

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pendidikan. Menurut Susanto (dalam Utami, 2019, hlm. 58) mengemukakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Selanjutnya, Nursalim (2018, hlm. 129) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bertambahnya pengetahuan dari siswa, bertambahnya keterampilan dan kebiasaan positif yang meningkat, tingkat penguasaan yang dicapai siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suatu perubahan berupa penguasaan terhadap sejumlah pengetahuan, perubahan sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mencakup perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sebagai hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Hal ini senada dengan pendapat Bunyamin (2021, hlm. 99), “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya, melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

menurut Munadi (dalam Bunyamin, 2021, hlm. 100) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini, diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

2.1.1.3 Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* siswa yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom (1956) menamakan cara mengklasifikasi itu dengan “*The taxonomy of education objectives*”. Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a. Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir;
- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan, dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai;
- c. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan Eggen dan Kauchak (dalam Nurdyansyah 2016, hlm. 29) bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk melakukan pembelajaran. Adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah (2016, hlm. 25) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki aturan-aturan tertentu. Nurdyansyah (2016, hlm. 53) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep

heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Adapun karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain-lain.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

2.1.2.3 Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut.

a. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Dalam model pembelajaran STAD ini, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai ini kemudian dijumlah untuk mendapat nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah yang lainnya. Keseluruhan siklus aktivitas itu, mulai dari paparan guru ke kerja kelompok sampai kuis, biasanya memerlukan tiga sampai lima kali pertemuan kelas.

Dalam model ini siswa berkesempatan untuk berkolaborasi dan elaborasi, bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksamaan, dan saling membantu, berdiskusi bahkan bertanya pada guru jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Ini sangat penting, karena dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam mencari solusi pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Para siswa diberi waktu untuk bekerja sama setelah pelajaran diberikan oleh guru, tetapi tidak saling membantu ketika menjalani kuis, sehingga setiap siswa harus menguasai materi itu (tanggung jawab perseorangan). Para siswa mungkin bekerja berpasangan dan bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksamaan, dan saling membantu satu sama lain, mereka bisa mendiskusikan pendekatan-pendekatan untuk memecahkan masalah itu, atau mereka bisa saling memberikan pertanyaan tentang isi dari materi yang mereka pelajari itu.

b. *Jigsaw*

Model ini dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji

ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa-siswi ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam sub topik bagiannya; (b) merencanakan bagaimana mengajarkan sub topik bagiannya kepada anggota kelompok semula. Setelah itu, siswa kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam sub topiknya dan mengajarkan informasi penting dalam sub topik tersebut kepada temannya. Ahli dalam sub topik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

c. *Group Investigation* (GI)

Strategi belajar kooperatif GI dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif GI adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih sub topik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan atau memamerkan laporannya kepada seluruh kelas, untuk berbagi dan saling tukar informasi temuan mereka.

d. *Number Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Numbered Head Together (NHT) dikembangkan oleh Spenser Kagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercangkup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Langkah-langkah model pembelajaran NHT adalah sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan.
- 2) Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa, memiliki nomor tertentu.
- 3) Memberikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama).
- 4) Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas.
- 5) Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa.
- 6) Mengumumkan hasil kuis dan memberikan penghargaan.

e. *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- 4) Siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

f. *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman dan koleganya dari Universitas Maryland tahun 1981. Model pembelajaran ini berbasis pembelajaran diskusi dalam kelompok kecil. Model pembelajaran TPS ini tergolong tipe kooperatif dengan sintaks: guru menyajikan materi, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*Think-pairs*), presentasi kelompok (*Share*), kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan penghargaan.

g. *Think-Talk-Write*

Think-Talk-Write merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada proses berpikir, berdiskusi, dan menulis. Model ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menulis melalui kolaborasi dan diskusi dengan teman sebaya. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Think-Talk-Write* adalah sebagai berikut:

- 1) *Think* (Berpikir), guru memperkenalkan topik atau pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individu mengenai topik atau pertanyaan yang diajukan. Kemudian, siswa diminta untuk mencatat ide-ide awal mereka atau membuat sketsa pemikiran mereka.
- 2) *Talk* (Diskusi), pada tahap ini siswa berdiskusi dalam pasangan atau kelompok kecil tentang pemikiran dan ide-ide mereka. Tujuannya adalah untuk saling bertukar pandangan, mengklarifikasi pemahaman, dan memperluas ide. Selama diskusi, siswa membahas dan merenungkan ide-ide yang mereka catat sebelumnya, serta mengeksplorasi pendapat teman-teman mereka.
- 3) *Write* (Menulis), setelah diskusi siswa menulis refleksi atau tanggapan mereka tentang topik tersebut. Ini bisa berupa esai, paragraf, atau catatan yang mencerminkan pemikiran mereka setelah berdiskusi. Siswa dapat saling berbagi

tulisan mereka dengan teman sebaya atau di depan kelas. Guru memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas penulisan dan pemahaman siswa.

h. *Two Stay-Two Stray*

Two Stay-Two Stray merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan proses interaksi antar siswa dalam kelompok kecil. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk membahas topik atau menyelesaikan tugas, di mana dua anggota kelompok tetap berada di kelompok asal sementara dua anggota lainnya berpindah ke kelompok lain untuk berbagi dan membandingkan informasi.

Langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay, Two Stray* adalah pertama, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Guru memberikan tugas atau topik yang akan dibahas. Siswa mulai bekerja dalam kelompok mereka, mendiskusikan topik atau menyelesaikan tugas yang diberikan, sambil mencatat ide-ide atau jawaban penting. Setelah periode waktu tertentu, dua siswa dari setiap kelompok berpindah ke kelompok lain. Siswa yang berpindah membawa informasi dan hasil diskusi dari kelompok asal mereka. Mereka bergabung dengan kelompok baru, berbagi apa yang telah mereka diskusikan, dan membandingkan ide serta informasi yang didapat dari kelompok lain. Setelah diskusi dengan kelompok baru selesai, dua siswa yang berpindah kembali ke kelompok asal mereka. Mereka kemudian menyampaikan informasi yang diperoleh dari kelompok lain kepada anggota kelompok asal mereka. Kelompok asal kemudian berdiskusi tentang informasi baru ini dan mengintegrasikan pemahaman yang telah diperluas ke dalam pemahaman mereka sendiri.

i. *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Team Accelerated Instruction (TAI) adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk membantu siswa dengan berbagai tingkat kemampuan belajar secara efektif, menggunakan kombinasi dari pembelajaran individual dan kerja kelompok. Model ini fokus pada pencapaian akademik dengan memberikan dukungan yang sesuai untuk masing-masing siswa dalam kelompok. Pada tahap awal, guru melakukan penilaian awal untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam subjek tertentu. Penilaian ini membantu dalam menentukan level

keterampilan setiap siswa. Berdasarkan hasil penilaian, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok biasanya terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, sehingga anggota kelompok saling melengkapi.

Pada tahap selanjutnya, siswa mulai dengan mengerjakan tugas atau latihan individual yang dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Ini memungkinkan siswa untuk bekerja pada materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Setelah menyelesaikan tugas individual, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi yang sama. Dalam kelompok, siswa berdiskusi, saling membantu, dan memecahkan masalah bersama. Tujuan kerja kelompok adalah untuk mengintegrasikan pemahaman dan mengatasi kesulitan yang mungkin dihadapi selama pembelajaran individual. Setelah periode belajar, siswa mengikuti tes atau penilaian untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi. Tes ini dirancang untuk mengukur kemajuan individual dan efektivitas dari kerja kelompok. Untuk memotivasi siswa, kelompok yang menunjukkan kemajuan atau hasil yang baik dapat diberikan penghargaan. Penghargaan ini dapat berupa pujian atau insentif lain yang mendorong siswa untuk terus berusaha.

2.1.2.4 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dan kompetisi. Sumantri (dalam Sulistio, 2022, hlm. 38) mengemukakan,

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berkompotensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai

tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2.1.2.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman 2015, hlm. 55), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

a. Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung suatu ceramah/diskusi yang dilakukan oleh guru. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pembelajaran. Fungsi utama *teams* adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

c. *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang di berikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan

kelompok. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen di tempati 5-6 peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis merancang pembelajaran *passing* sepak bola dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

- 1) Penyajian kelas (*class precentration*). Guru memberikan pengajaran dan demonstrasi mengenai teknik *passing* sepak bola.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*)
 - a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.
 - b) Setiap kelompok berlatih teknik *passing* dan dibimbing oleh guru.
 - c) Siswa saling memberikan umpan balik dalam kelompok untuk memperbaiki teknik masing-masing.
- 3) *Games Tournament*
 - a) Setiap kelompok memilih salah satu atau beberapa perwakilan yang akan bertanding dalam turnamen. Pemilihan dilakukan secara bergiliran.
 - b) Turnamen dilakukan dengan format *round-robin* atau sistem gugur, di mana setiap perwakilan kelompok bergantian menunjukkan kemampuan *passing* mereka.
 - c) Setiap pertandingan dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan
- 4) Penghargaan kelompok
 - a) Penghitungan poin berdasarkan kinerja tim pada tahap turnamen.
 - b) Pengumuman pemenang dan pemberian penghargaan kelompok.

2.1.2.6 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman 2015, hlm. 60), adapun keunggulan dan kelemahan model TGT adalah sebagai berikut.

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f. Model TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa, termasuk pada remaja dengan gangguan emosional, sehingga jumlah siswa yang menerima skors atau tindakan disiplin lainnya menjadi lebih sedikit.

Sementara itu, kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kemudian waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang telah ditetapkan.
- b. Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

2.1.3 Hakikat *Passing* Sepak Bola

2.1.3.1 Pengertian Sepak Bola

Sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan sepak bola yaitu permainan beregu dengan dua kesebelasan yang bertanding dan melibatkan unsur fisik, teknik, taktik dan mental, permainan ini dimainkan dengan memperebutkan satu bola dengan cara ditendang dan bertujuan mencetak gol ke gawang lawan dengan mengacu pada peraturan yang telah ditentukan (Syafi'i and Setiawan, 2019, hlm. 2). Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu atau kesebelasan yaitu berusaha menguasai bola,

memasukkan bola ke dalam gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola. Permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang memerlukan dasar kerja sama antar sesama anggota regu, sebagai salah satu ciri khas dari permainan sepak bola.

2.1.3.2 Teknik Dasar Sepak Bola

Untuk bisa bermain sepak bola dengan baik dan benar para pemain harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola. Sepak bola merupakan salah satu olahraga permainan yang di dalamnya terdapat berbagai teknik dasar seperti, menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menyundul bola (*heading*), dan menembak (*shooting*).

a. Menggiring Bola (*dribbling*)

Menggiring yaitu membawa bola menuju arah gawang lawan dan berusaha menghindari hadangan lawan. Teknik ini memungkinkan pemain untuk menjaga penguasaan bola dan menciptakan peluang untuk mencetak gol atau memberikan *assist*. *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. *Dribbling* ini memerlukan kombinasi kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan kontrol bola yang baik. Pemain yang mahir dalam *dribbling* mampu mengelabui lawan dengan gerakan tubuh dan perubahan arah yang cepat, sehingga dapat memberikan keuntungan taktis bagi tim mereka. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara aktif, sumbangannya di dalam pertandingan akan sangat besar (Ilissaputra and Suharjana, 2016, hlm. 165).

b. Mengoper Bola (*passing*)

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain (Syafi'i and Setiawan, 2019, hlm 3). *Passing* merupakan keterampilan mendasar yang melibatkan mengirim bola dari satu pemain ke pemain lainnya dengan tujuan untuk mempertahankan penguasaan bola, membangun serangan, atau menciptakan peluang mencetak gol. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola..

c. Menyundul Bola (*Heading*)

Heading dalam sepak bola adalah teknik menggunakan kepala untuk mengarahkan bola, baik dalam situasi bertahan maupun menyerang. *Heading* ini sering digunakan saat menerima umpan silang, tendangan sudut, atau menghalau bola dari serangan lawan. Dalam situasi menyerang, *heading* yang efektif bisa menghasilkan gol, sedangkan dalam situasi bertahan *heading* sangat penting untuk membersihkan ancaman dari area berbahaya.

d. Menembak Bola (*shooting*)

Shooting adalah tendangan keras yang ditujukan ke gawang lawan untuk menghasilkan gol (Ishak dan Supriadi, 2018, hlm. 59-68). Seorang pemain harus menguasai keterampilan dasar menendang bola dan selanjutnya mengembangkan sederet teknik *shooting* yang memungkinkannya untuk melakukan tendangan *shooting* dan mencetak gol dari berbagai posisi lapangan. Kemampuan *shooting* yang baik adalah salah satu keterampilan paling berharga bagi pemain depan, karena secara langsung berkontribusi pada kemampuan tim untuk mencetak gol dan memenangkan pertandingan.

2.1.3.3 *Passing* Sepak Bola

Passing dalam permainan sepak bola merupakan suatu teknik memainkan bola dengan bola tetap menggelinding di atas permukaan lapangan yang dilakukan oleh seorang pemain dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke suatu tempat atau teman satu tim untuk selanjutnya dimainkan kembali. Teknik ini sering digunakan untuk memberikan umpan pendek dan akurat, menjaga penguasaan bola, dan membangun serangan dari lini tengah atau belakang. Menurut Jusran, dkk (2022, hlm.9) terdapat tiga teknik dasar untuk mengumpan bola di atas permukaan lapangan, yakni *inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki), *outside of the foot* (dengan bagian samping luar kaki), dan *instep* (dengan kura-kura kaki).

a. *Inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki)

Keterampilan mengumpan bola yang paling dasar dan harus dipelajari terlebih dahulu biasanya disebut dengan *push pass* (operan dorong) karena bagian kaki sebenarnya mendorong bola. Teknik ini digunakan untuk menggerakkan bola sejauh 5-15 meter. Caranya adalah sebagai berikut.



Gambar 1 *Inside of the foot* (bagian samping dalam kaki)
(sumber: soccerinnovations.com)

- 1) Berdiri menghadap target
- 2) Bahu lurus dengan sat mendekat ke bola
- 3) Letakkan kaki tumpuan/keseimbangan di samping bola
- 4) Tempatkan kaki yang akan menendang dalam posisi menyamping
- 5) Jari kaki ke atas menjauh dari garis tubuh
- 6) Tendang bagian tengah bola dengan kaki bagian samping dalam kaki
- 7) Kaki tetap lurus pada saat gerak lanjutan dari tendangan tersebut.

b. *Outside of the foot* (dengan bagian samping luar kaki)

Teknik ini melibatkan elemen dari gerak tipu (*veenting*) dan kurang diperkirakan oleh lawan, tidak seperti mengumpan *inside of the foot*. Ini sering digunakan pada saat mengumpan pada jarak pendek atau menengah. Caranya adalah sebagai berikut.



Gambar 2 *Outside of the foot* (bagian samping luar kaki)
(sumber: soccerinnovations.com)

- 1) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan sedikit di samping bola
 - 2) Julurkan kaki yang akan menendang bawah bola
 - 3) Putar sedikit ke arah dalam
 - 4) Gunakan gerakan menendang terbalik saat menendang setengah bagian bola dengan bagian samping luar *instep*. Untuk jarak pendek 5-15 meter, gunakan seperti menyentak pada kaki, dan untuk mengumpan yang panjang gunakan akhir yang penuh untuk mendapatkan jarak yang lebih jauh dan cepat.
- c. *Instep* (dengan punggung kaki)

Mengumpan bola dengan menggunakan punggung kaki sering digunakan pada jarak 25 meter atau lebih. Gerakan ini hampir mirip dengan menembak bola (*shooting*), cuma yang membedakan tenaga yang digunakan saat perkenaan dengan bola. Punggung kaki atau kura-kura kaki adalah kaki yang di tutupi dengan tali sepatu yang menyediakan permukaan yang keras dan rata untuk menendang bola. Caranya adalah sebagai berikut:

- 1) Letakkan kaki di samping bola
- 2) Lutut sedikit ditekuk
- 3) Bahu dan pinggul lurus ke target
- 4) Saat ayunan posisi punggung kaki poin
- 5) Jaga kepala agar tidak bergerak
- 6) Lecutkan kaki seperti disentak
- 7) Gunakan gerakan akhir yang penuh.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. Gesang Arie Prasetyo dan Sudarso (2018), dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam” dari Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan menghitung t-test selisih hasil *post test* dari kedua kelompok. Uji t-test yang telah dilakukan

menunjukkan bahwa dilihat dari nilai t yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau ($24,26 > 2,03$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada materi *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam siswa kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo.

Fazar Arianto dan Gatot Darmawan (2018), dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan *Passing* Sepak Bola (Studi pada Siswa Kelas VII SMP Giki 2 Surabaya)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji t nilai signifikan pada nilai $t_{hitung} = 7,935 \geq 2,09302$ t_{tabel} dengan $Sig = 0,000 \leq 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan *passing* sepakbola sebesar 51,15 %.

Muhammad Kartiko Kusuma Wardana, I Putu Panca Adi, dan I Gede Suwiwa (2020), dari Universitas Pendidikan Ganesha, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *Passing Control* Sepak Bola”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai Signifikansi pada uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik (uji *Independent Samples Test*) adalah 0.001 yaitu $p < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola dalam PJOK di SMA Negeri 2 Singaraja.

Ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan topik dengan penelitian yang penulis lakukan yakni menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* sepak bola siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang mendasar, antara lain pada latar belakang masalah yang melandasi penelitian, populasi, sampel, serta lokasi penelitian, desain yang diterapkan, dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan dasar berpikir logis yang digunakan untuk merumuskan hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian. Kerangka ini bertujuan mengintegrasikan teori dan temuan sebelumnya menjadi satu alur pemikiran yang utuh dan sistematis, sehingga dapat mengarahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis. Dengan adanya kerangka konseptual, penelitian dapat dilakukan secara lebih terstruktur.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas diasumsikan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar teknik *passing* sepak bola sebagai variabel terikat. Hubungan antara kedua variabel tersebut dibangun melalui asumsi bahwa penerapan model pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan berbasis kerja sama dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan. Asumsi ini didasarkan pada karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan pengertian tersebut, penulis dapat merumuskan hipotesis dari penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya.