

BAB 2

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pendidikan

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana oleh pendidik untuk mengubah perilaku individu atau kelompok, dengan tujuan mendewasakan mereka melalui proses pengajaran dan pelatihan. Menurut landasan filosofis kurikulum 2013 UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, akhlak mulia, pengendalian diri yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Adapun pendapat mengenai pendidikan menurut Kamaruddin (2023, p.16) mengungkapkan bahwa “pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi manusia melalui pengalaman belajar yang terprogram, baik dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, maupun informal, di dalam dan luar sekolah.”. Berdasarkan pendapat diatas menarik kesimpulan bahwa pada dasarnya pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Pengertian pendidikan menurut para pakar memiliki sudut pandang yang berbeda. Di antaranya dapat dipaparkan sesuai pendapat para ahli yang dikutip oleh Hidayat & Abdillah (2019, p. 24) mengemukakan bahwa “pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasaKepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.”. Menurut Hidayat & Abdillah, (2019, p. 24) menjelaskan “Pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai

dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi”. Menurut Rahmat & Sari, (2021, p. 8) mengartikan sebagai berikut:

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

Adapun menurut John Dewey (2021, p. 9) mengemukakan bahwa “pendidikan merupakan suatu proses pengalaman yang dimana setiap manusia pastinya menempuh kehidupan fisik maupun secara rohani”.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan dari beberapa pengertian pendidikan yang diuraikan di atas, terlihat kesamaan umum dalam mengartikan pendidikan yakni, pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan guna mengembangkan siswa atau peserta didik dalam membantu pertumbuhan tanpa dibatasi oleh umur dan pertumbuhan siswa atau peserta didik pun dapat menghasilkan perkembangan pribadinya.

2.1.2 Tujuan Pendidikan

Pendidikan sebagai suatu usaha yang disengaja memerlukan tujuan yang jelas untuk memberikan arahan yang tepat. Tanpa tujuan yang jelas, pendidikan akan kehilangan fokus dan arah. Tujuan pendidikan berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan proses pendidikan dan menentukan hasil yang diharapkan. Selain itu, tujuan pendidikan berfungsi sebagai standar yang mengarahkan upaya

pendidikan dan membatasi ruang gerak agar kegiatan tetap terfokus dan tujuan pendidikan memungkinkan dilakukannya penilaian atau evaluasi terhadap usaha pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan merupakan elemen utama dalam merancang, mengembangkan program, dan mengevaluasi pendidikan. Dari setiap masa memiliki tujuan pendidikan yang berbeda. Perubahan dilakukan menyesuaikan dengan pembangunan serta perkembangan dalam kehidupan masyarakat dan negara Indonesia. Tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan UU. 20

Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selanjutnya tujuan pendidikan menurut UNESCO Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: 1) *learning to Know* (belajar mengetahui), 2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), 3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), dan 4) *learning to live together* (belajar hidup bersama). Dimana keempat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ. Selaras dengan tujuan pendidikan di atas Hidayat & Abdillah (2019, p.25) mengemukakan bahwa :

Tujuan 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.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan harus dapat diupayakan dan dicapai oleh semua instrumen penyelengara pendidikan di Indonesia, utamanya pendidikan yang bersifat formal. Demi tercapainya tujuan tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama serta memerlukan analisis tujuan yang lebih spesifik dari setiap jenjang pendidikan, disesuaikan dengan taraf kemampuan dan kebutuhan dari siswa atau peserta didik.

2.1.3 Unsur-unsur Pendidikan

Unsur-unsur dalam pendidikan mencakup beberapa aspek yang saling terkait. Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam UU Sisdiknas,

adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlik mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Kurikulum, yang merupakan rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta metode pembelajaran, berfungsi sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi khusus seperti guru, dosen, konselor, dan lainnya yang berperan dalam menyelenggarakan pendidikan. Interaksi edukatif merujuk pada proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Isi pendidikan adalah materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, danketerampilan. Lingkungan pendidikan, yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat, adalah tempat di mana manusia berinteraksi secara timbal balik untuk mengembangkan kemampuannya ke arah yang lebih baik (Rahayu, 2023, p. 31).

2.1.4 Konsep Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada hakikatnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan yang menyeluruh dalam meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman dan mengambil keputusan dalam proses pembelajaran, belajar bertanggung jawab dengan diri dan orang lain. Proses menuju memiliki rasa tanggung jawab ini perlahan beralih dari guru kepada peserta didik. Mata pelajaran PJOK selalu terkait dengan konsep aktivitas jasmani (*physical activities*), bermain (*play*), olahraga (*sport*) dan rekreasi. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan (Permendikbud). Dalam Undang-Undang RI No. 20

Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 37 dinyatakan bahwa PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan tingkat menengah atas dengan mata pelajaran PJOK sebagai bagian integral dari pendidikan memiliki tugas yang unik yaitu menggunakan “gerak” sebagai media untuk membelajarkan peserta didik. Sejalan dengan pendapat menurut Nurzaqi (2015, p. 2) mengemukakan bahwa pembelajaran PJOK akan berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, Sarana, dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang menekankan pemanfaatan aktivitas fisik sebagai sarana utama dalam pengembangan peserta didik secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui aktivitas fisik, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan fisik tetapi juga belajar mengambil keputusan, berinteraksi sosial, serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain dalam menanamkan kebiasaan hidup sehat dan aktif dengan mengintegrasikan berbagai konsep seperti aktivitas Olahraga, permainan, olahraga, dan rekreasi.

2.1.5 Tujuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Sejalan dengan pendapat menurut Sugito (2020, p. 128) mengungkapkan bahwa “tujuan utama PJOK adalah meningkatkan *life-long physical activity* dan mendorong perkembangan fisik, psikologis dan sosial peserta didik. Jika ditelaah lebih lanjut, tujuan ini mendorong perkembangan motivasi diri untuk melakukan aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, belajar bertanggung jawab dan keterampilan kerja sama.”. Tujuan PJOK dikelompokkan menjadi tiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Clements & Schneider, 2017, p. 18; Lumpkin, 2017, p. 22), dalam aspek kognitif bertujuan untuk meningkatkan kinerja

akademik, minat dalam belajar, penilaian, fokus terhadap penetapan tujuan yang berhubungan dengan kesehatan dan mencegah atau memperbaiki perasaan depresi. Kemudian dari aspek afektif bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, disiplin, kontrol diri, hubungan sosial, dan promosi gaya hidup sehat. Selanjutnya dari aspek psikomotor bertujuan untuk mengurangi risiko penyakit jantung koroner, diabetes, obesitas, tekanan darah tinggi, dan kanker usus besar, meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot, fleksibilitas, dan daya tahan jantung-paru, mengatur komposisi tubuh, mengembangkan fundamental keterampilan bergerak dan olahraga, serta memelihara kebugaran secara keseluruhan. Tujuan yang dapat dicapai adalah memenuhi kebutuhan individual siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perubahan lingkungan masyarakat Setiyawan, (2017, p. 84). Dalam Setiap jenjang pendidikan memiliki perbedaan dan tingkatan tujuan yang berbeda-beda, dalam mewujudkan tujuan dari PJOK di Indonesia tersebut, maka disusun dan dijabarkan ke dalam bentuk capaian kompetensi. kompetensi dasar.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan berdasarkan pendapat diatas mengungkapkan bahwa, tujuan PJOK mencangkup domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setiap siswa yang telah belajar PJOK diharapkan paham dan mampu menjalankan pola hidup sehat yang akan menunjang karier masa depan mereka. Oleh karena itu seorang guru PJOK hendak berupaya memberikan layanan pembelajaran yang tepat guna meraih tujuan PJOK secara komprehensif.

2.1.6 Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Perkembangan kurikulum merdeka di indonesia secara bertahap sejak diperkenalkan pada tahun 2020, kurikulum ini merupakan suatu usaha pemerintah dalam mengejar ketertinggakan atau *learning loss* setelah masa pandemi Covid-19.Dalam proses pengembangannya menurut Tuerah, (2023, p. 90) menyatakan bahwa “Kurikulum merdeka telah mengembangkan pembaharuan dalam konteks, kurikulum seperti penekanan pada pembelajaran aktif, berbasis projek, dan berpusat pada peserta didik. “. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan dan potensi kebutuhan siswa, serta memberikan ruang bagi kreativitas dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pendekatan patisipasi aktif siswa perlu diajak secara langsung dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, dengan berbagai kegiatan yang mendorong pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks nyata. Sejalan dengan disampaikan menurut Syah (2023, p. 89) menyatakan bahwa

“Pendekatan berbasis projek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan menerapkan konsep dan keterampilan dalam konteks projek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan pendekatan berpusat pada peserta didik mengedepankan peran aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan dan membangun pemahaman langsung melalui pengalaman langsung, refleksi, dan dialog.”

Guru harus berkomunikasi dengan baik dengan siswa sedemikian rupa sehingga mempengaruhi minat, kreativitas, motivasi belajar, ketekunan, sosialisasi, sikap dan perasaan siswa. Seperti yang diharapkan dalam rancangan belajar mandiri terkait dengan keterampilan dan minat siswa, belajar bebas di PJOK memberikan kebebasan kepada siswa bahwa keterampilan guru diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip program pendidikan belajar mandiri (I Made Yoga Prawata, (2021, p.30).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PJOK dapat mengurangi kemalasan siswa dengan memberikan kebebasan dalam beraktivitas. Meskipun ada tantangan dalam pelaksanaannya, kurikulum ini tetap berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran serta pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan gerak siswa.

2.1.7 Model Pembelajaran

Diadaptasi dengan berbagai muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka tersebut. Selain itu, model pembelajaran dapat memiliki beragam bentuk dan variasi yang bergantung pada landasan filosofis dan pedagogis yang mendasarinya Taktik (2021, p. 64). Adapun pendapat menurut kaban (2020, p. 65) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang

memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.”. Sejalan dengan pendapat menurut Sarumaha (2022, p. 67) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum”.

Berdasarkan pendapat dari para pakar di atas menjelaskan bahwa Model pembelajaran adalah serangkaian langkah-langkah spesifik yang diterapkan untuk mencapai kompetensi atau tujuan hasil belajar secara lebih efektif dan efisien. Keberhasilan dalam penerapan model ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas belajar siswa atau peserta didik.

Bentuk dari beberapa model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menurut Sugiyono (2020, p. 30) menyatakan bahwa :

1. Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu, model pembelajaran ini juga ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang diajarkan selangkah demi selangkah.

2. Model pembelajaran tidak langsung

Model pembelajaran tidak langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui model pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam proses mengobservasi, menyelidiki, menarik kesimpulan dari data yang diberikan, atau membuat hipotesis. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena memungkinkan munculnya hasil pemikiran atau penemuan para siswa yang tidak diketahui guru. Pembelajaran tidak langsung memiliki kelemahan diantaranya adalah masalah waktu, model pembelajaran ini lebih menyita waktu dibandingkan model pembelajaran langsung.

3. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Tipikal pembelajaran kooperatif adalah hasil kerja adalah hasil kelompok, penghargaan adalah untuk kelompok bukan perorangan, setiap anggota mempunyai tugas yang merupakan bagian dari kelompok, antar anggota saling memberi dorongan dan membantu, guru memberikan umpan balik kepada kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas tugas kelompok.

4. Model pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir

Model pembelajaran ini dilandasi oleh paham konstruktivisme sehingga dalam pembelajaran harus memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan objek dan menginterpretasikan objek tersebut. Selain dilandasi oleh paham konstruktivisme, model pembelajaran ini juga dilandasi oleh psikologi kognitif. Konstruktivistik adalah proses penstruktur atau pengorganisasian. Secara istilah konstruktivistik merupakan suatu aliran filsafat ilmu, psikologi, dan teori belajar mengajar yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri.

5. Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena kemampuan berpikir siswa benar-benar dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan

2.1.8 Konsep *Coooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif merupakan praktik yang didasarkan pada teori psikologi pendidikan dan teori belajar, serta disusun berdasarkan analisis implementasi kurikulum. Model ini berfungsi sebagai pola untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberikan panduan kepada guru. Pembelajaran kooperatif melibatkan kerja kelompok yang dipandu atau diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan menyediakan bahan informasi untuk membantu siswa menyelesaikan masalah. Adapun pendapat mengenai model pembelajaran menurut Agustryani (2020, p.32) mengemukakan bahwa “Cooperatif learning merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”. Pembelajaran kooperatif melibatkan kerja kelompok yang dipandu atau diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan menyediakan bahan informasi untuk membantu siswa menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran kooperatif, interaksi kelompok ditandai oleh tujuan bersama dan tanggung jawab pribadi, sehingga semua anggota kelompok perlu memahami materi dan berkontribusi agar kelompok berhasil. Kelompok kooperatif biasanya terdiri dari empat hingga lima siswa dengan struktur heterogen, bekerja secara kolaboratif. Metode ini memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu dalam belajar, dan melatih keterampilan berpikir serta keterampilan sosial seperti mengemukakan pendapat, menerima saran, dan bekerja sama. Selaras dengan pendapat menurut Wang (2020, p. 60) mengungkapkan bahwa “*Cooperative Learning is a relationship in a group of students that requires positive interdependence, individual accountability, interpersonal skills, face-to-face promotive interaction, and processing*”, berarti Pembelajaran kooperatif adalah hubungan dalam kelompok siswa yang membutuhkan saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, keterampilan interpersonal, interaksi promotif tatap muka, dan pengolahan.

2.1.9 Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari enam tahap yaitu (Hasanah dan Himami (2021, p. 6) :

1. Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
2. Tahap 2 : Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
3. Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
4. Tahap 4 : Membimbing kelompok belajar dan bekerja. Guru membimbing kelompok-kelompok pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
5. Tahap 5 : Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Tahap 6 : Memberikan penghargaan. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

2.1.10 Konsep *Team Game Tournaments*

Team Game Tournament merupakan salah satu model *Cooperative Learning*. Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem turnamen akademik, serta kuis dengan sistem skor kemajuan per individu yang di mana siswa berkompetensi sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota lainnya yang secara kinerja akademiknya setara. Adapun pendapat mengenai metode *Team Game Tournament* sebagai metode yang cukup mudah diterapkan dalam proses pembelajaran menurut Devy, (2021, p. 4) mengemukakan bahwa “Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang cukup

mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Model *Team Game Tournament* ini melibatkan kegiatan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.”

Sejalan dengan pendapat yang disampaikan menurut Slavin (dalam Gani, 2019) berpendapat “*Team Game Tournament is where the students play games with members of other teams to add points to their team scores*” (p. 86). berarti *Team Game Tournament* adalah tempat dimana siswa bermain dengan anggota tim lain untuk menambah poin pada skor tim mereka. Menandakan bahwa metode ini menggunakan permainan dalam proses pembelajarannya.

Hal ini sejalan dengan definisi-definisi yang disampaikan menurut Agustyani dkk., (2020, p. 32) mengemukakan bahwa

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

Berdasarkan berbagai definisi di atas menjelaskan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* merupakan metode pembelajaran berbasis kelompok yang mengintegrasikan model-model permainan atau kompetisi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa dapat berkompetisi dengan kelompok lain dan berkolaborasi dengan anggota kelompoknya untuk mencapai skor yang optimal, sehingga mendorong peningkatan kualitas belajar.

Berikut langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* menurut Rifa'i (2020, p. 100) mengungkapkan bahwa

- 1) Peserta didik dikelompokkan 4-6 orang secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, dan etnis

- 2) Dalam lingkup kelompok, mereka akan saling bekerjasama, berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas kelompok serta berkolaborasi mendukung tujuan kelompok untuk unggul dari kelompok lain.

Setiap individu dalam kelompok tersebut memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompoknya masing-masing.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan *Team Game Tournaments*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun pendapat mengenai kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* menurut Rifa'i, (2020, p. 21) mengungkapkan bahwa

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

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

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

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

2.1.12 Sepak Bola

Sepak Bola merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 pemain di lapangan. Sepak Bola ideal untuk

mengembangkan keterampilan teknik, taktik, kecerdasan, dan kemampuan dibandingkan dengan kekuatan fisik.

Adapun penjelasan mengenai sepak bola menurut Pratama (2020, p. 63) menyatakan bahwa “sepak bola adalah permainan bola besar yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran besar. Permainan yang dimainkan oleh 11 orang. olahraga sepak bola sebagai pengganti latihan teknik dasar dan keterampilan (skill) sepakbola konvensional, karena lapangan yang rata pemain dapat melakukan gerakan-gerakan dengan baik.”. Sejalan dengan pendapat menurut Narlan, (2017, p. 34) mengemukakan bahwa “Permainan sepak bola sama dengan futsal, yang membedakan dari kedua permainan ini adalah jumlah pemain, ukuran bola, ukuran lapangan dan ada beberapa teknik dasar juga yang berbeda”. Hal ini dibuktikan dengan penjelasan yang disampaikan menurut Gumantan & Fahrizqi (2020, p.10) “sepak bola adalah permainan bola besar yang dimainkan dalam lapangan.” Dengan berbagai penjelasan di atas menunjukan bahwa sepak bola merupakan permainan yang sejenis dengan sepak bola yang dimainkan di lapangan yang lebih besar dan memiliki aturan yang berbeda juga.

2.1.13 Teknik dasar Sepak Bola

Teknik dasar dalam olahraga sepak bola memiliki kemiripan yang hampir sama dengan teknik dasar dalam futsal, namun perbedaannya terletak pada ukuran lapangan yang lebih besar dalam sepak bola. Lapangan sepak bola memiliki permukaan yang datar, yang memengaruhi sedikit perbedaan dalam pelaksanaan teknik permainan. Teknik dalam sepak bola melibatkan upaya untuk merebut bola dari lawan dan bergerak melewati mereka, serta menyulap gerakan tim. Setiap pemain perlu mampu melakukan transisi cepat antara bertahan dan menyerang, serta sebaliknya. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan yang baik dalam mengontrol teknik dasar dalam permainan sepak bola agar dapat bermain dengan efektif dan efisien Widodo (2023, p. 144). Adapun pendapat mengenai teknik dasar sepak bola yang perlu dikuasai menurut Bahtra (2022, p. 97) menyatakan bahwa

1. Teknik *Passing*

Teknik *passing* dalam permainan sepak bola merupakan salah satu keterampilan yang sering dilakukan selama pertandingan maupun latihan. Hal ini menjadi keterampilan dasar yang penting bagi setiap pemain, karena memungkinkan untuk mengontrol bola dengan baik dan mengirimkannya kepada rekan satu tim dengan akurat. *Passing* memiliki peran penting dalam permainan futsal yang dinamis, terutama dalam memulai serangan dengan akurasi yang tinggi. Namun, seringkali terjadi ketidaktepatan dalam melakukan passing, di mana bola tidak sampai ke sasaran yang diinginkan. Oleh karena itu, latihan teknik dasar *passing* sangat diperlukan bagi pemain futsal guna meningkatkan akurasi dan efektivitas dalam permainan.

2. Teknik *Shooting*

Dalam permainan sepak bola, kemenangan sebuah tim dapat dilihat dari jumlah gol yang berhasil dimasukkan ke gawang lawan. Untuk mencetak gol, seorang pemain harus menguasai keterampilan dasar shooting. *Shooting* memiliki dua tujuan utama: pertama, menjauhkan bola dari area pertahanan, dan kedua, mencetak gol ke gawang lawan. Salah satu teknik shooting yang paling efektif dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dengan menguasai teknik dasar *shooting*, pemain dapat meningkatkan peluang timnya untuk meraih kemenangan dalam pertandingan sepak bola.

3. Teknik *Control*

Teknik mengontrol bola dalam permainan sepak bola adalah kemampuan untuk menghentikan bola agar dapat dikuasai secara sempurna, biasanya dilakukan dengan menggunakan telapak kaki bagian bawah. Namun, jika bola berada pada posisi yang melambung tinggi di atas permukaan lapangan, pemain juga dapat menggunakan dada untuk mengontrol bola. Dengan menguasai teknik ini, seorang pemain dapat meningkatkan kemampuan dalam menjaga bola dan mempertahankan posisi timnya dalam permainan sepak bola.

4. Teknik Dasar *Heading*

Teknik menyundul bola dalam permainan futsal serupa dengan teknik yang digunakan dalam permainan sepak bola, yaitu melakukan heading dengan

menggunakan bagian kepala, khususnya bagian kening. Menyundul bola merupakan cara untuk mempertahankan bola dengan menggunakan kepala. Pemain perlu menjaga keseimbangan dan ketepatan dalam membaca arah bola agar dapat melakukan sundulan dengan baik. Namun, karena gerakan dalam futsal cenderung cepat, jarang sekali teknik menyundul bola ini digunakan dalam permainan futsal.

Teknik *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat dibutuhkan setiap pemain khususnya pada permainan sepak bola. Menurut Wijaksono (2018, p. 29) mengungkapkan bahwa “teknik *passing* dalam permainan sepak bola sangat berperan penting karena pemain dapat melakukan kerja sama yang baik sehingga terciptanya peluang gol yang efektif”. Passing selalu berkaitan dengan mengumpan, hal ini sejalan dengan pendapat menurut Schneumann (dalam Krisdianto (2020, p. 29) menjelaskan bahwa *passing* yang baik adalah harga mati bagi seorang pemain dan dalam pelaksanaannya ada *passing* pendek dan *passing* panjang seperti.”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menguasai teknik *passing* dalam permainan sepak bola merupakan dasar bagi para pemain untuk memudahkan dalam mengumpan bola kepada pemain lain agar terciptanya peluang dalam meraih poin dalam suatu pertandingan.

Adapun penjelasan menurut Wibowo, (2019, p. 62) mengenai pelaksanaan teknik *passing* mengungkapkan bahwa :

a. *Passing* dengan Kaki Bagian Dalam/Sisi

Dalam Sepatu *Passing* dengan kaki bagian dalam adalah untuk mengoper dalam jarak pendek. Dalam keterampilan ini beberapa analisis gerakan yang harus diperhatikan oleh pemain adalah menempatkan badan menghadap sasaran belakang bola, kemudian kaki tumpu berada disamping bola, dan lutut sedikit ditekuk. Kemudian, pemain diusahakan menarik kaki tendang kebelakang, serta mengayunkan ke depan hingga mengenai bola. Berikutnya, pemain mengusahakan agar bagian tengah bola mengenai tepat pada mata kaki. Terakhir, pemain memastikan gerakan kaki tetap mengayun ke depan mengikuti arah bola.

b. *Passing* dengan Punggung Bagian

Dalam Analisis gerakan dalam teknik menendang dengan punggung kaki bagian dalam untuk mengoper jarak jauh (long pass) dapat ditunjukkan dalam

beberapa gambaran. Diantaranya adalah dengan menempatkan posisi badan ke belakang bola, dan sedikit menyerong, kemudian kaki tumpu diletakkan di samping bola. Kemudian, pemain menarik kaki tendang kebelakang lalu mengayunkan ke depan agar dapat mengenai bola. Pada posisi ini kaki diharapkan menyentuh bola tepat pada saat kaki mengenai bola, dan pergelangan kaki ditegangkan. Setelah itu ketika pemain melakukan tendangan kaki tetap mengayun ke arah depan mengikuti arah bola.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Pembeda
1.	Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X1 SMA Angkasa oleh Yesika Onaola dan Mesak Hattu (2024)	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen lapangan dengan desain pre dan posttest kelompok. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh penjaga Gawang futsal Patriot FC yang berjumlah 10 pemain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyelamatkan bola, yang bertujuan untuk mengukur kecepatan reaksi penjaga gawang	Pada uji t yang telah dilakukan di atas berdasarkan nilai rata-rata dan standardeviasi yang telah dianalisis, maka diperoleh hitung sebesar 7.943 . Sedangkan untuk tabel adalah 2.262. Yang berarti hitung > ttabel ($7.943 > 1262$) maka hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada pengaruh latihan kecepatan reaksi terhadap	Subjek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan siswa kelas XI, sedangkan penelitian saat ini menggunakan siswa kelas 7. Metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian eksperimen lapangan sedangkan penelitian saat ini

		dalam menyelamatkan bola.	kemampuan penyelamatan bola penjaga gawang pada tim futsal Patriot FC Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fkip Unpatti.	penelitian tindakan kelas.
2.	Peningkatan Hasil Belajar Passing Kaki dalam Siswa Putra Kelas XI SMA Islam Malang Melalui TGT oleh Amar Firmansyah, Usman Wahyudi dan Arief Darmawan (2023)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian peserta didik putra kelas XI SMA Islam Malang sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes keterampilan passing. Analisis data dari hasil penelitian ini menggunakan cara perbandingan hasil observasi dan tes pada setiap tahapan.	Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan sehingga penelitian ini menyimpulkan penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar teknik dasar passing menggunakan kaki bagian dalam pada aktivitas pembelajaran permainan sepak bola untuk peserta didik putra kelas XI SMA Islam Malang.	Subjek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan siswa putra kelas XI, sedangkan penelitian saat ini menggunakan siswa kelas 7.

3.	Peningkatan Hasil Belajar Passing kaki dalam Siswa Putra Kelas XI SMA Islam Malang Melalui TGT oleh Anwar Firmansyah Usman, Wahyudi dan Arief Darmawan (2023)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian peserta didik putra kelas XI SMA Islam Malang sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes keterampilan passing. Analisis data dari hasil penelitian ini menggunakan cara perbandingan hasil observasi dan tes pada setiap tahapan.	Hasil Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan mengalami peningkatan pada siklus II	Subjek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan siswa putra kelas XI, sedangkan penelitian saat ini menggunakan siswa kelas 7.
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.3 Kerangka Konseptual

Hasil belajar *passing* dalam sepak bola pada siswa kelas VIII masih menunjukkan banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *passing*. Model *Cooperative Learning* tipe TGT menempatkan siswa dalam kelompok yang bersaing baik secara individu maupun kelompok. Dengan materi yang sama untuk setiap kelompok, tes di akhir periode, skor kemajuan siswa, sistem peringkat individu, poin untuk kelompok, dan kategori kelompok, diharapkan akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam proses belajar-mengajar menggunakan model ini

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis, penelitian relevan, dan kerangka konseptual, diajukan hipotesis bahwa "Terdapat peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* pada siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025."