

BAB 2

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pendidikan

Menurut UU No.20 Tahun 2023 tentang Sistem pendidikan di Indonesia “Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi diri”. Menurut Sugiarta et al., (2019, hlm.17) mengemukakan bahwa “Hakikat pendidikan adalah usaha untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda agar mereka menjadi manusia yang mempunyai keseimbangan baik dari segi mental maupun spiritual”.

Sedangkan menurut Wahid, (2022, hlm. 13) mengemukakan bahwa “Hakikat pendidikan adalah mengubah cara berpikir, mendalami, dan menerapkan pengetahuan dalam aspek kemampuan berkreasi, rasionalitas, perasaan, dan tindakan secara menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk memberdayakan individu untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, dan perkembangan pendidikan secara keseluruhan”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hakikat pendidikan adalah mengubah cara berpikir, mendalami, dan menerapkan pengetahuan untuk memberdayakan individu secara menyeluruh, baik untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, maupun perkembangan pendidikan secara keseluruhan.

2.1.2 Tujuan pendidikan

Tujuan pendidikan adalah faktor krusial dalam dunia pendidikan, karena tujuan tersebut menetapkan arah yang ingin dicapai atau yang hendak dikejar oleh sistem pendidikan. Tujuan pendidikan ini berubah seiring berjalannya waktu, menyesuaikan

dengan perkembangan dan pembangunan dalam kehidupan masyarakat dan negara Indonesia pada setiap masa.

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, tujuan Pendidikan Nasional adalah memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang memiliki keyakinan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral baik, sehat, berpengetahuan, memiliki keterampilan, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan menurut UNESCO, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa, menjadi fokus utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Dengan landasan pemikiran tersebut, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) menetapkan empat pilar pendidikan yang relevan untuk masa sekarang dan masa depan. Keempat pilar tersebut adalah: 1) belajar untuk mengetahui, 2) belajar untuk melakukan sesuatu, 3) belajar untuk menjadi sesuatu, dan 4) belajar untuk hidup bersama. Keempat pilar ini menggabungkan tujuan-tujuan IQ (*Intelligence Quotient*), EQ (*Emotional Quotient*), dan SQ (*Spiritual Quotient*).

Sejalan dengan tujuan pendidikan di atas, Hidayat et al., (2019, hlm. 25) mengemukakan tujuan dari pendidikan nasional

adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia sepenuhnya merupakan tujuan utama pendidikan. Hal ini mencakup pembentukan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki moralitas yang luhur, pengetahuan dan keterampilan yang memadai, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang kokoh dan mandiri, serta kesadaran tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Maka dari itu tujuan Pendidikan yaitu dengan mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana sudah di jelaskan dari pendapat diatas dan juga tujuan Pendidikan harus berkaitan langsung dengan hakikat Pendidikan.

2.1.3 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani di sekolah hakekatnya merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan Pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan instrument yang efektif untuk mendidik siswa, baik secara fisik, emosional, sosial dan intelektual (Iswanto & Widayati, 2021, hlm 17). Selaras dengan pernyataan di atas Kamolidin, (2021, hlm. 161) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi morfologis dan fungsional, aspek mental, serta kemandirian tubuh manusia. Tujuan lainnya adalah meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan fisik guna mencapai hasil yang optimal dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam pekerjaan dan pertahanan Tanah Air”. Ardha et al., (2018, hlm. 588) juga menjelaskan pendidikan jasmani merupakan komponen pendidikan yang memiliki karakteristik khusus, di mana melibatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mencapai perubahan holistik pada kualitas individu. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan aspek fisik, mental, dan emosional secara menyeluruh.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Sebagai instrumen efektif dalam mendidik siswa, pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam pengembangan aspek fisik, emosional, sosial, dan intelektual. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kondisi morfologis dan fungsional tubuh manusia, serta memperbaiki aspek mental dan kemandirian tubuh. Dalam konteks ini, pendidikan jasmani juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan fisik siswa untuk mencapai hasil optimal dalam berbagai aktivitas, termasuk di dalamnya pekerjaan dan upaya pertahanan negara. Pendekatan ini memanfaatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mencapai perubahan holistik pada kualitas individu, dengan fokus pada peningkatan aspek fisik, mental, dan emosional secara menyeluruh.

2.1.4 Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan inti dalam pendidikan di sekolah. Keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung pada pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik (Rahman, 2021, hlm. 9). Selaras dengan pernyataan di atas, Perwita Sari et al., (2020, hlm. 2) mengemukakan bahwa “belajar merupakan proses yang optimal di mana seseorang bergerak dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Pada kegiatan belajar merupakan proses penyatuan antara aspek kognitif, emosional, lingkungan dan pengalaman. Kegiatan belajar mampu meningkatkan atau menciptakan perubahan pada diri seseorang”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya seseorang untuk menciptakan perubahan perilaku baru sebagai bagian dari pengalaman pribadinya. Perubahan yang muncul setelah seseorang belajar bisa berupa keterampilan, sikap, pemahaman, atau pengetahuan yang baru.

Menurut Perwita Sari et al., (2020, hlm. 3) mengemukakan bahwa “hasil belajar merujuk pada tingkat pemahaman yang berhasil dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”. Selaras dengan Aini & Alfani Hadi, (2023, hlm. 3) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang tercapai dan menyebabkan perubahan dalam perilaku bagi mereka yang sedang belajar. Peserta didik akan mencapai hasil belajar yang optimal ketika guru dan siswa berkolaborasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.”

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian, kemampuan, pemahaman, atau perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses belajar atau pembelajaran.

2.1.5 Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran umumnya dirancang berdasarkan prinsip-prinsip atau teori-teori tertentu. Pembelajaran mengenai model-model ini biasanya berakar pada teori belajar yang dibagi menjadi empat kelompok model pembelajaran. Model-model tersebut bertindak sebagai kerangka umum perilaku pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang sedang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar, di mana siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran Magdalena et al.,(2024). Model pembelajaran merujuk pada pola atau serangkaian langkah-langkah pembelajaran khusus yang diterapkan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi hasil belajar dengan lebih cepat, efektif, dan efisien Kaban et al.,(2020, hlm. 4). Menurut Hasriadi, (2022, hlm. 9) mengelompokkan model pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar menjadi empat model pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) model interaksi sosial, diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya; 2) model pemrosesan informasi, dalam artian bertujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat berperan aktif dalam menyaring dan mengembangkan materi yang akan mereka pelajari; 3) model personal, merupakan tuntutan kepada peserta didik untuk dapat mengeksplorasi dan mengidentifikasi kemampuan mereka sendiri dalam proses kegiatan pembelajaran; 4) model modifikasi karakter, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keterampilan mereka melalui tugas pembelajaran, mengembangkan perilaku yang proaktif, dan menyesuaikan lingkungan belajar sesuai dengan kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam pernyataan tersebut, dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain yang merinci proses dan menciptakan lingkungan di mana siswa dapat berinteraksi, berkembang, dan mengalami perubahan. Model ini merupakan suatu

bentuk pembelajaran yang diperkenalkan oleh para pendidik dengan tujuan mengembangkan potensi siswa berdasarkan pemahaman awal. Pendidikan dianggap sebagai lingkungan terbuka yang dapat diakses oleh semua orang, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Fokus pendidikan saat ini terutama terkait dengan dunia sekolah, di mana sekolah menjadi tempat penting untuk mendiskusikan pengetahuan dan berbagai disiplin ilmu. Di sekolah, terdapat pendidik berbakat dan berbagai disiplin ilmu, menyediakan proses pembelajaran terencana yang bertujuan mengubah perilaku melalui model pembelajaran yang terstruktur sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.6 Cooperative Learning

Menurut Harefa et al., (2022) menyatakan “Model pembelajaran kooperatif adalah metode belajar dalam kelompok yang terorganisir, menyelaraskan berbagai aspek pembelajaran secara efisien dan efektif. Pendekatan ini mengarah pada eksplorasi dan evaluasi bersama terhadap suatu topik atau konsep melalui kerjasama dan dukungan antar anggota kelompok. Tujuannya adalah untuk mencapai proses belajar yang produktif serta hasil yang memuaskan”. Sedangkan menurut Zulham, (2020, hlm. 6) “*Cooperative Learning* adalah suatu bentuk pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anggota dengan struktur kelompok yang beragam”. Sejalan dengan pernyataan diatas Holili, (2022, hlm. 5) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Setiap kelompok memiliki siswa dengan kemampuan yang beragam”.

Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa disusun dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Penyusunan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil bertujuan agar mereka dapat lebih memahami materi pelajaran dan berkolaborasi secara efektif dengan sesama siswa.

2.1.6.1 Prinsip-prinsip *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembelajaran dalam kelompok. Terdapat elemen-elemen mendasar yang membedakan pendekatan kolaboratif dari sekadar mengelompokkan siswa secara acak. Dengan mengimplementasikan pembelajaran kooperatif dengan tepat, guru dapat lebih efektif mengelola kelas dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Menurut Fauziyah, (2022) mengatakan bahwa tidak semua bentuk kerja kelompok dapat dianggap sebagai pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang optimal, terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diimplementasikan, yaitu: 1) saling ketergantungan positif, untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pendidik perlu merancang tugas-tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya sendiri, sehingga memungkinkan anggota lainnya untuk mencapai tujuan bersama; 2) tanggung jawab perorangan, pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* melakukan persiapan dengan menyusun tugas-tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pekerjaan mereka sendiri. Hal ini penting agar proses tugas berikutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan dengan lancar; 3) tatap muka, setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dan berdiskusi. Interaksi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan sinergi yang menguntungkan semua anggota; 4) komunikasi antar anggota, unsur ini juga menekankan pentingnya pengajar memiliki beragam keterampilan komunikasi sebelum menugaskan siswa ke dalam kelompok pembelajaran. Pengajar perlu mengajar cara-cara berkomunikasi kepada siswa sebelum mereka ditempatkan dalam kelompok belajar. Tidak semua siswa memiliki keterampilan mendengarkan dan berbicara yang sama, sehingga keberhasilan sebuah kelompok juga tergantung pada kemampuan dan kesiapan setiap anggota kelompok untuk saling mendengarkan dan mengungkapkan pendapat mereka; 5) evaluasi proses kelompok, pengajar perlu mengalokasikan waktu khusus bagi kelompok untuk

mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka. Hal ini bertujuan agar mereka dapat bekerja sama dengan lebih efektif di masa mendatang.

Dalam pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif membutuhkan pengorganisasian yang efektif untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Memahami pentingnya model pembelajaran kooperatif yang menekankan prinsip-prinsip proses pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa model ini menitikberatkan pada peran aktif setiap anggota dalam kelompoknya. Meskipun melibatkan kerja kelompok, model pembelajaran kooperatif menonjolkan perbedaan yang jelas dengan kerjasama tim, di mana dalam kooperatif, seluruh anggota memiliki peran yang penting tanpa adanya pemimpin tunggal atau pusat. Selain itu, karakteristik, prinsip, dan tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran lainnya, sehingga menjadikannya sebagai model pembelajaran yang bernilai.

2.1.6.2 Model-model Cooperative Learning

Cooperative Learning adalah metode pengajaran yang menekankan persamaan sikap atau perilaku saat bekerja atau saling membantu dalam suatu struktur kerjasama yang terorganisir di dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Menurut Rusman, (2017, hlm. 213) “Terdapat beberapa tipe dalam model pembelajaran kooperatif, diantaranya yaitu: 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Jigsaw; 3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*); 4) *Make a Match* (Membuat Kecocokan); 5) *Teams Games Tournament* (TGT); 6) Struktural; 7) *Two Stay Two Stray* (TSTS)”. dalam pernyataan dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif mempunyai tipe yang bervariasi.

2.1.7 Konsep Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

Model ini bisa diterapkan selama kegiatan pengajaran, terutama dalam kerangka pembelajaran kooperatif. Namun, pendekatan ini lebih menekankan partisipasi siswa dalam diskusi untuk saling bertukar pendapat. Dalam pelaksanaannya, metode *Two Stay Two Stray* digunakan, yang secara langsung mengajak siswa agar

tetap aktif selama proses pembelajaran. Tujuan dari metode pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan semangat kerjasama, saling bantu, dan tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan. Kelebihan pada tipe *Two Stay Two Stray* diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Bisa diterapkan pada semua kelas atau tingkatan; 2) siswa memiliki kecenderungan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam; 3) lebih menekankan pada partisipasi aktif siswa; 4) memfokuskan pada tingkat keterlibatan yang lebih tinggi; 5) mengharapkan siswa dapat dengan berani mengekspresikan pendapat mereka; 6) menambahkan kekompakan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa; 7) meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta membantu meningkatkan minat dan kinerja belajar.

Adapun kekurangan dari tipe *Two Stay Two Stray* diantaranya adalah sebagai berikut:

1) memerlukan waktu yang relatif lama; 2) siswa memiliki kecenderungan untuk enggan belajar secara kelompok; 3) untuk guru, memerlukan persiapan yang intensif, baik dari segi materi, keuangan, maupun tenaga; 4) guru cenderung menghadapi kesulitan dalam mengelola kelas. Namun, jika metode pembelajaran ini diterapkan dengan benar, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Permata et al., (2023, hlm. 2) “Tipe pembelajaran ini mengharuskan guru memberikan keleluasaan kepada siswa agar mereka dapat berdiskusi dan bekerja sama, mengintegrasikan setiap ide yang muncul dari kelompok masing-masing, dengan tujuan menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan oleh guru”. Dalam pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa metode pembelajaran ini siswa terlibat secara holistik baik dari segi intelektual maupun emosional, yang melibatkan pembelajaran melalui percakapan. Selama proses pembelajaran, kelompok siswa terlibat secara aktif dalam interaksi dengan kelompok lain, dan informasi juga ditukar antar kelompok. Tujuan dari pembelajaran kelompok ini adalah untuk lebih meningkatkan rasa ingin tahu

siswa, mendorong mereka untuk mencari informasi sendiri. Secara tidak langsung, metode pembelajaran ini dapat memberikan dampak maksimal terhadap kinerja siswa.

2.1.7.1 Manfaat Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

Menurut Aris dalam Rahmaniati et al., (2018, hlm. 34) kelebihan model TSTS diantaranya adalah sebagai berikut:

1) mudah dipisahkan menjadi pasangan; 2) melibatkan lebih banyak tugas yang harus diselesaikan; 3) guru dapat dengan mudah memantau proses pembelajaran; 4) dapat diterapkan di semua kelas atau tingkatan; 5) meningkatkan makna belajar peserta didik; 6) lebih menekankan pada tingkat keaktifan; 7) mengharapkan peserta didik dapat dengan berani menyatakan pendapat mereka; 8) menambah kekompakan dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik; 9) meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik; 10) memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat serta prestasi belajar.

Dalam pernyataan tersebut dapat dikemukakan bahwa dalam konsep *Two Stay Two Stray* (TSTS), struktur ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk berbagi hasil informasi mereka dengan kelompok lain. Pendekatan *two stay two stray* juga mengadopsi metode di mana peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dengan kelompok lain.

2.1.7.2 Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray

Dalam model pembelajaran TSTS, peserta didik akan secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap perwakilan kelompok akan mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi tentang pekerjaan yang telah dilakukan, sementara anggota kelompok yang tinggal di tempatnya akan menjelaskan apa yang telah dikerjakan kepada kelompok yang berkunjung. Setelah selesai berkunjung, perwakilan dari kelompok yang berkunjung memiliki tanggung jawab untuk membagikan informasi yang diperoleh kepada anggota kelompoknya yang tinggal di tempat asal. Kegiatan ini mendorong peserta didik dalam kelompok untuk aktif dalam menjalankan tugas dan diskusi. Mereka juga tidak mudah merasa jenuh dan akan tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman-

teman mereka. Jika metode pembelajaran ini diterapkan, dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena dianggap menarik dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah dalam penerapan *tipe two stay two stray* ini, diantaranya yaitu:

- 1) guru mengorganisir peserta didik ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari empat sampai tujuh anggota, contohnya dengan satu peserta didik berkompetensi tinggi, dua peserta didik berkompetensi sedang, dan satu peserta didik berkompetensi rendah. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif TSTS dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk saling mengajarkan (*Peer Tutoring*) dan mendukung satu sama lain; 2) guru menetapkan subpokok bahasan kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama anggota kelompok masing-masing; 3) peserta didik bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari empat orang, dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir; 4) setelah menyelesaikan tugas, dua orang dari setiap kelompok meninggalkan kelompoknya untuk berkunjung ke kelompok lain; 5) dua anggota yang tinggal di kelompok asal bertanggung jawab untuk membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu dari kelompok lain; 6) tamu memberi salam dan kembali ke kelompok asal mereka untuk melaporkan temuan mereka dari kunjungan ke kelompok lain; 7) kelompok melakukan penyesuaian dan membahas hasil kerja mereka; 9) masing-masing kelompok menyajikan hasil kerja mereka.

2.1.8 Futsal

Futsal merupakan olahraga sepak bola dalam ruangan yang dimainkan dilapangan yang lebih kecil dengan team yang terdiri dari lima pemain Menurut Nugraha et al., (2019, hlm. 2) mengemukakan mengenai pengertian futsal

“Futsal merupakan varian permainan sepak bola yang dimainkan di dalam ruangan, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa futsal adalah bentuk olahraga sepak bola yang permainannya dilakukan di dalam ruangan, dengan jenis permainan yang tidak terlalu berbeda dari sepak bola. Permainan ini melibatkan lima pemain dalam setiap tim, berbeda dengan sepak bola konvensional yang melibatkan sebelas pemain dalam setiap tim. Selain itu, ukuran lapangan dan bola yang digunakan dalam futsal lebih kecil jika dibandingkan dengan sepak bola lapangan rumput”.

Sejalan dengan pernyataan di atas Adil, (2020, hlm. 25) mengemukakan bahwa

“Futsal merupakan permainan bola antara dua tim, dengan setiap tim terdiri dari lima pemain. Tujuan utamanya adalah mencetak gol dengan memasukkan bola ke gawang lawan. Selain lima pemain inti, setiap tim juga diperbolehkan memiliki pemain cadangan. Lapangan futsal dibatasi oleh garis, bukan oleh net atau papan”

Sedangkan menurut Pratama et al., (2020, hlm. 63) menjelaskan mengenai permainan futsal bahwa

Futsal merupakan permainan yang jenisnya sama dengan permainan sepakbola, dimainkan di lapangan dengan ukuran lebih kecil. Futsal dimainkan oleh 10 orang dengan masing masing tim berjumlah 5 rang, lahraga permainan futsal dijadikan sebagai pengganti latihan teknik dasar dan keterampilan (*skill*) sepakbola konvensional, karena lapangan yang rata pemain bisa melakukan gerakan-gerakan dengan baik .

Menurut Narlan & Juniar, (2020, hlm. 245) mengemukakan bahwa “Permainan futsal sama dengan sepakbola, perbedaan antara kedua permainan ini terletak pada jumlah pemain, dimensi bola, dimensi lapangan, dan variasi teknik dasar yang digunakan”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa futsal adalah varian permainan sepak bola yang dimainkan di dalam ruangan. Dengan demikian, futsal dapat dianggap sebagai bentuk olahraga sepak bola yang dilaksanakan di dalam ruangan, dengan permainan yang mirip dengan sepak bola konvensional. Permainan ini melibatkan lima pemain dalam setiap tim, berbeda dengan sepak bola lapangan yang melibatkan sebelas pemain dalam setiap tim. Ukuran lapangan dan bola yang digunakan dalam futsal lebih kecil dibandingkan dengan sepak bola lapangan rumput. Tujuan utama dalam futsal adalah mencetak gol dengan memasukkan bola ke gawang lawan, dan setiap tim dapat memiliki pemain cadangan. Lapangan futsal dibatasi oleh garis, bukan oleh net atau papan.

Menurut Lhaksana dalam Widiyono Prasetyo Ibnu, (2019 hlm 12) faktor penting dalam mencapai prestasi dalam futsal adalah kemampuan seseorang dalam menguasai keterampilan dasar permainan futsal. Aspek keterampilan tersebut mencakup berbagai teknik dasar seperti mengumpan (*passing*), mengontrol bola

(*control*), melakukan tendangan lambung (*chipping*), menggiring bola (menggiring bola), dan menembak bola (*shooting*).

2.1.8.1 Komponen Menggiring Bola

Menggiring bola merupakan keterampilan di mana seorang pemain mengontrol dan menggiring bola untuk melewati lawan, dengan maksud menciptakan peluang untuk mencetak gol. Aspek penting dalam teknik ini adalah kemampuan mengendalikan bola dan menjaga jarak dengan lawan. Menurut Purnomo & Irawan, (2021, hlm 7) "menarik perhatian lawan untuk mendekat dan melewati mereka sambil mengarahkan bola ke ruang kosong merupakan suatu teknik yang dapat membuka peluang mencetak gol. Setiap pemain futsal diharapkan memiliki keterampilan yang baik dalam menguasai teknik ini, yang menunjukkan pentingnya keseimbangan dan fleksibilitas dalam permainan". Setiap pemain futsal harus mahir dalam menguasai teknik menggiring bola. Ini mengindikasikan bahwa keseimbangan dan fleksibilitas pemain menjadi aspek yang sangat penting. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan menggiring bola menurut Purnomo & Irawan, (2021, hlm. 7):

- 1) dalam menjalankannya, pemain perlu memiliki kemampuan untuk mengontrol bola;
- 2) saat mengontrol bola, menjaga jarak dengan lawan menjadi faktor kunci yang sangat penting bagi pemain;
- 3) pemain disarankan untuk tetap mempertahankan keseimbangan dan fleksibilitas tubuh ketika melakukan gerakan;
- 4) sentuhan bola sebaiknya dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan telapak kaki;
- 5) penting bagi pemain untuk selalu mempertahankan fokus pandangan ketika berinteraksi dengan bola;
- 6) kewaspadaan terhadap pergerakan tim lawan menjadi hal yang esensial karena mereka dapat berusaha merebut bola jika pemain lengah.

Berikut juga penjelasan mengenai teknik dasar menggiring bola. Menurut Purnomo & Irawan, (2021, hlm. 7) "pada dasarnya, terdapat tiga jenis teknik menggiring bola, diantaranya yaitu menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian

dalam, menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki, dan menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar”.

1) menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, seorang pemain memiliki kemampuan untuk mengelabui lawannya. Saat menerapkan teknik menggiring bola ini, penggiringan bola dilakukan ke arah sisi kiri tubuh lawan jika menggunakan kaki kanan, dan sebaliknya, bola diarahkan ke sisi kanan lawan jika menggunakan kaki kiri; 2) menggiring bola menggunakan punggung kaki; 3) dapat dilakukan ketika pemain lawan berada dalam jarak yang cukup jauh dan tidak memberikan ancaman serius terhadap pergerakan tim. Namun, teknik ini kurang umum karena kurang efektif dalam mengecoh lawan ke samping kiri atau kanan; 4) menggiring bola menggunakan kaki bagian luar; 5) memungkinkan pemain untuk menggiring bola dengan mengecoh lawan ke samping.



Gambar 2. 1 Menggiring bola-Teknik Menggiring Bola

Sumber: Novia, (2021)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang telah terbukti kebenaran, validitas, dan reliabilitasnya, yang dapat dijadikan pembandingan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian serupa yang telah dilakukan oleh:

Eko Purnomo dengan judul “Peningkatan Hasil Pembelajaran Futsal Melalui Permainan dengan Model Tipe *Two Stay Two Stray* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Padang” pada tahun 2018 dari Universitas Negeri Padang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menggali wawasan mendalam mengenai penerapan pembelajaran futsal dengan

menggunakan pendekatan permainan *Two Stay Two Stray*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana upaya terus-menerus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui intervensi pembelajaran futsal. Dengan hasil penelitian yaitu setelah melalui siklus pertama, terdapat peningkatan hasil sebesar 78,95%, yang menunjukkan perlunya melanjutkan ke siklus kedua. Pada siklus kedua hasil refleksi dari siklus sebelumnya menunjukkan bahwa tindakan yang diambil berhasil memotivasi siswa. Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan menjadi 84,21% sehingga tidak diperlukan siklus ke III.

Dicky Alfindana, Qorby Haqquul Adam, dan Nofa Arief Wibowo dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Futsal Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun Ajaran 2019/2020” pada tahun 2020 dari UIN Walisongo, dan STKIP PGRI Pacitan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar futsal pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, 61,70% siswa atau 16 siswa telah mencapai kriteria kelulusan dalam belajar futsal. Peningkatan signifikan terlihat pada siklus II, di mana angka tersebut meningkat menjadi 84,80%, melibatkan 23 siswa. Meskipun demikian, terdapat 5 siswa yang masih belum mencapai kelulusan dengan KKM 75.

Fitriah Amali, dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Teratak Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Teratak Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar bisa meningkat. Metode pada penelitian ini yaitu Pendekatan Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini yaitu setelah data diperoleh dan dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan pokok bahasan “Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” di kelas V Sekolah Dasar

Negeri 009 Teratak, Kecamatan Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar, sebelum dan sesudah tindakan yaitu prestasi belajar siswa sebelum tindakan tercatat dengan rata-rata nilai 54,80 dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 40%. Kemudian, pada siklus I setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan prestasi belajar dengan rata-rata nilai mencapai 73,60 dan ketuntasan klasikal mencapai 68%. Pada siklus II, hasil belajar siswa semakin meningkat signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 85,60 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 96%.

Ketiga penelitian di atas memiliki kesamaan dalam penggunaan variabel bebas, yakni penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Two Stay Two Stray*, baik yang sudah dilakukan maupun yang akan dilakukan oleh peneliti. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikatnya.

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

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran penulis dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Kerangka atau asumsi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian memiliki peran yang penting sebagai landasan untuk merumuskan hipotesis dalam penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 126) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir adalah representasi konseptual yang menunjukkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan”. Kutipan tersebut menguraikan bahwa kerangka berpikir adalah suatu rangkaian konsep tentang bagaimana teori terkait dengan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai sumber masalah yang signifikan.

Hasil belajar menggiring bola dalam olahraga futsal pada peserta didik kelas XI IPS 6 SMA Negeri 8 Tasikmalaya masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaannya. Untuk itu perlu segera dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan konsep Model Pembelajaran *cooperative learning* yang akan

meningkatkan hasil belajar teknik dasar menggiring bola pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan suatu format kerja sama yang dirancang untuk memungkinkan anggota kelompok saling berbagi pengetahuan tentang suatu aspek materi. Menurut Noor, (2018, hlm. 11) “TSTS adalah dua orang siswa yang tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya”. Jadi, konsep "*two stay two stray*" ini mendorong kolaborasi dan interaktivitas siswa, serta mendorong mereka untuk aktif dalam mencari informasi tentang materi yang belum mereka pahami. Dalam sistem ini, setiap kelompok memiliki tanggung jawab unik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Kemudian, mereka diharapkan untuk mengimplementasikan pemahaman tersebut secara bersama-sama dengan kelompok lain.

Dalam pelaksanaan konsep "*two stay two stray*," setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari suatu bagian dari materi yang kemudian dibagikan kepada seluruh kelompok. Setelah itu, mereka bergantian atau berpindah ke kelompok lain di mana peserta didik memperoleh materi yang berbeda dari kelompok baru tersebut. Setelah menjalani proses ini, peserta didik kembali ke kelompok asal mereka. Dengan hasil yang diperoleh dari kelompok lain, peserta didik mengikuti tes individual yang mencakup seluruh materi, dan mereka memperoleh poin untuk skor tim belajarnya. Dengan dasar tersebut, dapat diprediksi bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe "*two stay two stray*" dengan karakteristik heterogen akan menghasilkan peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam model ini, peserta didik berperan sebagai tutor sebaya, mendorong interaksi antarpeserta didik, dan menciptakan rasa senang serta keterlibatan yang lebih intensif dalam proses pembelajaran. Adanya semangat persaingan positif untuk menguasai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru diharapkan dapat mencegah kebosanan,

sehingga peserta didik secara aktif terlibat dalam perbaikan diri serta upaya untuk mengatasi kesalahan atau kekurangan yang mungkin ada dalam proses pembelajaran.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah diuraikan, hipotesis tindakan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Terdapat peningkatan hasil belajar menggiring bola futsal pada siswa kelas XI IPS 6 SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray*".