

BAB 2

KAJIAN TEORETIS

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan 2020). (Silviana Nur Faizah 2017, hlm 177) mengemukakan bahwa Belajar adalah suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selaras dengan di atas (Sugiantara, Listarni, and Pratama 2024, hlm 174) berpendapat belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Belajar adalah tindakan yang disadari atau disengaja dilakukan oleh seseorang. Hal ini menunjukkan seberapa aktif seseorang dalam melakukan komponen mental yang memungkinkan perubahan pada dirinya sendiri. Selain itu, dapat dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dianggap sebagai baik apabila aktifitas jasmani dan mental siswa meningkat. Sebaliknya, meskipun seseorang dianggap belajar, tingkat aktifitas jasmani dan mental siswa rendah menunjukkan bahwa siswa tidak benar-benar memahami kegiatan belajar (Pane and Darwis Dasopang 2017, hlm. 334). Menurut (Nidaur Rohmah 2017, hlm. 194) kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. (Wassahua 2018, hlm. 87) berpendapat ada beberapa tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan- penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses kearah perubahan sebagai hasil belajar.

1) *Behaviorisme*

Teori *behaviorisme* merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia. Dalam penekanannya menjelaskan bahwa perspektif *behaviorisme* berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia yang terjadi pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia dan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku (Mokalu et al. 2022, hlm. 1477)

2) *Kognitivisme*

Istilah kognitiv berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Setiono, 2019). Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

3) Teori belajar psikologi belajar sosial

Teori belajar psikologi belajar sosial secara mendasar mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses alami. Semua orang mempunyai keinginan untuk belajar tanpa dapat dibendung oleh orang lain. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin menyerap informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah (Wassahua 2018, hlm. 88).

4) Teori belajar Gagne

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara *behaviorisme* dan *kognitivisme* yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berpikir seseorang tergantung pada: (a) ketrampilan apa yang telah dimilikinya, (b) ketrampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas (Wassahua 2018, hlm 88).

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Silviana Nur Faizah 2017, hlm. 183). Terdapat dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam

kegiatan pembelajaran yaitu belajar dan mengajar. Belajar mengacu kepada apa yang dilakukan siswa, sedang mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan oleh guru (Mufarrokah, Silviana Nur Faizah 2017, hlm 179).

Menurut (Silviana Nur Faizah 2017, hlm. 179) pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yang meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kokom menjelaskan dalam (Silviana Nur Faizah 2017, hlm. 179) secara lebih rinci ketiga proses pembelajaran tersebut dari masing-masing kegiatan pembelajaran:

- 1) Persiapan, di mulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) penyiapan alat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi.
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dirancang penerapannya.
- 3) Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi siswa yang berkesulitan belajar (Silviana Nur Faizah 2017, hlm. 179).

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni dalam (Silviana Nur Faizah 2017, hlm. 180), Setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif). 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau

dapat disimpan. 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan (Nara, 2010).

2.1.3 Hasil Belajar

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses dan hasil belajar. Menurut Nana Sudjana dalam (Sugiantara et al. 2024, hlm. 175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Sugiantara et al. 2024, hlm. 175). Menurut Nana Sudjana dalam (Sugiantara et al. 2024, hlm. 175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. (Lubis et al. 2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan berbagai kemampuan yang telah dimiliki siswa setelah menerima berbagai bentuk pengalaman belajar. Pada umumnya, hasil belajar diperlihatkan setelah peserta didik menempuh seluruh kegiatan belajar dalam proses belajar-mengajar.

Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap (Ulfah and Opan Arifudin 2021, hlm. 2). Bloom dalam (Ulfah and Opan Arifudin 2021, hlm. 2) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1) Ranah kognitif

Diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini menjelaskan seberapa banyak peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil langsung yang dilakukan.

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Pertama, *receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya.

2.1.4 Pembelajaran PJOK

Menurut Abduljabar dan Yudiana (dalam Ardha, 2014, hlm. 53). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu mata pelajaran yang menempatkan siswa belajar tentang semua keuntungan yang diperoleh dan pembiasaan gaya hidup aktif secara fisik dan keterampilan serta pengetahuan tentang aktivitas jasmani dan kepuasan beraktivitas jasmani dalam kehidupan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang memiliki fungsi dan peranan dalam peningkatan kemampuan siswa baik dari kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Erwansyah and Ferianto 2016, hlm. 335). Menurut (Zarwan & Hardiansyah, 2019) dalam (Adolph 2016, hlm. 33) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memang sangat menarik dan sangat indah. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus mengasuh, dan membina anak yang sedang tumbuh dan berkembang.

Dengan sehubungan dengan para ahli bahwa PJOK merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan (Sukatin et al. 2023, hlm 2). Menurut Agung Widodo & M. Thariq Azis (2018, hlm. 49) bahwa PJOK pada hakekatnya adalah pendidikan untuk jasmani dan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan pendapat

tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani guna mencapai tujuan pendidikan yang menyeluruh. Hal ini, sebagaimana dinyatakan oleh (Dini Rosdiani (2014, hlm. 138) dalam Anon n.d.) bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, sebagaimana sering dipahami bersama bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan nasional sehingga pendidikan kurang lengkap tanpa kehadiran pendidikan jasmani itu sendiri.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah seharusnya mampu mengembangkan potensi siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan hal itu bahwasannya pendidikan jasmani berbeda dengan pendidikan olahraga yang lebih menekankan pada penguasaan keterampilan olahraga. Tujuannya Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

2.1.5 Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Luxbacher dalam (Mubarok & Mudzakir, 2020, hlm. 119), sepak bola dimainkan dua kesebelasan, kedua kesebelasan berjumlah 11 pemain beserta satu untuk menjadi penjaga gawang. Masing-masing kesebelasan berupaya untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola oleh musuh.

Bentuk dari lapangan sepak bola empat gawang yaitu bujur sangkar dengan ukuran sisi 20 m. Terdapat 4 gawang dan masing- masing gawang berukuran 1,5 x 1,5 m dengan diameter tiang dan mistar gawang 5 cm dan diameter lingkaran tengah 1 m. Tebal garis lapangan yaitu 5 cm. Terdapat daerah bebas serang di sekitar gawang dengan ukuran jari- jari 3 m dari titik tengah gawang. Tujuan garis serang yaitu dimana pemain harus melakukan *shooting* di luar daerah bebas serang

sehingga pemain lawan tidak boleh masuk kedalam daerah serang lawan untuk memasukkan bola (Muhammad Sidik, Kurniawan, and Effendi 2021, hlm. 64).

Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Sepak bola adalah permainan yang kompleks sehingga membutuhkan latihan yang spesifik (Rojali, Syafei, and Nugroho 2021, hlm. 120). Pemain sepak bola harus memiliki kebugaran aerobik yang baik, kecepatan, kekuatan, keterampilan bermain sepakbola, memahami taktik dan strategi dasar bermain sepak bola (Dahlan, Hidayat, and Syahrudin 2020, hlm. 127). Untuk memiliki keterampilan bermain sepakbola atau terampil dalam melakukan teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola sangat dibutuhkan aspek fisiologis berupa komponen fisik yang prima (Maliki et al., 2017, hlm 127). Kondisi fisik yang baik merupakan salah satu cara pencapaian prestasi (Pratama & Imanudin, 2019, hlm. 127). Unsur-unsur kondisi fisik yang perlu dilatih dan ditingkatkan harus sesuai dengan cabang olahraga masing-masing atau sesuai dengan kebutuhannya dalam permainan maupun pertandingan (Efendi et al., 2018, hlm. 128).

Menurut (Hamdi , 2019 dalam Dahlan et al. 2020, hlm. 127) mengemukakan mengenai sepakbola :

“Kompleksnya unsur fisiologis yang dibutuhkan ketika seseorang bermain sepakbola mengisyaratkan seorang pemain sepakbola harus prima di semua komponen fisik yang dimilikinya. Teknik-teknik dasar seperti keterampilan *passing*, *dribbling*, *shooting*, *jugling*, dan *heading* memerlukan kesiapan komponen fisik seorang atlet. Pakar olahraga berpendapat bahwa untuk mempertahankan teknik-teknik dasar permainan yang baik perlu ditunjang oleh kondisi fisik yang prima, apakah itu daya tahan, kekuatan, kelincahan, kecepatan, serta kordinasi”.

Selarasa dengan pernyataan diatas (Maryono et al., 2017, hlm. 130) mengemukakan bahwa “Bukan hanya kelincahan saja yang dibutuhkan oleh seorang pesepakbola dalam melakukan *dribbling* tapi kelentukan juga menjadi faktor penentu dalam menggiring bola”.

Sedangkan menurut (Hadi, 2019, hlm. 129) berpendapat “Keterampilan bermain sepakbola tidak datang begitu saja, diperlukan proses panjang dalam bentuk latihan secara kontiniu sehingga sempurna pada saat berlatih dan bertanding. Kemauan untuk berlatih dengan gigih dan bertanding dengan semangat pantang menyerah dilapangan memerlukan aspek

psikologis yang menyertai, Kemauan untuk berlatih dan bertanding diperoleh dari motivasi tinggi setiap pemain. Prestasi tidak akan datang sendirinya melainkan dengan perencanaan yang matang dan membutuhkan waktu yang lama”.

Menurut (Priyo Utomo and Indarto 2021, hlm. 88) Untuk menciptakan suatu permainan yang bagus dalam permainan sepak bola membutuhkan penguasaan teknik dasar sepakbola, teknik dasar permainan sepakbola antara lain yaitu *passing* (teknik mengoper bola), *control* (teknik menghentikan bola), *dribbling* (teknik menggiring bola), *shooting* (teknik menendang atau menembak bola dengan keras ke gawang lawan), *heading* (teknik menyudul bola), *intercepting* (teknik merebut bola), *sliding tackle* (teknik menyapu bola), *throw in* (teknik lemparan ke dalam), *goal keeping* (teknik menangkap bola), dan *juggling* (teknik menimang bola untuk melatih kontrol bola).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola memerlukan kecepatan, kelincahan, koordinasi mata-kaki, keseimbangan dan motivasi berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepak bola. Sepak bola adalah pertandingan yang dimainkan oleh dua regu dengan anggota masing-masing 11 orang. Tujuan dari pertandingan tersebut adalah dengan mempertahankan gawang tim dan berusaha untuk mencetal gol ke gawang musuh. Sepakbola dimainkan dimainkan diatas rumput hijau dengan panjang 90-120 meter dan lebar 90 meter, Sepakbola dimainkan dalam 2x45 menit.

2.1.6 Komponen Mengoper Bola (*Passing*)

Passing merupakan salah satu teknik dasar bermain sepak bola yang sangat kompleks atau penting yang sering kali dilakukan dalam permainan sepak bola dan sebagian besar permainan sepak bola dilakukan dengan *passing*. Pada dasarnya teknik dasar *passing* berguna untuk mengoperkan bola kepada teman atau menghubungkan bola pemain satu ke pemain lain dalam usaha untuk membangun serangan kemudian mencetak gol. Karena tujuan utama dari permainan sepak bola sendiri yaitu memenangkan pertandingan dengan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Setiap posisi pemain dalam sebuah tim memiliki fungsi dan tujuan masing- masing. Untuk dapat melakukan kerjasama tim yang baik, setiap pemain harus memiliki keterampilan yang baik dalam menguasai

teknik- teknik dalam bermain sepakbola, sehingga setiap pemain harus dibekali dengan beberapa unsur yaitu unsur fisik, teknik, taktik dan mental (Muhammad Sidik, Kurniawan, and Effendi 202, hlm. 62). Untuk meningkatkan kemampuan penguasaan teknik dasar *passing* dalam sepakbola, latihan sangat berpengaruh terhadap kualitas penguasaan teknik dasar untuk memperoleh sebuah prestasi (Priyo Utomo and Indarto 2021, hlm. 88).

Dalam melakukan gerakan *passing* dalam tingkat ketepatan umpan ke teman sangat besar, agar dapat mengirimkan bola dengan teliti kepada seseorang kawan perlu dilatih terus dan perhatikan selalu kecermatan. Operan sering dipergunakan tim sepakbola yang mengandalkan kecepatan pemainnya untuk melakukan penyerangan maupun pertahanan. Teknik dasar *passing* digunakan untuk jenis operan datar yang operannya relatif lebih cepat dibandingkan operan lainnya. Secara umum teknik pelaksanaannya adalah berdiri dengan bahu menghadap sasaran, letakkan kaki tumpu di samping bola, letakkan kaki ayun menyamping dengan jari-jari kaki mengarah ke atas, kemudian tendang bola tepat ditengahnya dengan menggunakan kaki bagian sisi ayun, selanjutnya gerakan tendangan ke arah depan dengan tetap menjaga posisi kaki (Rustanto 2017, hlm. 22).

Menurut (Hasbillah and Suparman 2021, hlm. 114) ada tiga teknik dasar mengoper bola (*passing*), antara lain:

1) Operan *inside of the foot* (kaki bagian dalam)

Teknik pengoperan ini digunakan untuk mengoper bola jarak dekat karena mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam lebih tepat sasaran dan kecepatan bola lebih mudah di atur.

2) Operan *outside of the foot* (kaki bagian luar)

Pada saat menggiring bola dan anda ingin mengoper bola, operan dengan kaki bagian luar adalah pilihan yang baik karena selain untuk mengoper jarak pendek mengoper dengan kaki bagian luar juga dapat digunakan untuk mengecoh lawan.

3) Operan *instep* (punggung kaki)

Mengoper bola dengan menggunakan punggung kaki digunakan untuk untuk

mengoper jauh antara pemain satu dengan pemain yang lain yang jaraknya 25 meter atau lebih.

2.1.7 Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik, tidak dalam suatu kondisi belajar yang memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diterferensi guru (Tabrani and Amin 2023, hlm. 201). Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik (Hamzah B. Uno & dkk, 2018, hlm. 227).

Untuk memilih model dalam pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan disampaikan atau diajarkan terhadap peserta didik, juga dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik (Trianto, 2019, hlm. 54).

Model dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan (Magdalena, Rizqina Agustin, and Fitria 2024, hlm. 3). Menurut (Harefa et al. 2022, hlm. 326) menyatakan “model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan pembelajaran dan sistem pengelolaan pembelajaran”. Selaras dengan pernyataan di atas (Huda, 2014, hlm 326) menyatakan :

“Model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda”. Artinya, kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan saat mengajar harus sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan”.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Harefa et al. 2022, hlm. 326). Setiap model pembelajaran memiliki struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda tetapi pada intinya sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2.1.8 Cooperative Learning

Menurut (Hasbillah and Suparman 2021, hlm. 115) 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. Pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu.

Agus Suprijono dalam (Tabrani and Amin 2023, hlm. 202) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Dari beberapa definisi yang telah di jelaskan bahwa disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dimana siswa disusun dalam kelompok kecil saling bekerja sama dan membantu menyelesaikan tugas yang di berikan.

2.1.8.1 Prinsip-prinsip Cooperative Learning

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajari sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, dalam pembelajaran ini pun siswa pandai mengajari siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan (Syarifuddin).

Menurut (Tabrani and Amin 2023, hlm. 203) dapat lima prinsip model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Belajar siswa aktif, pembelajaran berpusat pada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
- 2) Belajar kerja sama, proses pembelajaran dilakukan secara bersama untuk membangun pengetahuan melalui penemuan-penemuan sehingga pemahaman yang diperoleh lebih bernilai permanen.
- 3) Pembelajaran partisipatorik, siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.
- 4) *Reactive Teaching*, guru menciptakan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa yang tinggi.
- 5) Pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dengan sikap dan perilaku guru yang ramah.

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan ini amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, namun juga harus mempelajari ketrampilan-ketrampilan khusus yang disebut ketrampilan kooperatif (Tabrani and Amin 2023, hlm. 203). Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan (Tabrani and Amin 2023, hlm 203).

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* memiliki prinsip dan tujuan-tujuan tertentu, diantaranya meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

2.1.8.2 Model-model *Cooprative Learning*

Cooperative Learning adalah suatu metode pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerjasama dalam

memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (INAYAHWATI 2021, hlm. 173). 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.

2.1.9 Konsep Cooperative Learning Tipe Time Games Tournament

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournamen*), Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas se luruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (INAYAHWATI 2021, hlm. 173). Sehingga memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), kerjasama tim sangat diutamakan. Terlebih lagi dengan adanya penghargaan bagi tim yang paling efektif yang memperoleh skor tertinggi. Hal tersebut tentu saja mendorong seluruh anggota tim untuk aktif menjawab, menanggapi maupun menjawab. Dengan begitu secara otomatis nilai/perstasi belajar merekapun menjadi meningkat. Berbeda dengan metode ceramah dan pemberian tugas, yang selama ini masih sering digunakan oleh beberapa guru pada beberapa mata pelajaran (Nurhayati, Ekok, and Aswarliansyah 2022, hlm. 173).

Sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berikut ini beberapa kelebihan *Team Games Tournament* menurut (Astuti, Suryana, and Suaidi 2022, hlm. 200) :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.

3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
6. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Suarjana dalam (Wahdaniyah et al., 2014, hlm. 9120) kelebihan *Team Games Tournament* yaitu usaha penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit mampu menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran berlangsung dengan dibarengi keaktifan siswa, mendidik siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan kepekaan dan toleransi. Sedangkan kelemahan *Team Games Tournament* itu sulitnya pengelompokan siswa. Selain itu, menurut Taniredja dalam (Nurhayati et al. 2022, hlm. 9120).

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah pada kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak ikut berpendapat atau berbicara, apabila guru tidak dapat mengelola kelas, bisa terjadinya kegaduhan. solusi yang dapat dilakukan guna mengatasi kekurangan tersebut adalah sebelum memulai pembelajaran, hendaklah memastikan kenyamanan siswa terlebih dahulu, memberi pemahaman kepada siswa agar aktif dan bekerja sama, memilih ketua dalam setiap kelompok (siswa yang dipilih sebagai ketua adalah siswa yang sering ribut atau yang sering mengganggu temannya).

2.1.9.1 Kelebihan Model *Cooprative Learning Tipe Time Games Tournament*

Dari pemahaman pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan bagi semua guru mata pelajaran dapat menerapkan metode pembelajaran ini pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah sebagai upaya agar siswa dapat lebih aktif dalam penguasaan materi. Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran atau pendukung belajar siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Keunggulan dari *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran *Times Games Tournament* antara lain : Model *Team Games Tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya, dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Menurut (Gayatri, hlm. 63) Apabila model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh, di antaranya:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

2.1.9.2 Pernerapan Model *Cooprative Learning* Tipe *Time Games Tournament*

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk mengisi peran sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *Reinforcement*. (Novion 2018, hlm. 89) mengungkapkan bahwa teknik pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan. Hal tersebut dapat menjadi stimulus untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan termotivasi. Output dari pembelajaran kolaborasi ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* setiap siswa ditempatkan pada satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi yang heterogen. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel

turnamen) yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. (Toifur and Kurniawan 2022, hlm. 149) menjelaskan sintak dalam pembelajaran TGT yang dapat diuraikan dalam table 2.1 berikut:

Gambar 2. 1 Sintak pembelajaran TGT

Sumber: (Toifur and Kurniawan 2022, hlm. 149)

| Langkah | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik |
|--|---|---|
| Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan di capai pada materi pembelajaran yang dipelajari. | Peserta didik mengamati, dan memberikan perhatian penuh terhadap instruksi guru |
| Tahap 1 Presentasi di kelas | Guru menyampaikan mata pelajaran baik secara demonstrasi maupun bahan bacaan. | Individual atau kelompok mengamati dan memahami presentasi agar mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan di tahap berikutnya |
| Tahap 2 Tim | Guru menjelaskan pada siswa bagaimana membentuk keompok belajar dan bekerjasama dalam kelompok agar terjadi perubahan yang etesian. | Peserta didik berkumpul untuk memastikan semua anggotanya benar-benar belajar dan lebih terfokus untuk mempersiapkan diri agar mampu mengerjakan tugas atau materi dengan baik. |

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| Tahap 3 Games | Guru mengamati, mendorong, dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan berupa games. | Peserta didik diuji kemampuan melalui games yang dimainkan. |
| Tahap 4 Turnament | Guru menunjuk siswa melakukan pertandingan/kompetisi. | Peserta didik ditunjuk untuk melakukan pertandingan/kompetisi. |
| Tahap 5 Rekognisi tim | Guru memberikan review dan penghargaan | Peserta didik diberi penghargaan dengan urutan terbaik. |

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:

Zulvan Novion yang berjudul “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGANALISIS TEKNIK DASAR *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA” pada tahun 2018 dari SMA Negeri 5 Pekanbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah Hasil belajar dapat berupa akademik, perilaku, etika sosial. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 31 orang dengan persentase 88% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 12%, 2) Ketuntasan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada tes siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan belajar peserta didik yang cukup signifikan, serta 3) Pembelajaran PJOK berbasis model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament mampu menunjang

ketercapaian ketuntasan belajar, meningkatkan minat, semangat, serta motivasi belajar bagi seluruh peserta didik kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru.

Yoko Hartanto, Bayu Insanisty, Arwin yang berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK *PASSING* KAKI BAGIAN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS X TEKNIK INFORMATIKA SMK NEGERI 8 BENGKULU UTARA” pada tahun 2017, dari Universitas Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan model pembelajaran (TGT) team game tournament pada siswa kelas X teknik informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil evaluasi siklus satu dan disiklus kedua mengalami peningkatan dalam proses belajar. Pada lembar observasi aktifitas guru proses belajar mengajar dari jumlah indikator keseluruhan pada siklus 1 mendapat presentas 68% dan pada tindakan disiklus 2 meningkat menjadi 89, 5%. Begitu juga pada lembar observasi aktifitas siswa dari prasiklus sampai siklus kedua juga mengalami peningkatan, pada prasiklus tingkat ketuntasan pada proses belajar mengajar siswa yaitu 44, 44%, pada siklus 1 mendapat presentase 68%, dan pada siklus 2 yaitu 79%. Sedangkan nilai keterampilan teknik *passing* kaki bagian dalam siswa pada saat prasiklus yaitu 44,44%, meningkat pada siklus 1 yaitu 61,11% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 77,78%. Secara keseluruhan nilai siswa sudah mencapai KKM mata pelajaran PJOK SMK 8 Bengkulu Utara.

Afthonul Fikri, I Putu Darmayasa, I Made Satyawana yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) Berbasis ICT” pada tahun 2022, dari Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia. Tujuan penelitian ini meningkatkan nilai hasil belajar dalam materi sepak bola pada peserta didik SMP dengan menerapkan model pembelajaran TGT Teams Games Tournament berbasis ICT pada peserta didik kelas VII A SMP. Metode yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas PTK. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan langsung. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I yaitu 87%, pada siklus II 100%. Ketuntasan aspek belajar pengetahuan siklus I 43%, Pada siklus II 100%. Ketuntasan pada aspek ketrampilan siklus I 68%, Saiklus II 90%. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Teams Games Tournament berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar materi sepak bola pada peserta didik kelas VII A SMP. Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Candra Mauliya Hanafi , Wing Prasetya Kurniawan , Weda , Rendhitya Prima Putra yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan SepakBola”. Pada tahun 2024, Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui model *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik di MI Al Hidayah yang berjumlah 35 orang. Urutan penelitian ini meliputi : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi. Pengumpulan datanya menggunakan RPP, lembar observasi dan juga dokumentasi. Analisis datanya menggunakan deskripsi presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata ketrampilan *passing*kaki bagian dalam sebesar 59, peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 75 (KKM) sebanyak 5 peserta didik atau 14%. Sedangkan pada siklus2 rata-rata ketrampilan *passing*kaki bagian dalam sebesar 81%, peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 (KKM) sebanyak 27 peserta didik atau 77%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) afektif untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada peserta didik MI Al Hidayah.

Sam’ani, Mashud yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan *Passing* Kaki Bagian Dalam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Siswa SMP”. Pada tahun 2025. Dari Univesitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini

bertujuan menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament(TGT) dalam meningkatkan keterampilan passing pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Hulu Sungai Tengah. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 22 siswa. Instrumen meliputi lembar observasi keterampilan dan tes pengetahuan yang diadaptasi dari Makmur (2020), divalidasi oleh ahli PJOK dan memiliki reliabilitas tinggi ($r > 0,80$). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase ketuntasan belajar ($KKM \geq 70$, target $\geq 75\%$). Hasil menunjukkan peningkatan ketuntasan keterampilan dari 41% pada siklus I menjadi 77% pada siklus II, serta pengetahuan dari 55% menjadi 82%. Temuan ini menegaskan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong penguasaan teknik sekaligus pemahaman konsep permainan. Secara praktis, hasil ini memberikan alternatif strategi pembelajaran PJOK yang dapat diimplementasikan guru untuk mengoptimalkan hasil belajar teknik dasar sepak bola. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel lebih luas dan menguji efektivitas TGT pada keterampilan olahraga lain.

Kelima penelitian di atas memiliki kesamaan dalam penggunaan variabel bebas, yakni penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Times games tournament*, 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 *Times Games Tournament*.

2.3 Kerangka Konseptual

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

Kerangka berpikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berpikir dibuat dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian

yang disusun dari fakta-fakta, observasi, serta kajian kepustakaan. 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.

Pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournaments*) terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tipe TGT (*Team Games Tournaments*) adalah siswa banyak melakukan game-game dengan sistem tournament antar kelompok yang telah dibentuk, dengan begitu akan menumbuhkan rasa semangat, kerjasama, dan motivasi, khususnya motivasi ekstrinsik siswa untuk bersaing dengan teman-temannya secara fair play. Meningkatkan perasaan/presepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, TGT (*Teams Games Tournaments*) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka, keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan Waktu yang cukup banyak, TGT (*Teams Games Tournaments*) meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain. Kekurangan/kelemahan dari pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah: masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk masalah ini tugas guru adalah dalam membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

Dalam pelaksanaan konsep “*Team Games Tournament*” Guru, harus mempunyai kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran materi menendang bola pada permainan sepakbola melalui penerapan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model *Cooperative Learning* tipe *Team Games*

Tournament (TGT). Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Membuat Games yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda. guru mengondisikan peserta didik dalam suatu kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Penghitungan skor dengan melihat seberapa banyak siswa yang dapat mengumpulkan kartu soal dari pemain yang telah dilakukan. Penjumlahan skor dilakukan bersama kelompok heterogen semua perwakilan kelompok bergabung bersama dengan kelompok heterogen menjumlahkan skor tim yang diperoleh dari permainan. Skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian (Dr. Adirasa Hadi Prasetyo 2021, hlm. 71). Kesimpulan ini diperoleh dari jawaban yang diberikan berdasarkan fakta-fakta empiris didasarkan pada teori yang relevan. Perumusan hipotesis tindakan yaitu tindakan yang mendekati penelitian formal walaupun situasi lapangan atau kondisi yang ada bersifat dinamis (Triyono & Dharma, 2018, hlm. 71). Berdasarkan kerangka konseptual yang telah diuraikan, peneliti dapat dirumuskan hipotesis tindakan ini, sebagai berikut: “Terdapat peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Cigugur Tahun Ajaran 2024/2025 Menggunakan model *Cooprtative Learning* tipe *Team Games Tournament*”.