu di Romawi mengenal permainan *Harpastum*, yaitu permainan menggiring bola kecil dengan kaki melewati garis batas lawan. Permainan serupa juga dimainkan di Jepang dengan sebutan *Kemari*.

Sepak bola modern yang berkembang saat ini dilahirkan di Inggris, meski negara Perancis juga mengklaim diri sebagai tempat lahirnya sepak bola modern. Di Inggris, sepak bola menjadi sebuah permainan yang sangat digemari. Pada masa pemerintahan Raja Edward III sepak bola pernah dilarang untuk dimainkan karena di beberapa pertandingan yang dilakukan selalu diwarnai oleh aksi kekerasan. Dalam perkembangannya kemudian pada tahun 1815 sepak bola menjadi terkenal di lingkungan universitas dan sekolah-sekolah di Inggris. Inilah awal mula tonggak kelahiran sepak bola modern, dimana sebelas sekolah dan klub berkumpul di Freemasons Tavern pada tahun 1863 untuk merumuskan aturan-aturan dasar dalam permainan sepak bola. Pada 28 oktober 1863 terbentuklah *Football Association* yang pertama di dunia.

Setelah *Football Association* pertama terbentuk di Inggris, kemudian asosiasi sepak bola juga bermunculan di beberapa negara, yaitu di Belanda (1873), Denmark (1873), Selandia Baru (1891), Argentina (1893), Italia (1898), Jerman dan Uruguay (1900), Hungaria (1901) dan Finlandia (1907). FIFA (*Federation Internationale De Football Association*) yang merupakan asosiasi sepak bola tertinggi dunia dibentuk pada tanggal 21 Mei 1904 atas inisiatif Guirin dari Perancis dan di sponsori oleh tujuh negara anggota pertama yang terdiri dari Denmark, Spanyol, Swiss, Belanda, Swedia dan Perancis.

#### **2.1.5.2 Pengertian Permainan Sepak Bola**

Permainan sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari saat ini, terbukti hampir diseluruh dunia memainkan olahraga ini. Menurut Sudjarwo, Iwan (2015) menyatakan bahwa sepak bola adalah “Permainan antara dua regu yang berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dengan anggota badan selain tangan. Mereka yang memasukkan lebih banyak akan keluar sebagai pemenang” (hlm.1).

Menurut Irianto, Subagyo (2010) sepak bola adalah “Permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan maksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukkan bola” (hlm.3). Sedangkan bola yang digunakan untuk permainan sepak bola menurut Saintif (2020) “Bola yang dipakai harus memiliki standarisasi dan terbuat dari kulit ketika pertandingan resmi” (hlm.1). Dan tujuan sepak bola menurut Muhajir (2007) “Permainan sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan memperthankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola oleh lawan” (hlm.22).

Berdasarkan hakikat permainan sepak bola yang dikemukakan oleh para ahli diatas, maka peneliti bisa memberikan kesimpulan yang dimana permainan sepak bola yaitu suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang saling bertanding dengan menggunakan satu bola yang nantinya akan diperebutkan oleh kedua tim tersebut untuk saling memasukkan bola ke gawang lawan mereka.

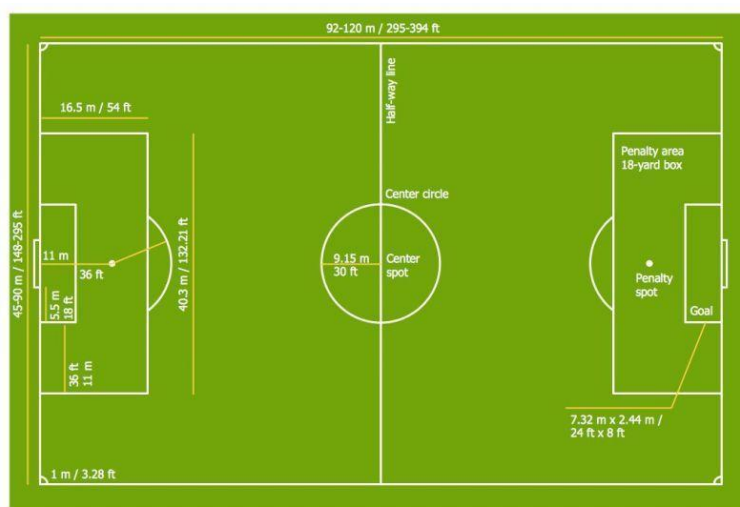
Permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang biasa disebut kesebelasan, karena tiap-tiap regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satu gawang. Tujuan permainan sepak bola adalah pemaian dapat memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola dari lawan. Kesebelasan sepak bola dinyatakan menang apabila dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang kesebelasan lawan. Akan tetapi, jika kedua kesebelasan memasukan bola dengan jumlah yang sama maka permainan ini dinyatakan seri atau draw.

### **2.1.5.3 Peraturan Permainan**

#### **2.1.5.3.1 Lapangan Permainan**

Lapangan sepak bola harus memiliki ukuran panjang 100 meter hingga 110 meter dan lebar 64 meter hingga 75 meter. Garis-garis batas kapur putih harus jelas dengan ketebalan garis sebesar 12 centimeter. Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran yang memiliki diameter 9,15 meter.

Disetiap sudut lapangan diberi garis lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang 1,5 meter. Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 meter yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 centimeter, tiang gawang dicat putih dan dipasang jaring-jaring pada bagian belakang tiang. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang. Dua garis ditarik tegak lurus dari garis gawang masing-masing antara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter. Ujung-ujung kedua garis kedua garis dihubungkan oleh suatu garis lurus sejajar dengan garis gawang. Daerah ini masuk bagian dari daerah tendangan hukuman (*penalty area*) dengan ukuran 16,5 meter dari tiang gawang. Titik *penalty* berjarak 11 meter dari depan pertengahan garis gawang dan lingkaran pinalti dengan jari-jari 9,15 meter.



Gambar 2.1 Lapangan Sepak Bola  
(Sumber: Saintif,2020)

### 2.1.5.3.2 Perlengkapan Permainan

Bola sepak bola berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 68 centimeter hingga 70 centimeter dan beratnya antara 410 gram hingga 450 gram. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan sepak bola (selain kiper) mencakup baju kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering dan sepatu bola. Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna



lain untuk membedakan dari pemain lain dan wasit. Menurut Luxbacher (2008) “Para pemain tidak diperbolehkan untuk menggunakan pelengkap pakaian yang dianggap dapat membahayakan pemain lainnya, seperti: jam tangan, kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya” (hlm.3).



Gambar 2.2 Bola Sepak  
(Sumber: (Sumber: Saintif,2020)

#### 2.1.5.4 Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Faktor penting yang berpengaruh dan dibutuhkan dalam permainan sepak bola adalah teknik dasar permainan sepak bola. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu persyaratan penting yang harus dimiliki oleh setiap pemain agar permainan dapat dilakukan dengan baik. Teknik dasar sepak bola tersebut adalah teknik yang melandasi keterampilan bermain sepak bola pada saat pertandingan, meliputi teknik tanpa bola dan teknik dengan bola.

Teknik dasar permainan sepak bola tersebut menentukan sampai dimana seorang pemain dapat meningkatkan mutu permainannya. Tujuan penguasaan teknik dasar yang baik adalah agar para pemain dapat menerapkan taktik permainan dengan mudah, karena apabila pemain mempunyai kepercayaan pada diri sendiri yang cukup tinggi, maka setiap pengolahan bola yang dilakukan tidak akan banyak membuang tenaga. Menurut Sudjarwo, Iwan (2015) menjelaskan

Teknik dasar dalam permainan sepak bola pada umumnya terbagi 2 bagian, yaitu: (1) teknik tanpa bola, yang terdiri dari: lari cepat dan merubah arah, melompat dan meloncat, gerak tipu tanpa bola yaitu gerak tipu dengan badan dan gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang. (2) teknik dengan bola, terdiri dari mengenal bola, menendang bola, menerima bola, menggiring bola, menyundul bola, melempar bola, teknik gerak tipu dengan bola, merampas atau merebut bola dan teknik khusus penjaga gawang. (hlm.1).

Menurut Herwin (2004) permainan sepak bola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

- 1) Gerak atau teknik tanpa bola  
Selama dalam sebuah permainan sepak bola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.
- 2) Gerak atau teknik dengan bola  
Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) bola (*passing*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*). (hlm.21-49).

Dari pendapat di atas tentang penjelasan teknik dalam sepak bola maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dalam sepak bola ada dua, yaitu teknik tanpa bola dan teknik dengan bola.

### **2.1.6 Passing Sepak Bola**

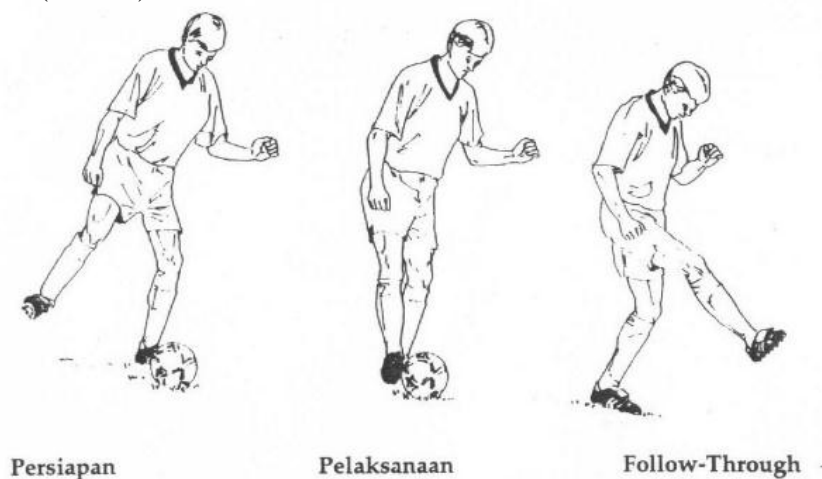
Menurut Soekatamsi (2001) *passing* adalah “Operan bola yang diberikan seorang pemain kepada rekan setim” (hlm.131). Menurut Mielke, Danny (2007) *passing* adalah “Memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain” (hlm.19). *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan untuk melakukan *passing*. *Passing* membutuhkan kemampuan teknik yang sangat baik agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik seorang pemain bisa berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi permainan. *Passing* dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang di antara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Selain itu keterampilan mengontrol bola pada penerima bola dari *passing* teman juga perlu dilatih agar pemain yang akan melakukan *passing* punya rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman yang tidak dijaga lawan.

Hampir semua pemain pemula mengalami kesulitan pada saat mengoper bola, untuk itu diperlukan latihan teknik yang baik untuk menguasainya dengan

latihan yang baik dan benar. Cara melakukan *passing* ada beberapa macam. Menurut Mielke, Danny (2007) mengatakan ada beberapa cara melakukan *passing* yang biasa dilakukan oleh para pemain sepak bola, terdiri atas beberapa teknik seperti “*Passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan punggung sepatu, *passing* menggunakan *drop pass*, *passing* dengan *overlap*, *passing* dengan *give and go*” (hlm.20-22). Sementara Luxbacher, (2011) menjelaskan tentang beberapa teknik *passing* di atas permukaan ada tiga teknik yaitu “Operan *inside-of-the-foot* (dengan bagian dalam kaki), operan *outside-of-the-foot* (dengan bagian luar kaki), operan *instep* (dengan kura-kura kaki), operan *short chip*, operan *long chip*” (hlm.11-23).

Dalam penelitian ini penulis hanya membahas *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Pelaksanaan *passing* menurut Luxbacher (2011)

Keterampilan *passing* bola yang paling besar adalah *pushpass* (operan dorongan) karena bagian samping dalam kaki sebenarnya pendorong bola. Teknik *passing* ini digunakan untuk menggerakkan bola sejauh 5 hingga 15 yard. Cara pelaksanaannya cukup sederhana. Kaki yang menahan keseimbangan tubuh, yang tidak digunakan untuk menendang diletakan di samping bola dan arahkan ke target. Tempatkan kaki yang akan menendang dalam posisi menyamping dan jari kaki ke atas menjauh dari garis tengah tubuh. Bola yang ditendang adalah bagian tengah dan ditendang dengan bagian dalam kaki. Pastikan kaki tetap lurus pada gerak lanjutan dari tendangan tersebut. (hlm.12).



Gambar 2.3 *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam  
(Sumber: Siswanto, Alfian, 2018)

### 2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Passing* Menggunakan Kaki Bagian

#### Dalam

Menurut Danny Mielke (2007)

Faktor yang mempengaruhi kaki bagian dalam permainan sepak bola karena dikaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan control bola yang lebih baik selain itu kaki bagian dalam merupakan permukaan yang lebih tepat untuk melakukan *passing*. *Passing* kaki bagian dalam bisa lebih efektif untuk menciptakan gol. (hlm.20).

Sedangkan menurut Imam Soekatamsi (2001) “Kemungkinan kesalahan dalam menendang bola dengan kaki bagian dalam: sikap badan kaku (tidak rileks), kaki tumpu tidak di samping bola, badan kurang condong ke depan, dan tidak ada ayunan lanjutan” (hlm.199). Menurut Schmidt & Lee (2008)

Gerak yang terjadi dalam aktivitas olahraga, merupakan akibat adanya stimulus yang diproses di dalam otak dan selanjutnya direspon melalui kontraksi otot, setelah menerima perintah dari system komando syaraf, yaitu otak. Oleh karena itu keterampilan gerak selalu berhubungan dengan sistem motorik internal tubuh manusia yang hasilnya dapat diamati sebagai perubahan posisi sebagian badan atau anggota badan. (hlm.334).

Belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak. Selanjutnya gerak yang dilakukan secara berulang-ulang akan tersimpan dalam memori pelaku yang sewaktu-waktu akan muncul bila ada stimulus yang sama. Untuk itu, keterampilan gerak dalam olahraga harus selalu dilatihkan secara berulang-ulang agar tidak mudah hilang dari memori, sehingga individu tetap terampil dalam setiap melakukan gerakan.

Permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang dilakukan dengan menendang ke teman dan mencetak gol sebanyak mungkin serta mempertahankan gawang dari kebobolan. Permainan sepak bola yang baik harus dilakukan secara kolektif tim dengan melakukan kerjasama tim yang solid. Salah satunya dengan

melakukan *passing* yang tepat. Hal ini dikarenakan kesalahan *passing* dapat menyebabkan tim banyak kehilangan bola dan membahayakan gawang sendiri. Sejalan dengan ini bawah pemberian variasi latihan *passing* tersebut bertujuan untuk meningkatkan tingkat ketepatan *passing* sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang mendasar. Selain itu, dalam permainan sepak bola bahwa pertahanan yang baik dapat dilakukan dengan melakukan *passing* yang tepat karena akan menyulitkan pemain lawan untuk merebut bola. Dengan hasil penelitian ini maka bentuk latihan harus mamapu dikembangkan lebih luas dan lebih baik lagi agar siswa dapat meningkatkan keterampilan *passing*-nya tanpa mengalami kejenuhan saat latihan.

#### **2.1.8 Metode *Team Game Tournament* dalam Pembelajaran *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam**

Berikut ini penulis akan menjelaskan prosedur model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran sepak bola.

##### 1) Penyajian Kelas

Model pembelajaran pertama-tama diperkenalkan didalam kelas, lalu menyampaikan materi ajar yang akan diajarkan. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi latihan yang dipimpin oleh pelatih, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual sebelum langsung turun ke lapangan.

##### 2) *Team*

Terdiri dari empat anak didik yang mewakili seluruh bagian dari kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan perintah dengan baik. Setelah pelatih menyampaikan materi *passing* pada permainan sepak bola, tim berkumpul untuk memahami teknik-teknik dalam *passing*, tim adalah fitur penting dalam *Team Game Tournament*. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk timnya, dan tim pun harus membantu tiap anggotanya.

### 3) *Games*

*Games*nya terdiri dari permainan-permainan yang *relevan* dalam *passing* pada permainan sepak bola yang dirancang untuk meningkatkan aspek kerjasama, keterampilan, maupun teknik *passing*. *Games* tersebut dimainkan dalam beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok berbeda tingkat keterampilannya.

Pada *games* ini, siswa ditempatkan dalam situasi permainan yang mengharuskan mereka mempertahankan *ball possession* sebelum mereka mengidentifikasi dan membuat keputusan untuk melakukan *shooting*. Hubungan antara keterampilan dan taktik memungkinkan siswa untuk belajar permainan dan memperbaiki penampilan mereka, hal ini dikarenakan taktik permainan memberi kemungkinan bagi penerapan keterampilan motorik.

Untuk mengajarkan latihan *stop passing* dalam *Teams Game Tournament* kepada siswa pemula sebaiknya dilakukan dengan permainan yang dimodifikasi yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa, luasnya daerah permainan, peralatan yang tersedia, dan jumlah siswa

### 4) *Tournament*

*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah memberikan materi *stop passing* pada permainan sepak bola dan tim telah melaksanakan tugas kelompok. Menurut Huda, Miftahul (2014).

Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut : 1) menggunakan rangking yang telah dibuat sebelumnya; 2) membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 atau 4 siswa; 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik". (hlm.198).

Pada *tournament* pertama, pelatih menunjuk tim untuk saling bertanding dengan dominasi teknik *stop passing*. Dan pertandingan ini dilakukan sampai semua tim saling bertemu. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.



Gambar 2.4 Pembelajaran *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)  
Sumber : Dokuemntasi Penelitian

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, penulis menentukan suatu penelitian yang sama dan relevan yang mengungkapkan perbandingan pengaruh pembelajaran antara menggunakan pendekatan taktik dengan pendekatan teknik terhadap keterampilan *stop passing* dalam permainan sepak bola. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen oleh saudara Rizki Muhammad Taufiqillah, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi (FKIP UNSIL) Angkatan tahun 2010, yang memberikan kesimpulan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh dari hasil tes *stop passing* pada tes awal dan tes akhir, latihan *stop passing* dengan pendekatan teknik lebih berpengaruh daripada pendekatan taktis terhadap keterampilan *stop passing* dalam permainan sepak bola. Dari hasil penelitian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti yang sejenis mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap penguasaan *passing* menggunakan kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 1 Mangunjaya tahun ajaran 2019/2020.

Dengan demikian jelas bahwa masalah yang penulis teliti dalam penelitian ini didasari oleh hasil penelitian Rizki Muhammad Taufiqillah seperti yang penulis kemukakan di atas, namun penelitian yang penulis lakukan hanya mengungkap kebenaran mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Sampel dalam penelitian Rizki Muhammad Taufiqillah adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2014/ 2015, sedangkan sampel dalam penelitian penulis adalah siswa ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 1 Mangunjaya tahun ajaran 2019/2020. Dengan demikian jelas bahwa penelitian penulis relevan dengan penelitian Rizki Muhammad Taufiqillah tetapi objek kajian dan sampelnya tidak sama.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, penulis merumuskan kerangka konseptual dasar penelitian ini sebagai berikut

Pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Menurut Slavin (2005) “Aktivitas dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* memungkinkan siswa dapat berlatih lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar” (hlm.166-167)..

Menggunakan metode *Team Game Tournament* membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam Slavin (2005) “Ada lima komponen utama dalam *team games tournament* adalah 1) penyajian kelas, 2) Kelompok (*team*), 3) *Game*, 4) *Tournament*, dan 5) Penghargaan kelompok (*team recognise*)” (hlm.166-167).

Model *team games tournament* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dan Istiqomah (2000) antara lain :



Kelebihan model *team games tournament*

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses latihan berlangsung dengan keaktifan siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi lebih tinggi
- 7) Hasil latihan lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Kelemahan model *Team Games Tournament* adalah :

- 1) Bagi guru  
Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Bagi siswa  
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan tinggi agar dapat mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain. (hlm.10).

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu penelitian dilakukan. Hipotesis penelitian pada umumnya dalam bentuk kecenderungan atau keyakinan pada proses atau hasil belajar yang akan muncul setelah suatu penelitian ditetapkan. Hipotesis menurut Indrawan Rully dan Poppy Yaniawati, (2014) adalah, “pernyataan sementara (*tentative*) yang menjadi jembatan antara teori yang dibangun dalam merumuskan kerangka pemikiran dengan pengamatan lapangan” (hlm.42).

Berdasarkan jawaban diatas, maka hipotesis penulis adalah, “Terdapat pengaruh secara berarti atau signifikan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournanents*) terhadap hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola pada siswa ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 1 Mangunjaya Kabupaten Pangandaran Tahun Ajaran 2019/2020”.