

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pendidikan

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan sistematis yang berupaya menumbuhkan potensi peserta didik di berbagai dimensi, termasuk alam intelektual, emosional, spiritual, sosial, dan fisik. Pendidikan terjadi tidak semata-mata dalam batas-batas lembaga akademik melalui metodologi pembelajaran terstruktur, tetapi juga dalam pengaturan keluarga dan komunal. Akibatnya, pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan karakter individu, memungkinkan mereka untuk menjalani kehidupan yang mandiri dan bertanggung jawab, sementara juga berkontribusi positif bagi lingkungannya.

Menurut berbagai cendekiawan, konsep pendidikan memiliki penekanan yang beragam. Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai upaya yang bertujuan untuk meningkatkan moral, kecerdasan, dan kesejahteraan fisik anak-anak untuk mencapai keadaan akhir keberadaan. Sebaliknya, John Dewey menggarisbawahi pendidikan sebagai “proses menumbuhkan kompetensi intelektual dan emosional mendasar melalui keterlibatan dengan lingkungan.” H. Horne berpendapat bahwa “pendidikan mewakili proses hidup yang berkelanjutan, bukan hanya sebagai persiapan untuk hidup, tetapi sebagai komponen integral dari kehidupan itu sendiri.”

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan. Senada dengan itu, Driyakarya mengartikan pendidikan sebagai proses memanusiakan manusia muda, yaitu membantu peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang bermartabat sesuai hakikat kemanusiaannya.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak hanya mencakup transmisi pengetahuan ilmiah, tetapi juga mengintegrasikan penanaman karakter, nilai-nilai, dan kompetensi kehidupan yang esensial. Pendidikan adalah upaya seumur hidup dan

terutama bertujuan untuk mengembangkan individu holistik yang mahir dalam analisis kritis, mematuhi standar etika, dan menunjukkan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan masyarakat kontemporer. Akibatnya, pendidikan merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas individu serta mendorong kemajuan nasional.

2.1.1.2 Jalur Pendidikan

Dalam kerangka pendidikan nasional Indonesia, terdapat kategorisasi jalur pendidikan yang berfungsi sebagai landasan bagi penyelenggaraan proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan di Indonesia diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yang berbeda, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Ketiga kategori ini tidak beroprasi secara terpisah; melainkan saling menambah satu sama lain untuk memenuhi tujuan menyeluruh pendidikan nasional, yaitu untuk menerangi kehidupan bangsa dan untuk mendorong perkembangan komprehensif masyarakat Indonesia.

Melalui penelitian ini, penulis menjelaskan bahwa pendidikan formal merupakan lintasan pendidikan yang sistematis dan hierarkis, sebagaimana dikuatkan oleh Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2022, yang menggambarkan bahwa pendidikan formal meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dikelola oleh lembaga terakreditasi sesuai dengan kurikulum nasional. Pendidikan formal dibedakan dengan adanya kurikulum dasar, kerangka administrasi yang diatur sebagaimana mestinya, serta pencapaian hasil pembelajaran terakreditasi yang ditandai dengan sertifikat atau diploma. Pernyataan ini lebih lanjut didukung oleh peraturan pemerintah tambahan, seperti PP No. 13 tahun 2015, yang menggaris bawahi bahwa pendidikan formal mengutamakan standar keteraturan, legalitas, dan kompetensi yang ditetapkan sebagai komponen integral dari sistem pendidikan nasional.

Pendidikan nonformal merupakan lintasan pendidikan yang ada di luar batas-batas pendidikan formal, namun mempertahankan struktur yang terorganisir dan tujuan yang berbeda. Bentuk pendidikan ini bertindak sebagai pelengkap, tambahan, atau alternatif pendidikan formal. Jalur nonformal menunjukkan fleksibilitas yang lebih besar mengenai kurikulum, pengaturan temporal, dan modalitas kegiatan pembelajaran, karena disesuaikan untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat. Contoh ilustratif meliputi kursus kejuruan, pelatihan kerja, inisiatif literasi, Pusat Kegiatan Pembelajaran Masyarakat (PKBM), dan majelis taklim. Menurut Zaifullah et al., (2023, p. 14539),

pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar sekolah formal yang dirancang untuk memberikan layanan pendidikan sesuai kebutuhan peserta didik, dengan tujuan meningkatkan keterampilan, sikap, dan kecakapan hidup. Selanjutnya, menurut M Alwi et al., (2022, p. 90) pendidikan nonformal adalah kegiatan pembelajaran terstruktur yang dilakukan di luar sistem sekolah resmi, yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan kemampuan praktis, fungsional, serta mendukung pendidikan sepanjang hayat. Akibatnya, jalur pendidikan ini terbukti sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan praktis dan fungsional.

Pendidikan informal merupakan lintasan pendidikan yang terjadi dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sehari-hari. Bentuk pendidikan ini ditandai dengan kurangnya struktur tidak adanya kurikulum standar, dan berlangsung secara organik melalui interaksi sosial, sosialisasi, dan contoh. Ilustrasi pendidikan informal mencakup pengajaran agama dalam keluarga, penanaman karakter melalui praktik kebiasaan, serta penanaman nilai-nilai moral oleh orang tua. Menurut Mildawati & Tangngareng, (2023, pp. 01–95) Pendidikan informal adalah proses pembelajaran sepanjang hayat yang berlangsung secara alamiah dalam keluarga dan masyarakat, yang berfungsi menanamkan nilai, sikap, serta keterampilan dasar. Sementara itu, menurut Nurhayati (2020, p. 167), pendidikan informal merupakan jalur pendidikan yang tidak terstruktur namun sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak sejak usia dini melalui keteladanan dan interaksi sehari-hari. Intinya, jalur ini berfungsi sebagai dasar penting bagi pengembangan watak, nilai, dan kepribadian individu sejak tahap awal kehidupannya.

Berdasarkan fungsinya masing-masing ketiga jalur pendidikan ini berfungsi untuk meningkatkan satu sama lain. Pendidikan formal membentuk dasar dasar pengetahuan dan kemahiran ilmiah, pendidikan nonformal menambah keterampilan praktis sesuai dengan persyaratan masyarakat, sedangkan pendidikan informal memupuk karakter dan nilai-nilai etika individu. Ki Hajar Dewantara lebih lanjut menegaskan bahwa pendidikan sejati adalah proses yang secara mahir memupuk perkembangan moral, intelektual, dan fisik seorang anak, yang dapat diperoleh tidak semata-mata dalam batas-batas lembaga pendidikan tetapi juga dalam keluarga dan komunitas yang lebih luas.

Dengan demikian, jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal secara kolektif merupakan sistem yang komprehensif untuk realisasi pembelajaran seumur hidup. Melalui integrasi yang harmonis dari ketiga modalitas, peserta didik diberikan kesempatan untuk menumbuhkan potensi maksimal mereka, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Ini berfungsi sebagai landasan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, sehingga memungkinkan individu untuk menghadapi tantangan masyarakat kontemporer dan memberikan kontribusi substantif bagi pembangunan bangsa.

2.1.1.3 Tujuan Pendidikan

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan potensi peserta didik untuk berkembang menjadi individu yang memiliki iman dan penghormatan kepada Tuhan Yang Mahakuasa, menunjukkan karakter mulia, menunjukkan penalaran yang sehat, terlibat dalam penyelidikan ilmiah, menunjukkan kompetensi, menumbuhkan kreativitas, mempertahankan kemandirian, dan mewujudkan kualitas warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab di dalam bangsa. Dari rumusan ini, dapat disimpulkan bahwa kerangka pendidikan di Indonesia menempatkan penekanan yang signifikan tidak hanya pada dimensi akademik tetapi juga mencakup pengembangan karakter, etika, kompetensi, dan kesadaran sosial yang komprehensif.

Aspek utama yang ditekankan berkaitan dengan kultivasi siswa yang memiliki keyakinan mendalam dan penghormatan kepada Tuhan Yang Mahakuasa, di samping karakter mulia yang melekat. Hal ini menunjukkan bahwa kerangka pendidikan di Indonesia pada dasarnya didasarkan pada prinsip-prinsip spiritual dan moral, yang berfungsi sebagai landasan keberadaan. Pendidikan tidak semata-mata ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif; itu juga harus memfasilitasi pengembangan penilaian etis siswa, integritas moral, dan karakter keseluruhan. Oleh karena itu, tujuan menyeluruh pendidikan nasional memprioritaskan penguatan iman, pengabdian, dan standar etika sebagai elemen dasar bagi pengembangan holistik individu Indonesia.

Pendidikan nasional tidak hanya menitikberatkan pada aspek spiritual, tetapi juga bertujuan mengembangkan peserta didik agar sehat secara fisik dan mental, berpengetahuan luas, terampil dalam mengaplikasikan ilmu, serta kreatif dalam berpikir. Kesehatan yang dimaksud meliputi kondisi jasmani dan psikologis yang prima sebagai

modal utama untuk menjalani kehidupan produktif. Berilmu berarti memiliki wawasan yang komprehensif, sedangkan cakap menunjukkan kemampuan praktis dalam menggunakan pengetahuan tersebut. Kreativitas menandakan kemampuan inovatif peserta didik dalam menemukan solusi baru dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, pendidikan nasional bertujuan menyiapkan generasi yang mampu bersaing di era modern tanpa mengorbankan jati diri bangsa.

Sasaran berikutnya adalah membentuk peserta didik yang memiliki kemandirian, sikap demokratis, dan rasa tanggung jawab. Kemandirian di sini berarti kemampuan untuk membuat keputusan dan mengelola kehidupan secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain. Demokrasi diartikan sebagai penghormatan terhadap keberagaman, penekanan pada musyawarah, serta penghargaan terhadap nilai kebersamaan dalam masyarakat. Sementara itu, tanggung jawab mengacu pada kemampuan untuk mempertanggungjawabkan tindakan kepada diri sendiri, masyarakat, dan bangsa. Tujuan ini sejalan dengan visi menciptakan warga negara yang berkarakter, memahami hak dan kewajibannya, serta mampu berperan aktif dalam pembangunan.

Dengan demikian, tujuan pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 mencerminkan pandangan holistik tentang manusia Indonesia yang ingin dibentuk melalui pendidikan. Tidak hanya sekadar menghasilkan individu yang pintar secara akademik, tetapi juga manusia yang bermoral, sehat, kreatif, mandiri, serta memiliki kesadaran sosial dan kebangsaan. Pendidikan nasional diarahkan untuk mewujudkan generasi yang seimbang dalam aspek spiritual, intelektual, sosial, dan keterampilan, sehingga mampu menghadapi tantangan global sekaligus menjaga nilai-nilai luhur bangsa.

2.1.2 Pendidikan Jasmani

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Collins et al., (2021, p. 167) menegaskan bahwa pendidikan jasmani bukan sekadar sarana peningkatan kebugaran dan penguasaan keterampilan gerak, melainkan juga upaya menumbuhkan disposisi positif terhadap aktivitas jasmani yang dapat menopang gaya hidup sehat sepanjang hayat. Senada dengan itu, Tifal, (2023, pp. 1–9) menekankan bahwa pendidikan jasmani memiliki fungsi lebih luas daripada latihan olahraga semata, yakni sebagai wahana pembentukan karakter, pengembangan sikap

sportif, penanaman disiplin, serta pembiasaan kerja sama melalui berbagai pengalaman belajar berbasis aktivitas fisik di lingkungan pendidikan.

Sementara itu, Mustafa P.,(2022, p. 68) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan komponen penting dari kerangka pendidikan yang ditujukan untuk pengembangan peserta didik secara komprehensif melalui kegiatan fisik yang terorganisir secara sistematis. Kegiatan semacam itu tidak hanya berfokus pada peningkatan dimensi fisik tetapi juga memfasilitasi kemajuan intelektual, emosional, dan sosial, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berkembang secara holistik. Akibatnya, Salahudin et al., (2024, p. 1) menegaskan bahwa pendidikan jasmani memiliki fungsi penting dalam menumbuhkan individu yang kuat secara fisik dan spiritual, memiliki kompetensi gerakan mendasar yang cukup, dan mampu mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam gaya hidup sehat seumur hidup.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan kerangka pendidikan komprehensif yang menggunakan aktivitas fisik sebagai mekanisme untuk pengembangan holistik peserta didik, yang mencakup dimensi fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Tujuannya melampaui peningkatan keterampilan motorik dan kebugaran fisik; mereka juga bertujuan untuk menumbuhkan karakter disiplin dan atletis, selain mempromosikan komitmen seumur hidup untuk gaya hidup sehat.

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menurut (Fauziah & Aulia Mardiana, 2025, p. 73). bertujuan sebagai pembelajaran bagi murid dalam :

- a. mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi keterampilan, konsep, dan strategi gerak yang akan menjadi disposisi untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani dengan penuh kepercayaan diri, kompetensi, dan kreativitas;
- b. membantu dan memberi dukungan mereka dalam memilih gaya hidup sehat dan aktif secara jasmani
- c. membangun dan menerapkan keterampilan sosial dan emosional melalui konteks pembelajaran yang menekankan nilai-nilai fair play, kerja tim, dan inklusivitas; dan
- d. menanamkan apresiasi dan mengembangkan sikap positif untuk aktif secara jasmani sepanjang hayat sebagai upaya peningkatan keseluruhan kualitas hidup.

Tujuan utama dari pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah untuk memfasilitasi pengalaman belajar melalui keterlibatan fisik yang dirancang dengan cermat untuk menumbuhkan keterampilan motorik, membangun kebiasaan gaya hidup sehat, mempromosikan nilai-nilai sosial-emosional, dan menanamkan disposisi konstruktif terhadap aktivitas fisik. Dalam konteks ini, diantisipasi bahwa peserta didik akan menumbuhkan kepercayaan diri, mencontohkan sportivitas, menunjukkan kerja sama, dan mengembangkan apresiasi atas pentingnya aktivitas fisik dalam kaitannya dengan kesehatan dan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjelaskan bahwa elemen penting yang harus dicapai adalah pengembangan keterampilan sosial. Melalui keterlibatan dalam aktivitas fisik, siswa tidak hanya dikondisikan untuk mencapai kesehatan dan kompetensi fisik yang optimal, tetapi juga diinstruksikan dalam praktik kolaboratif, kepatuhan terhadap prinsip-prinsip permainan yang adil, apresiasi keragaman, dan pengembangan perspektif inklusif. Akibatnya, pendidikan jasmani berfungsi sebagai mekanisme penting untuk peningkatan keterampilan sosial yang berkontribusi pada pembentukan ciri-ciri karakter konstruktif dalam interaksi sehari-hari.

2.1.2.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup Pendidikan jasmani biasanya mencakup beberapa dimensi utama, yang dirumuskan untuk menumbuhkan siswa menjadi individu yang kuat, dinamis, dan serbaguna yang selaras dengan lingkungan mereka. Sesuai dengan prinsip-prinsip menyeluruh dan kurikulum pendidikan di Indonesia (sebagaimana digambarkan dalam Permendikbud No. 68 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), domain PJ terdiri dari:

a. Kegiatan Rekreasi dan Gaya Hidup Aktif:

Inisiasi olahraga santai seperti hiking, yoga, atau menari untuk kepuasan abadi. Penggabungan dengan pendidikan ekologi, termasuk olahraga luar ruangan untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan. Tujuan: Untuk mempromosikan praktik aktivitas fisik otonom di luar batas-batas lembaga pendidikan, bukan semata-mata untuk tujuan kompetitif.

b. Aspek Sosus, Emosional, dan Karakter:

Menumbuhkan kolaborasi, kemampuan kepemimpinan, dan kepercayaan diri melalui kegiatan rekreasi kolektif. Menanamkan prinsip-prinsip seperti disiplin, ketekunan, dan sportivitas (perilaku yang adil). Tujuan: Membantu siswa dalam mengatur emosi mereka, mengurangi stres, dan menumbuhkan koneksi sosial yang konstruktif.

c. Pengembangan Keterampilan Motorik:

Terlibat dalam praktik keterampilan motorik dasar termasuk berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Memperoleh keterampilan khusus olahraga, termasuk teknik yang terkait dengan sepak bola, bulu tangkis, atau senam. Tujuan: Untuk meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan ketepatan gerakan, sehingga memfasilitasi kegiatan sehari-hari atau pencapaian dalam olahraga.

d. Perkembangan Fisik dan Kebugaran Fisik:

Meningkatkan elemen kebugaran termasuk kekuatan otot, daya tahan kardiorespirasi, fleksibilitas, kecepatan, dan koordinasi. Kegiatan ilustratif meliputi latihan aerobik, latihan beban sedang, atau olahraga yang meningkatkan stamina. Tujuan: Untuk mengurangi penyakit yang timbul dari gaya hidup yang tidak banyak bergerak (gerakan yang tidak memadai) dan untuk menumbuhkan fisik yang sehat sepanjang hidup seseorang.

e. Pengetahuan dan Sikap terhadap Kesehatan:

Instruksi tentang nutrisi, kebersihan pribadi, pencegahan cedera, dan pentingnya istirahat yang cukup. Pemahaman bahaya kesehatan seperti obesitas, diabetes, atau gangguan muskuloskeletal akibat kurangnya aktivitas fisik. Contoh: Terlibat dalam wacana mengenai praktik diet bergizi atau menampilkan metode pemanasan untuk mengurangi risiko cedera.

Ruang lingkup ini komprehensif, menandakan bahwa itu disesuaikan untuk mengakomodasi usia, jenis kelamin, kemampuan, dan persyaratan unik siswa (misalnya, modifikasi untuk siswa dengan kebutuhan khusus). Di Indonesia, Pendidikan Jasmani diberikan dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini hingga pendidikan menengah, dengan alokasi minimal 2-4 jam per minggu, dan terintegrasi dengan mata pelajaran lain seperti Ilmu Pengetahuan Alam atau Pendidikan Kewarganegaraan.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

2.1.3.1 Definisi Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif mewakili pendekatan pedagogis progresif yang mengharuskan siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pendidikan bersama. Prinsip mendasar dari metodologi ini adalah saling ketergantungan positif, di mana setiap anggota kelompok bergantung satu sama lain untuk kesuksesan kolektif. Berbeda dengan strategi pendidikan konvensional yang cenderung menekankan individualisme atau persaingan, model ini menggarisbawahi pentingnya interaksi interpersonal langsung, pengembangan keterampilan sosial, akuntabilitas pribadi, dan proses evaluasi kelompok. Penelitian komprehensif telah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan kinerja akademik, mendorong motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa, sehingga selaras dengan kurikulum berbasis aktivitas, seperti Kurikulum Independen.

Menurut Sembiring, (2023, p. 36), pembelajaran kooperatif merupakan kerangka pendidikan yang terorganisir dengan cermat di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok yang beragam untuk membantu satu sama lain dalam menguasai konten akademik sambil secara bersamaan menumbuhkan kompetensi sosial. Dia menggarisbawahi bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya dinilai oleh prestasi akademik individu, tetapi juga oleh sejauh mana anggota kelompok memberikan dukungan timbal balik selama upaya pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran kooperatif melampaui kegiatan pendidikan kolaboratif belaka; ini mewakili pendekatan pedagogis yang mempromosikan rasa persatuan, keterampilan interpersonal, dan akuntabilitas bersama.

Selain itu Kegiatan & Dalam, (2025, p. 91) mengartikulasikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pedagogis yang menggarisbawahi kolaborasi melalui interaksi konstruktif dan rasa hormat timbal balik di antara peserta didik. Dia berpendapat bahwa metodologi ini tidak hanya meningkatkan kinerja akademik tetapi juga menumbuhkan karakter siswa melalui prinsip-prinsip seperti disiplin, akuntabilitas, dan sportivitas. Dalam aplikasi praktis, pembelajaran kooperatif memiliki kapasitas untuk mempromosikan sikap toleransi serta keterampilan komunikasi yang efektif, sehingga membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas.

Muh et al., (2025, p. 401) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pedagogis yang secara integratif menumbuhkan dimensi kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berkhasiat dalam meningkatkan pemikiran kritis siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan kreativitas. Selanjutnya, melalui alokasi peran yang terdefinisi dengan baik dalam kelompok, siswa memperoleh apresiasi atas kontribusi masing-masing anggota sambil secara bersamaan menumbuhkan keterampilan kepemimpinan dan kapasitas untuk kerja tim.

Sedangkan menurut Sik, (2025, p. 326) menjelaskan konsep pembelajaran kooperatif sebagai strategi pedagogis inklusif yang memberi semua siswa kesempatan untuk terlibat secara aktif tanpa kecuali. Dia menggarisbawahi pentingnya peran pendidikan dalam mengatur upaya kelompok yang adil dan partisipatif, memastikan bahwa setiap siswa merasakan rasa akuntabilitas yang sama untuk pencapaian kolektif kelompok. Akibatnya, pembelajaran kooperatif tidak hanya menghasilkan peningkatan dalam kinerja akademik tetapi juga menumbuhkan lingkungan pendidikan yang harmonis, demokratis, dan membangun karakter. Dari sudut pandang para sarjana selama dekade terakhir, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metodologi holistik yang menggabungkan dimensi kognitif, afektif, dan sosial, sambil melengkapi siswa untuk menghadapi kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang memerlukan kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah yang mahir. Berdasarkan pendapat menurut beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pedagogis komprehensif yang memprioritaskan kolaborasi kelompok sebagai elemen fundamental dari proses pendidikan. Setiawan menggarisbawahi pentingnya struktur kelompok yang heterogen dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan dan pengembangan kompetensi sosial, sedangkan Rahmawati menekankan perannya dalam menumbuhkan karakter siswa, disiplin, dan akuntabilitas. Ginanjar memandang pembelajaran kooperatif sebagai jalan untuk pengembangan integratif yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan sosial, sementara Susanto menyoroti aspek inklusivitas yang memungkinkan partisipasi aktif dan kontribusi semua peserta didik. Akibatnya, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan kinerja ilmiah tetapi juga memelihara keterampilan sosial, menumbuhkan pengembangan karakter, dan membekali

siswa untuk menavigasi tantangan abad ke-21, yang memprioritaskan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

2.1.3.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran *Cooperative*

Setiap model memiliki ciri-ciri tersendiri. Ciri-ciri tersebut akan membedakan model pembelajaran satu dengan model lainnya menurut Garcia et al., (2019)

1. Kelompok kecil dan heterogen.

Kelompok yang didirikan di berbagai kemampuan untuk meningkatkan kekuatan satu sama lain

2. Tugas terstruktur: kombinasi tugas individu dan kelompok

Ada komponen yang ditangani dan dievaluasi secara individual bersama tujuan yang secara kolektif dikejar oleh kelompok.

3. Pertanggungjawaban individu (*individual accountability*)

Setiap siswa diharuskan untuk menunjukkan kemahiran dalam materi pelajaran (ujian/penilaian individu atau kesempatan berbicara).

4. Tujuan /insentif kelompok yang jelas

Tujuan kolektif dan/atau penghargaan berfungsi untuk mempertahankan motivasi anggota untuk saling membantu.

5. Peran guru sebagai fasilitator

Pendidik menyusun tugas, mengamati, mengintervensi, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Sedangkan menurut Gillies, (2016, p. 39) ciri-ciri cooperative learning sebagai berikut :

- a) Interaksi promotif tatap muka (*promotive face-to-face interaction*)

Pernyataan utama Gillies adalah bahwa pembelajaran kolaboratif terbukti manjur ketika siswa benar-benar terlibat satu sama lain, menjelaskan konsep secara timbal balik, bertanya dan merespons, dan memberikan umpan balik di antara teman sebaya daripada hanya mengalokasikan tugas. Interaksi tatap muka yang sistematis menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

- b) Keterampilan sosial eksplisit (*social and group-work skills*)

Pentingnya menanamkan keterampilan sosial secara eksplisit mencakup berbicara secara bergantian, mendengarkan aktif, memberikan dan menerima umpan balik, resolusi konflik, kepemimpinan, dan kolaborasi. Dengan tidak adanya keterampilan penting ini, kelompok cenderung menjadi tidak efektif.

c) Struktur tugas dan peran yang jelas (*structured tasks & defined roles*)

Untuk memfasilitasi interaksi yang efektif, pendidik harus merancang tugas yang jelas yang memerlukan kontribusi kolaboratif di antara peserta dan menunjuk peran tertentu (misalnya, pendaftar, presenter, penanya, pencatat waktu). Kerangka kerja semacam itu mempromosikan keterlibatan aktif dari setiap siswa dan menghalangi fenomena “*free-riding*”.

d) Pertanggungjawaban individu dan kelompok (*individual accountability + group goals*)

Sangat penting untuk menetapkan tanggung jawab individu (misalnya, penilaian pribadi atau tugas yang diberikan) di samping tujuan kolektif yang menumbuhkan rasa persatuan. Penggabungan ini menjamin bahwa setiap peserta memperoleh pengetahuan sambil secara bersamaan berkontribusi pada hasil bersama.

e) Pemrosesan kelompok (*group processing / reflection*)

Setelah penyelesaian atau selama durasi tugas yang diberikan, sangat penting bagi kelompok untuk terlibat dalam refleksi menyeluruh dari metodologi kerja mereka: mengidentifikasi elemen-elemen yang berhasil, mengenali tantangan yang dihadapi, dan menentukan strategi untuk meningkatkan kolaborasi di masa depan. Proses reflektif ini berfungsi untuk menambah kemanjuran jangka panjang.

f) Peran aktif guru sebagai fasilitator (*teacher facilitation & scaffolding*)

Guru tidak boleh membiarkan kelompok belajar sendiri; mereka harus membantu, mengawasi interaksi, mengajar keterampilan sosial, dan intervensi saat diperlukan.

g) Fokus pada pembelajaran bermakna dan keterlibatan (*meaningful tasks & student engagement*)

Tugas kelompok harus relevan, menantang, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui diskusi dan pemecahan masalah. Metode ini meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

2.1.3.3 Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative*

Pengembangan pembelajaran *cooperative* bertujuan untuk mencapai hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Menurut Sembiring, (2023, p. 36) tujuan tersebut dapat dijelaskan berikut :

a. Meningkatkan prestasi akademik

Dengan bekerja sama, siswa dapat saling memberikan penjelasan, memotivasi satu sama lain, dan mendukung pencapaian akademik. Siswa berprestasi tinggi membantu teman yang mengalami kesulitan, sementara yang membantu memperkuat pemahaman mereka sendiri.

b. Tanggung jawab (individu & kelompok)

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menumbuhkan rasa akuntabilitas dalam diri siswa untuk tugas individu mereka, sementara secara bersamaan memelihara hubungan dengan pencapaian kolektif kelompok. Menanamkan disposisi saling ketergantungan yang konstruktif.

c. Meningkatkan sikap sosial & hubungan antar siswa

Tujuan lain adalah untuk meningkatkan hubungan di antara siswa yang berasal dari latar belakang akademis dan sosial yang beragam. Siswa memperoleh apresiasi terhadap perbedaan, meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan menumbuhkan sikap konstruktif terhadap lingkungan pendidikan mereka.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Salsabilla Putri¹, Inna Fareza², (2025) menemukan bahwa terdapat enam model pembelajaran *cooperative learning* yaitu :

a) Meningkatkan Prestasi Akademik

Pembelajaran kooperatif disusun untuk memungkinkan siswa mencapai hasil pendidikan yang unggul dibandingkan dengan pembelajaran soliter atau kompetitif. Membantu satu sama lain dalam kelompok meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, memperkuat retensi memori, dan meningkatkan tingkat motivasi.

b) Menciptakan Interdependensi Positif (*Positive Interdependence*)

Tujuan utamanya adalah agar setiap sarjana individu memahami bahwa pencapaian pribadinya bergantung pada pencapaian kolektif, dan sebaliknya. Ini menumbuhkan rasa saling ketergantungan yang mendalam dan akuntabilitas bersama.

c) Mengembangkan tanggung jawab Individu (*Individual Accountability*)

Sangat penting untuk menggarisbawahi bahwa pembelajaran *kooperatif* melampaui kerja kelompok konvensional. Setiap peserta harus bertanggung jawab atas kewajiban masing-masing, sehingga memastikan bahwa tidak ada siswa yang terlibat dalam “menumpang” atas upaya rekan-rekan mereka.

d) Meningkatkan keterampilan sosial

Tujuannya adalah untuk mendidik siswa dalam seni komunikasi yang efektif, mendengarkan aktif, resolusi konflik, pengambilan keputusan kolaboratif, dan budidaya hubungan interpersonal yang konstruktif.

e) Mengembangkan sikap demokratis dan kebersamaan

Pembelajaran kooperatif juga ditujukan untuk membangun budaya kelas yang demokratis, inklusif, dan kolaboratif, sehingga memungkinkan siswa untuk mengenali dan menghargai keragaman sambil menumbuhkan rasa persatuan.

f) Meningkatkan Pemrosesan Kelompok (*Group Processing*)

Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk menilai proses kerja kolaboratif: mengidentifikasi elemen yang efektif, mengenali area yang memerlukan peningkatan, dan menentukan strategi untuk meningkatkan kinerja dalam pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dalam model pembelajaran cooperative learning adalah 1) pencapaian hasil belajar, 2) penerimaan individu lain dan pencapaian tujuan bersama, 3) keterampilan sosial.

2.1.3.4 Langkah Langkah Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model Pembelajaran *Cooperative* memiliki langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan agar pembelajaran dilakukan dengan baik, sistematis, dan terstruktur. Terdapat tujuh langkah utama pada model pembelajaran *cooperative learning* menurut (Johnson & T. Johnson, 2020, p. 13) adalah sebagai berikut :

1. Rancang tujuan pembelajaran dan tugas kooperatif (tugas-tugas ini harus memerlukan partisipasi aktif dari semua anggota yang terlibat).
2. Bentuk kelompok kecil heterogen (3–5 orang)
3. Tetapkan peran & akuntabilitas individu (misalnya, penulis, reporter, pengulas) untuk memastikan kepemilikan pribadi atas tugas.
4. Jelaskan interdependensi positif (tujuan bersama/penghargaan atau saling ketergantungan tugas)
5. Ajarkan dan latih keterampilan sosial (komunikasi, negosiasi, resolusi konflik).
6. Fasilitasi interaksi tatap-muka promotif (strategi yang memungkinkan siswa untuk menjelaskan dan membantu satu sama lain).

7. Lakukan pemantauan & penilaian (*group processing*) (pemrosesan kelompok) - memfasilitasi refleksi kelompok: mengidentifikasi strategi dan area yang efektif untuk perbaikan.

Selain itu menurut Txin X. & Yunus MD. (2019, p. 151) untuk menggunakan model pembelajaran *cooperative*, guru harus benar-bener menguasai langkah-langkah penerapan pembelajaran *cooperative*. Langkah-langkah umum penerapan pembelajaran *cooperative* yaitu :

Tahap	Langkah-langkah pembelajaran <i>cooperative</i>
1.	Identifikasi masalah pembelajaran
2.	Pemilihan struktur Kagan yang sesuai
3.	Perencanaan pelaksanaan
4.	Pembentukan kelompok kecil / tim
5.	Penjelasan aturan dan peran
6.	Pemberian input materi
7.	Aktivitas kooperatif pertama
8.	Diskusi dalam kelompok
9.	Praktik berulang & evaluasi sejawat
10.	Umpan balik guru
11.	Refleksi siswa / wawancara/persepsi
12.	Evaluasi hasil belajar & penyesuaian

Berdasarkan pendapat para ahli diatas langkah-langkah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* adalah 1) menentukan tujuan dan tugas kooperatif , 2) membentuk kelompok heterogen 3-5 orang dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam, 3) menetapkan peran dan tanggung jawab individu, 4) menjelaskan ketergantungan positif, 5) merencanakan dan menjelaskan aturan kerja, 6) memberikan input materi, 7) melatih keterampilan sosial, 8) melaksanakan aktivitas *kooperative*, 9) mendorong interaksi promotif tatap muka, 10) melakukan praktik berulang dan evaluasi sejawat, 11) memberikan umpan balik dan refleksi kelompok dan melakukan penilaian hasil juga perbaikan.

2. 1.3.5 Macam Macam Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Macam-macam tipe *Cooperative Learning* menurut Robert E. Slavin (2019, p. 151)

1. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

- Peserta didik belajar dalam kelompok heterogen.
- Setelah belajar bersama, peserta didik mengerjakan kuis secara individu.
- Nilai individu dikonversi menjadi skor kelompok.
- Fokus utama: meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama.

2. *Teams Games Tournament (TGT)*

- Hampir sama dengan STAD, tetapi evaluasi dilakukan melalui permainan (*games*) dan turnamen akademik.
- Peserta didik mewakili kelompoknya dalam kompetisi dengan peserta lain yang memiliki kemampuan setara.
- Fokus utama: belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat.

3. *Jigsaw*

- Materi dibagi menjadi beberapa bagian.
- Setiap anggota kelompok mempelajari satu bagian materi sebagai "ahli".
- Setelah itu kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi kepada teman satu kelompok.
- Fokus utama: saling ketergantungan positif

4. *Team Assisted Individualization (TAI)*

- Menggabungkan pembelajaran individual dengan kerja kelompok.
- Setiap peserta didik belajar sesuai kemampuan masing-masing, tetapi tetap mendapat bantuan dari anggota kelompok.
- Cocok untuk mata pelajaran yang membutuhkan latihan bertahap.

5. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

- Dikhususkan untuk pembelajaran membaca dan menulis.
- Peserta didik bekerja sama memahami bacaan, berdiskusi, dan menyusun tulisan.
- Banyak digunakan pada pembelajaran bahasa.

6. *Group Investigation (GI)*

- Kelompok memilih topik, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data, kemudian mempresentasikan hasilnya.
- Guru berperan sebagai fasilitator.
- Menekankan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

2.1.4 Model Pembelajaran *Cooperative type* TGT

2.1.4.1 Pengertian Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) mewakili kerangka kerja pendidikan yang mengintegrasikan kolaborasi kelompok yang beragam dengan kegiatan permainan akademis dan turnamen kompetitif antar kelompok, dengan tujuan meningkatkan prestasi pendidikan dan kompetensi sosial peserta didik melalui interaksi, kolaborasi, komunikasi, dan saling menghormati. Menurut Faricha & Huda, (2020, p. 20) TGT dianggap sebagai pendekatan pendidikan yang dirancang untuk meninjau dan memperkuat penguasaan materi pelajaran: instruktur menyajikan konten, kelompok terlibat dalam pembelajaran kolaboratif (menggunakan lembar kerja dan permainan), pada jadwal yang telah ditentukan, kelompok berpartisipasi dalam turnamen berbasis pertanyaan/permainan untuk menunjukkan penguasaan. Penekanan definisinya terletak pada dimensi motivasi, keterlibatan siswa aktif, dan peningkatan hasil pembelajaran melalui elemen kompetitif pada skala tim.

Menurut Karyati & Hapsari, (2024, p. 1-9) Model pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok (3–5 orang) di mana siswa bekerja sama untuk menguasai kosa kata Kanji. Setelah itu, ada permainan turnamen dan evaluasi untuk membandingkan dan memotivasi siswa, meningkatkan penguasaan kosa kata mereka, dan menghasilkan respons positif.

Slavin, (2016, p. 11) mengemukakan Model TGT mewakili kerangka kerja pendidikan kolaboratif yang mengintegrasikan studi berbasis tim, kegiatan permainan akademis, dan turnamen kompetitif - peserta didik terlibat dalam tim yang beragam untuk mencapai penguasaan materi pelajaran, kemudian bersaing dalam kerangka turnamen (biasanya melawan rekan-rekan dengan kemahiran yang sebanding) untuk mengumpulkan poin tim; hasil tim berasal dari pencapaian individu yang adil. Metodologi ini secara bersamaan menggarisbawahi pentingnya saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan penghargaan kolektif. TGT terdiri dari 5 komponen utama sebagai berikut:

- a) *Positive interdependence*, siswa merasakan bahwa keberhasilan mereka saling terkait tugas disusun sehingga tiap anggota perlu kontribusi satu sama lain.

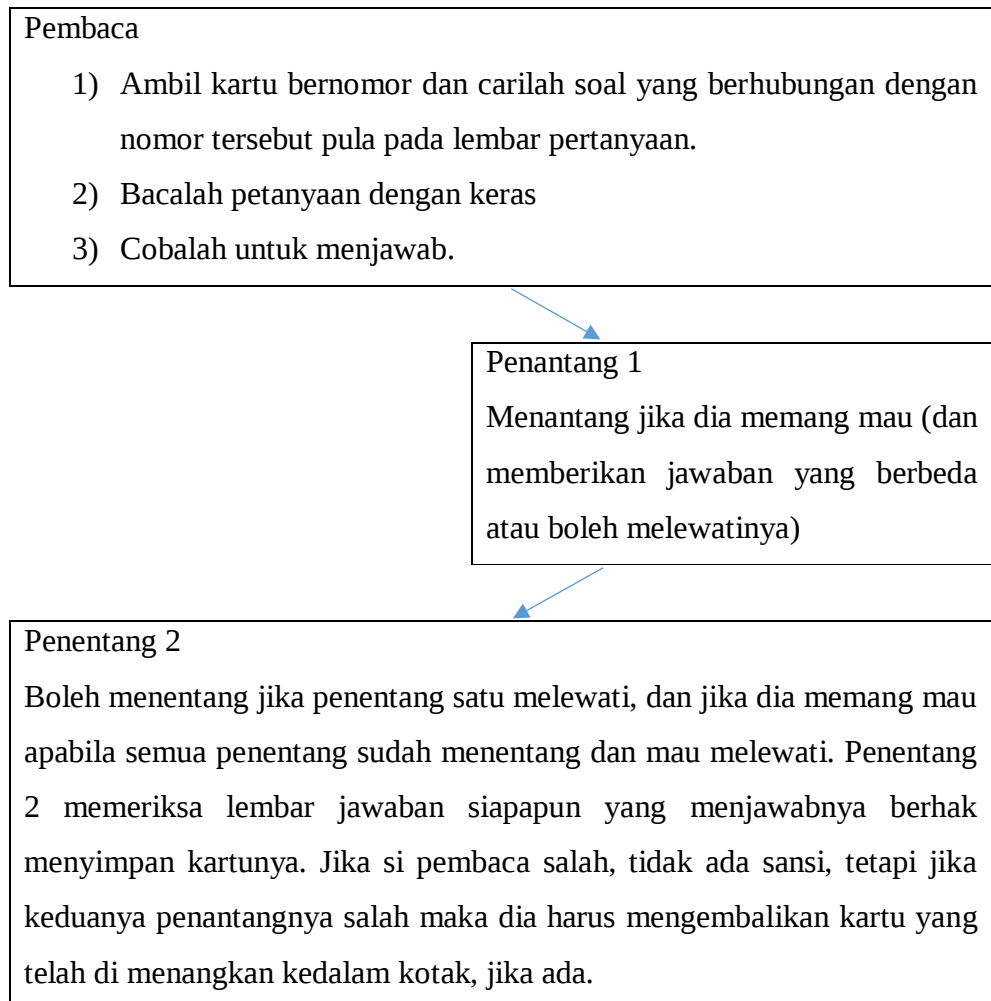
- b) *Individual accountability*, setiap siswa dinilai dan bertanggung jawab atas kontribusinya sehingga mencegah perilaku *free-rider*.
- c) *Face-to-face promotive interaction*, interaksi tatap muka di mana siswa saling membantu, menjelaskan, dan mendorong belajar rekan sekelompok.
- d) *Interpersonal & small-group skills*, keterampilan sosial (komunikasi, kepemimpinan, resolusi konflik, memberi/ menerima umpan balik) yang perlu diajarkan dan dilatih.
- e) *Group processing*, kelompok secara berkala menilai cara kerja mereka: apa yang berhasil, apa yang harus diperbaiki, dan rencana tindakan berikutnya.

2.1.4.2 Langkah-langkah Pembelajaran model *Cooperative type* TGT

Menurut Slavin, (2016, pp. 11–21) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut :

- a) Persiapan
 - 1) Menyiapkan materi
materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.
 - 2) Menempatkan siswa kedalam tim:
Guru menempatkan jumlah tim tiap tim terdiri dari 3-6 siswa, guru menempatkan siswa kedalam kelompok secara heterogen, dan siswa dikelompokkan kedalam tim dan seimbangkan tim dengan akademik kinerjanya (anggota dalam setiap tim memiliki kemampuan akademik yang berbeda).
 - 3) Menetapkan siswa kedalam meja turnamen
Buatlah lembar penempatan meja turnamen. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa, tempatkan siswa dalam meja tournament sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja turnamen akan memiliki 4 peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari daftar yang telah dibuat untuk menempatkan meja kesatu, berikutnya ke meja dua dan seterusnya.
 - 4) Menyusun jadwal kegiatan TGT yang meliputi pengajaran, belajar tim, tournament, dan penghargaan tim.
- b) Tournament
 - 1) Tempatkan siswa pada meja *tournament*, masing-masing meja *tournament* terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.

- 2) Bagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.
- 3) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2, dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama siswa yang ada disebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya. Mekanisme permainan terlihat pada alur berikut ini :



Untuk putaran sebelumnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam Penentang 1 menjadi pembaca, penentang 2 mejadi penentang 1, dan pembaca menjadi penentang 2, permainan berlanjut sampai seperti demikian sampai waktu habis atau soal lebih habis. Setelah permainan selesai para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Siswa mengumpulkan lembar kor permainan yang telah dihitung poin turnamennya kepada guru.

c) Rekognisi tim

Guru telah mempersiapkan bentuk penghargaan lainnya untuk diberikan kepada setiap tim yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. Untuk menentukan penghargaan langkah-langkahnya yaitu:

1) Menentukan skor tim

Setelah turnamen selesai, tentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

2) Merekognisi tim berprestasi

Penghargaan diberikan berdasarkan tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

3) Bergeser Tempat

Bergeser tempat adalah menempatkan siswa pada meja turnamen. Penempatan disesuaikan dengan perolehan skor pada turnamen sebelumnya. Siswa yang memperoleh skor tertinggi atau pemenang dalam setiap meja turnamen akan meningkat ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat, kecuali pemenang pada meja turnamen 1 akan tetap pada meja turnamen 1. Sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah dalam setiap meja turnamen akan turun satu tingkat ke meja turnamen yang lebih rendah, kecuali siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen terendah.

d) Penilaian

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Maka penilaian individual dalam TGT dapat berupa kuis, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Akan tetapi, poin-poin turnamen para siswa dan/atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jika memberikan kuis, sebaiknya dilaksanakan setelah turnamen.

2.1.4.3 Kelebihan Dan Kekurangan Model *Cooperative Type* TGT

Beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut (Veloo et al., 2016, p. 97)

a) Kelebihan

- Untuk meningkatkan prestasi akademik, khususnya bagi siswa berprestasi kurang (rendah)
- Meningkatkan motivasi belajar
- Untuk mendorong keterampilan sosial dan kerja sama
- Fleksibel untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang

b) Kekurangan :

- Kesulitan mengukur kontribusi individual dan menilai secara objektif
- Resiko ketidakadilan/ketergantungan dalam tim (free-riders)
- Membutuhkan keterampilan manajerial dan waktu persiapan guru lebih besar.

Penulis menyimpulkan kelebihan model TGT adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sekaligus keterampilan pada peserta didik. Dan mengembangkan karakter tanggung jawab serta toleransi antara peserta didik lainnya dengan guru. Sedangkan kekurangan dari TGT yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, dan menimbulkan kegaduhan, serta tidak semua peserta didik ikut serta menyampaikan pendapatnya. Maka dari itu guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi efektif dan efisien, manajemen kelas dikelola dengan benar, serta guru mengaktifkan peserta didik supaya terlibat dalam pembelajaran tersebut.

2.1.5 Keterampilan Sosial

2.1.5.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial, Menurut Putri, (2020, p. 147), keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dalam konteks sosial tertentu secara sesuai norma dan membawa manfaat juga bagi orang lain. Bukan hanya aktif bicara, tapi juga mempertimbangkan konteks, norma, serta dampak terhadap orang lain.

Menurut Panayiotou et al., (2022, p. 257) didefinisikan sebagai perilaku yang, dalam situasi tertentu, memprediksi hasil sosial penting pada anak, yaitu perilaku yang memungkinkan individu memulai dan mempertahankan hubungan positif, menyelesaikan konflik, dan beradaptasi dalam lingkungan sosial dan sekolah. Definisi ini menekankan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku yang dapat dipelajari, diamati, dan diukur, dan terkait langsung dengan penerimaan teman sebaya, adaptasi sekolah, dan prestasi akademik.

Jadi keterampilan sosial Adalah kemampuan seorang individu dalam melakukan hubungan sosial dengan individu lain atau kelompok dengan adanya kontak sosial dan komunikasi.

2.1.5.2 Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Muali & Fatmawati, (2022, pp. 85–100) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial Adalah :

- a) Faktor lingkungan sosial : biasanya pola asuh orang tua dan kelompok teman sebaya, juga iklim sosial disekolah yang membentuk perilaku sosial anak.
- b) Faktor pembelajaran sosial : berinteraksi dan mendapatkan umpan balik dari lingkungan sosial mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial seseorang.
- c) Faktor individu : faktor ini meliputi empati, kecerdasan, kepribadian dan emosional yang menentukan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Panayiotou et al., (2022, p.257) mengemukakan faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial yang terbentuk melalui proses peniruan dan observasi terhadap model sebagai berikut :

- a) *Modeling* (Peniruan): ini merupakan Perilaku sosial terhadap seseorang terbentuk melalui pengamatan terhadap model yang dijadikan panutan.
- b) *Reinforcement* (Penguatan Sosial): Perilaku sosial positif yang akan bertahan bila mendapatkan respon juga penghargaan dari lingkungan.
- c) *Self-efficacy* (Kepercayaan Diri Sosial): Keyakinan diri untuk mampu berinteraksi efektif dengan orang lain memengaruhi keterampilan sosial seseorang.

Berdasarkan pendapat menurut kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal (seperti kepribadian, empati, dan kepercayaan diri sosial) serta faktor eksternal (seperti lingkungan sosial, pola asuh, dan pengalaman interaksi). Mualli & Fatmawati menekankan aspek perilaku dan lingkungan, sementara Panayiotou menyoroti proses belajar melalui observasi, peniruan, dan penguatan sosial.

2.1.5.3 Proses Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial tidak hanya perilaku yang muncul secara spontan, melainkan hasil dari proses belajar dan interaksi sosial yang memungkinkan individu dapat beradaptasi secara efektif dalam lingkungan sosialnya. Menurut Tifal, (2023, p. 1) Faktor individu, lingkungan sosial, dan pengalaman belajar mempengaruhi keterampilan sosial,

sehingga selalu ada pengamatan, latihan, dan umpan balik. Proses ini dimulai dengan pengamatan (*observation*), di mana individu mengamati perilaku orang lain sebagai model, seperti guru, teman sebaya, atau anggota keluarga, untuk memahami norma, aturan, dan strategi interaksi sosial yang tepat (Mousa & El-Tantawy, 2020,). Tahap selanjutnya yaitu pemahaman dan penafsiran (*interpretation*), individu menganalisis situasi sosial, memahami emosi orang lain, dan menilai konteks interaksi agar perilaku yang ditunjukkan relevan dan efektif (Panayiotou et al., 2020, p. 271). Selanjutnya, individu memasuki tahap pemodelan atau peniruan (*modeling/imitation*), mencoba meniru perilaku yang diamati agar dapat diterapkan dalam situasi nyata, sesuai prinsip *Social Learning*. Tahap latihan dan penerapan (*practice/performance*) memungkinkan individu mempraktikkan keterampilan sosial secara aktif, sehingga perilaku tersebut semakin terinternalisasi. Selama proses ini, umpan balik dan penguatan (*feedback & reinforcement*) dari lingkungan sangat penting untuk memperkuat perilaku positif dan memperbaiki kesalahan, diikuti tahap refleksi dan adaptasi (*reflection & adaptation*) untuk menyesuaikan strategi interaksi di situasi sosial berikutnya. Dengan demikian, keterampilan sosial merupakan hasil interaksi dinamis antara pengamatan, latihan, dan penguatan yang berulang, membentuk individu yang efektif secara sosial.

2.1.5.4 Syarat-syarat Terjadinya Keterampilan Sosial

Rahman, (2018, p. 377) mengungkapkan beberapa syarat terjadinya keterampilan sosial:

- 1) Kesadaran Diri (*Self-Awareness*)

Untuk melakukan interaksi sosial yang efektif, seseorang harus mampu mengenali diri sendiri, memahami kebutuhan dan emosi mereka, dan memahami bagaimana perilaku mereka berdampak pada orang lain

- 2) Kemampuan Mengamati dan Memahami Orang Lain (*Social Perception*)

Seseorang harus mampu membaca sinyal sosial, emosi, dan ekspresi orang lain. Kemampuan ini memungkinkan seseorang menafsirkan situasi sosial dengan benar dan menyesuaikan perilakunya agar sesuai dengan norma sosial.

- 3) Kemampuan Berkomunikasi (*Communication Skills*)

Kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang baik, termasuk mendengarkan, menyampaikan pesan, mengekspresikan pendapat, dan menggunakan bahasa tubuh yang tepat, diperlukan untuk mencapai keterampilan sosial.

- 4) Motivasi dan Kemauan untuk Berinteraksi (*Social Motivation*)

Jika seseorang tidak memiliki keinginan atau keinginan untuk terlibat dalam interaksi sosial dan membangun hubungan positif dengan orang lain, sulit untuk memperoleh keterampilan sosial.

- 5) Kemampuan Mengelola Konflik dan Emosi (*Emotional & Conflict Management*)
Kemampuan untuk mengendalikan emosi, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan menyesuaikan perilaku untuk tetap harmonis dalam interaksi sosial adalah bagian dari keterampilan sosial.
- 6) Dukungan Lingkungan (*Social Support & Learning Environment*)
Keluarga, teman sebaya, dan guru yang memberi contoh perilaku sosial sangat memengaruhi keterampilan sosial melalui pendidikan, contoh, dan penguatan positif.

2.1.5.5 Indikator Keterampilan Sosial

Pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dapat diukur melalui indikator yang dikembangkan oleh (Gustavian, 2023, p. 722) dalam konsep CARES menurut framework CASEL (2020, P. 110) yang merupakan akronim dari *Cooperation* (kerjasama), *Assertion* (ketegasan), *Responsibility* (tanggung jawab), *Empathy* (empati), dan *Self-control* (pengendalian diri). Kelima komponen ini menjadi pondasi dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui aktivitas fisik dan olahraga yang terintegrasi dalam kurikulum PJOK.

- a) *Cooperation* atau kerjasama menurut Nasution, (2021, p. 88) merupakan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran PJOK, kerjasama dapat diamati ketika siswa melakukan permainan beregu. Siswa yang memiliki keterampilan kerjasama yang baik akan menunjukkan kemampuan untuk berbagi peran, mendengarkan masukan dari rekan setim, memberikan umpan yang tepat, dan mendukung strategi tim secara keseluruhan. Indikator kerjasama juga terlihat dalam aktivitas senam kelompok, di mana siswa harus menyinkronkan gerakan, membantu sesama dalam melakukan teknik yang sulit, dan menciptakan formasi yang harmonis.
- b) *Assertion* atau ketegasan dalam kerangka CARES Collins et al., (2021, p. 167) berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengekspresikan pendapat, kebutuhan, dan keinginan secara aprioriat tanpa melanggar hak orang lain. Dalam pembelajaran

PJOK, ketegasan dapat dilihat ketika siswa mampu mengkomunikasikan ide strategis kepada tim, memberikan masukan konstruktif kepada rekan, atau mengambil inisiatif dalam memimpin pemanasan. Siswa yang memiliki keterampilan *assertion* yang baik akan berani mengangkat tangan untuk bertanya ketika tidak memahami instruksi, memberikan saran perbaikan teknik kepada teman dengan cara yang sopan, dan mampu menolak ajakan yang tidak sesuai dengan aturan permainan. Ketegasan juga terlihat dalam kemampuan siswa untuk mempertahankan prinsip *fair play* ketika menghadapi situasi yang tidak adil dalam permainan, seperti mengakui kesalahan sendiri atau memberikan koreksi terhadap keputusan yang merugikan lawan.

- c) *Responsibility* atau tanggung jawab sebagaimana dijelaskan oleh Handoko, (2023, p. 201) mencerminkan kemampuan siswa untuk memenuhi kewajiban dan komitmen yang telah disepakati. Dalam PJOK, tanggung jawab dapat diamati melalui kedisiplinan siswa dalam mengikuti aturan permainan, menjaga dan merawat peralatan olahraga, serta menjalankan peran yang diberikan dalam tim dengan baik. Tanggung jawab sosial juga terlihat ketika siswa dapat diandalkan untuk memimpin kelompok kecil, menjadi mentor bagi teman yang membutuhkan bantuan, dan berkontribusi positif terhadap iklim pembelajaran yang kondusif.
- d) *Empathy* atau empati dalam konsep CARES Nurdin & Fakhri, (2020, p. 11) merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain serta merespons dengan cara yang sesuai. Dalam pembelajaran PJOK, empati dapat diamati ketika siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan tertentu, memberikan dukungan moral kepada rekan setim yang melakukan kesalahan, atau membantu teman yang mengalami cedera ringan. Empati juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk memahami perbedaan kemampuan fisik antarindividu dan tidak memaksakan standar yang sama untuk semua orang, serta memberikan motivasi yang sesuai dengan kondisi psikologis teman-temannya.
- e) *Self-control* atau pengendalian diri menurut Bintang et al., (2025, p. 489) berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengatur emosi, impuls, dan perilaku dalam berbagai situasi. Dalam konteks PJOK, pengendalian diri sangat penting karena aktivitas fisik dan kompetisi seringkali memicu emosi yang intens. Siswa dengan *self-control* yang baik mampu menerima kekalahan dengan sportif, tidak mudah

marah ketika melakukan kesalahan, dan dapat mengelola frustrasi ketika tidak berhasil melakukan teknik yang diinginkan. Pengendalian diri juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk mengatur intensitas usaha sesuai dengan kondisi fisik dan tidak memaksakan diri secara berlebihan yang dapat membahayakan kesehatan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Widi Wahyudi, Didin Budiman, prodi PGSD penjas FPOK Universitas Pendidikan Indonesia. Widi Wahyudi meneliti tentang penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan kerja sama dan keterampilan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan penelitian Widi Wahyudi, Didin Budiman hanya variabel bebasnya yang berbeda. Sampel penelitian yang penulis lakukan siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 11 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026, materi pembelajaran menggunakan model *cooperative learning type* TGT. Adapun judul yang penulis lakukan Adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Times Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik (eksperimen pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026)”.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Euis Kurnia Ningsih (2018) ada kesamaan yang sudah diteliti yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA SMAN 6 Depok dengan materi sistem sirkulasi manusia. Persamaan disini menggunakan variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT), Perbedaannya dengan penelitian Euis Kurnia Ningsih yaitu meneliti tentang Hasil Belajar Siswa dengan metode kuasi eksperimen dengan instrument penelitiannya menggunakan tes pilihan ganda dan rancangan penelitian ini menggunakan pre test-post test serta menggunakan instrument

penelitian kuisioner angket skala likert. Selain itu peneliti sebelumnya meneliti anak SMA sedangkan peneliti disini meneliti anak SMP, dilihat dari perbedaan umur. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat dilakukan dengan variabel bebas yang sama tetapi untuk variabel terikat dan instrument penelitiannya yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galih Apriliansyah (2024). Ada kesamaan yang sudah diteliti yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Times Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan jigsaw terhadap kecerdasan emosional siswa serta apakah terdapat perbedaan pengaruh diantara kedua model tersebut terhadap kecerdasan emosional siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan rancangan penelitian disini menggunakan metode kuantitatif eksperime pre test-post test. Persamaan disini menggunakan variabel bebas yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Times Games Tournament* (TGT). Perbedaan dalam penelitian Galih Apriliansyah yaitu variabel bebasnya ditambahkan dengan model jigsaw, sedangkan penelitian yang dilakukan hanya menggunakan satu variabel bebas dan variabel terikat yaitu keterampilan sosial peserta didik. Selain itu penelitian sebelumnya meneliti seluruh siswa kelas viii di Kabupaten Cianjur yang ditentukan menggunakan random sampling yang menghasilkan sampel penelitian tersusun dari 40 siswa yang berisikan 26 orang laki-laki dan 14 orang perempuan sedangkan peneliti disini mengambil 32 peserta didik kelas VIII SMPN 11 Tasimalaya. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat dilakukan dengan variabel bebas yang sama hanya saja membedakan di variabel terikat dan intrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rani Permatasari dan Agus Mahendra (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa SMP. Penelitian dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-

test pada siswa kelas VIII SMPN 3 Bandung dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket keterampilan sosial dan motivasi belajar yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai variabel bebas dan keterampilan sosial sebagai variabel terikat dalam pembelajaran PJOK pada jenjang SMP. Perbedaannya terletak pada penambahan variabel motivasi belajar dalam penelitian Rani Permatasari dan Agus Mahendra, serta perbedaan lokasi penelitian dan teknik pengambilan sampel yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan ini, dapat disimpulkan bahwa model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada berbagai konteks pembelajaran PJOK.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dede Rohmat Hidayat (2023) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PJOK”. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Cirebon dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua, yang ditandai dengan meningkatnya indikator kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab antar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PJOK pada jenjang SMP dan keterampilan sosial sebagai fokus pengukuran. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan; penelitian Dede Rohmat Hidayat menggunakan metode PTK sedangkan penulis menggunakan metode eksperimen dengan one-group pretest-posttest design. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini mendukung relevansi penggunaan model TGT sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yoga Pratama dan Berliana (2023) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, khususnya pada aspek kerja sama, empati, komunikasi, dan pengendalian diri. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Sumedang dengan menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan melibatkan 60 siswa kelas VIII yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian menggunakan angket keterampilan sosial dengan skala Likert yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan model TGT mengalami peningkatan keterampilan sosial yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan variabel bebas model cooperative learning tipe TGT dan variabel terikat keterampilan sosial peserta didik pada jenjang SMP dalam konteks pembelajaran PJOK, serta penggunaan angket dengan skala Likert sebagai instrumen penelitian. Perbedaannya terletak pada desain penelitian; penelitian Yoga Pratama dan Berliana menggunakan desain quasi experiment dengan kelompok kontrol, sedangkan penulis menggunakan one-group pretest-posttest design tanpa kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe TGT konsisten terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik dalam berbagai konteks penelitian PJOK di tingkat SMP.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam suatu penelitian diperlukan anggapan dasar sebagai titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Menurut Winarno Surakhmad yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2014:104) mengatakan bahwa anggapan dasar atau potsulat Adalah "sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik"

Dalam konteks penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooveratif Type* TGT Terhadap Peningkatan Nilai Kerja Sama dalam Pembelajaran PJOK," kerangka konseptual dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Teori menurut Sembiring, (2023, p.91) Pembelajaran Kooperatif menegaskan bahwa interaksi dan kerja sama antar siswa dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan pencapaian mereka. Model *Cooperative Learning*, seperti *Team Game Tournament* mengaplikasikan konsep ini dengan memberikan struktur terorganisir dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pembentukan tim yang heterogen dan pembagian peran serta tanggung jawab yang jelas, TGT menciptakan lingkungan di mana siswa tidak hanya belajar dari materi pelajaran, tetapi juga saling belajar satu sama lain. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mempromosikan pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan motivasi intrinsik, semuanya berkontribusi pada pencapaian pemahaman yang lebih mendalam.
- b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas VIII SMP mencakup pengembangan keterampilan fisik, pemahaman tentang kesehatan, dan aspek sosial melalui interaksi antar siswa menurut (Fauziah & Aulia Mardiana, 2025, p. 73). Dalam konteks ini, pembelajaran bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan aspek fisik seperti keterampilan gerak dan aktivitas olahraga, tetapi juga untuk membentuk pemahaman yang holistik tentang kesehatan dan mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa. Model pembelajaran *Cooperative Learning*, khususnya *Team Game Tournament* (TGT), diimplementasikan untuk mencapai tujuan ini dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kerja sama tim. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas TGT, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik mereka tetapi juga memperoleh pengetahuan tentang kesehatan melalui interaksi dan berbagi informasi dengan rekan

- sekelompok. Dengan demikian, partisipasi aktif dalam model pembelajaran TGT diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, menggabungkan dimensi fisik, kognitif, dan sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK secara optimal.
- c. Konsep Interaksi Sosial merangkum berbagai aspek penting dalam hubungan antar individu, termasuk kemampuan komunikasi efektif, kerja sama, dukungan tim, dan persepsi positif terhadap rekan sekelompok. Menurut Tifal, (2023, p.1) Dalam konteks model pembelajaran *Cooperative Learning*, seperti *Team Game Tournament* (TGT), tujuan utama adalah memperkuat keterampilan peserta didik. TGT dirancang khusus untuk mendorong kolaborasi dan saling ketergantungan di antara anggota tim. Melalui pembentukan tim yang heterogen, siswa dihadapkan pada kebutuhan untuk saling berkomunikasi, bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, memberikan dukungan satu sama lain, dan mengembangkan persepsi positif terhadap kontribusi unik masing-masing anggota tim. Oleh karena itu, model TGT tidak hanya mengoptimalkan pencapaian akademis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang memperkaya aspek sosial, mengajarkan keterampilan interpersonal yang bernilai, dan membentuk sikap positif terhadap kerja sama, seiring dengan mengembangkan kemampuan komunikasi yang diperlukan untuk sukses dalam tim dan masyarakat pada umumnya.

Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, kerangka konseptual penelitian ini memberikan arah untuk mengidentifikasi variabel-variabel kunci yang akan diobservasi, diukur, dan dianalisis dalam rangka mencapai pemahaman mendalam tentang dampak TGT terhadap peningkatan pemahaman nilai keterampilan sosial dalam pembelajaran PJOK.

2.4 Hipotesis

Menurut Hamdani & Sa'diyah, (2025, p. 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengujian empiris. Hipotesis bukan sekedar gagasan subjektif, itu adalah gagasan ilmiah yang memiliki dasar rasional dan dapat diuji dengan metode penelitian yang sistematis. Dengan kata lain, hipotesis bukan sekedar gagasan subjektif, itu adalah hasil dari penelitian sebelumnya dan logika ilmiah.

Bertitik tolak pada anggapan dasar di atas maka dari itu penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini bahwa, terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Times Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PJOK Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik.