

BAB I

PENDAHULUAAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Perubahan perilaku yang dilakukan melalui pengalaman yang direncanakan adalah proses yang dikenal sebagai pembelajaran yang terjadi. Pembelajaran melalui aktivitas bermain memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, menikmati prosesnya, dan terlibat dalam pengalaman yang berpusat pada pengembangan keterampilan motorik dan sosial (Sunhaji, 2014). Dengan demikian, bermain adalah media pembelajaran yang efektif yang membantu siswa mencapai tujuan pendidikan secara lebih menyeluruh.

Bermain adalah cara untuk belajar beradaptasi dengan lingkungan baru, menurut Soemitro (Mashuri & Pratama, 2019). Bermain adalah tempat anak-anak dapat menunjukkan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan bebas. Kegiatan bermain untuk anak-anak dapat memberi pelajaran atau pengalaman tentang bagaimana beradaptasi dengan lingkungan, orang lain, dan diri sendiri. Salah satu contoh pembelajaran melalui olahraga adalah bermain futsal. Bermain futsal secara teratur memungkinkan siswa mempelajari keterampilan dasar seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Lebih dari itu, bermain futsal mengajarkan siswa bekerja sama, berkomunikasi, dan menghormati peraturan. Jadi, bermain futsal dapat menjadi cara yang bagus untuk mengajarkan keterampilan fisik sekaligus mengajarkan siswa bekerja sama (Semiawan, 2008).

Keterampilan bermain futsal merupakan penunjang utama untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, dalam bermain futsal sendiri banyak sekali teknik yang dibutuhkan seperti *passing*, *shooting*, *dribbling*, *control* (Irawan *et al.*, 2021). Teknik-teknik ini merupakan fondasi utama bagi pemain

untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam setiap pertandingan. Latihan rutin sangat diperlukan agar keterampilan ini dapat diasah dan ditingkatkan, terutama di usia muda karena masa tersebut penting untuk membentuk performa terbaik dalam bermain futsal. Pemain futsal yang baru mulai belajar harus memahami dan menguasai teknik dasar ini agar mereka dapat mengenali pola permainan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini akan sangat berguna ketika mereka bermain dalam tim karena kerjasama tim dan keterampilan individu sangat penting untuk keberhasilan dalam permainan futsal. Seiring dengan perkembangan keterampilan ini, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif, seperti model pembelajaran kooperatif untuk lebih mendukung peningkatan keterampilan dan kerjasama antar pemain.

Pembelajaran kooperatif, menurut Adi (2010) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan keterampilan akademik (*academic skill*) dan keterampilan sosial (*social skill*), termasuk keterampilan *interpersonal*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif berarti siswa yang tidak hanya memperhatikan kebutuhan pribadi mereka tetapi juga membantu temannya yang kurang mampu untuk membangun solidaritas. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, pembelajaran kooperatif dapat memfasilitasi interaksi yang positif di antara siswa, meningkatkan motivasi mereka, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran kooperatif terdapat model pembelajaran diantaranya adalah model *Team Game Tournament (TGT)* (Anitah *et al.*, 2009).

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) memiliki berbagai jenis, yang dibedakan berdasarkan cara kerja pembelajaran secara berkelompok. Menurut Isjoni (2013) terdapat beberapa variasi dalam *cooperative learning*, yaitu di antaranya: (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)* (Pembagian Pencapaian Tim Siswa), (2) *Teams Games Tournament (TGT)* (Turnamen Game Tim), dan (3) *Jigsaw II* (Teka-teki II). Dua yang lain adalah kurikulum komprehensif yang di rancang untuk di gunakan dalam mata

pelajaran khusus pada tingkat kelas tertentu, yaitu: (4) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) (Mengarang dan Membaca Terintegrasi yang Kooperatif), (5) *Team Accelerated Instruction* (TAI) (Percepatan Pengajaran Tim) kelima metode ini melibatkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, dan kesempatan sukses yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kolaborasi di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam konteks ini, *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif, menerapkan prinsip-prinsip kerjasama tersebut dalam format yang lebih terstruktur dan terarah. Menurut Rusman (2016), "*Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda,"

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah untuk mengajarkan siswa cara bekerjasama dalam tim untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan interaksi dan kebiasaan. Dalam model *Team Game Tournament* (TGT), siswa bekerja dalam kelompok yang beragam untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama, yang mendorong mereka untuk saling mengandalkan dan mendukung satu sama lain. Melalui pengalaman ini, siswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif, berbagi ide, dan memecahkan masalah secara kolaboratif menurut Isjoni (2013).

Proses belajar bersama dalam *Team Game Tournament* (TGT) mengajarkan siswa pentingnya saling menghargai pendapat dan kontribusi masing-masing anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan definisi kerja sama yang menekankan pentingnya saling mendukung untuk mencapai hasil mufakat. Selain itu, *Team Game Tournament* (TGT) menciptakan lingkungan yang aman dan positif bagi siswa untuk berlatih keterampilan sosial mereka.

Dengan berkolaborasi dalam kelompok, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kerja sama yang akan berguna bagi siswa di masa depan, baik di dalam konteks pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari (Susanna, 2018).

Kerja sama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya saling mengandalkan dan mendukung satu sama lain untuk mencapai suatu hasil mufakat (Thomas & Johnson, 2014). Kemampuan untuk bekerja sama juga dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri dan berkomunikasi. Dalam dunia pendidikan, keterampilan kerja sama sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan membangun keterampilan kerja sama yang baik, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata, yang sering kali memerlukan kolaborasi dan kerja tim.

Proses kerja sama dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek, seperti komunikasi efektif, pembagian tugas, dan saling menghargai pendapat. Melalui interaksi dalam kelompok, siswa belajar untuk mendengarkan dan menghargai sudut pandang orang lain, yang dapat memperluas wawasan dan pemahaman mereka. Selain itu, kerja sama juga mendorong rasa tanggung jawab individu dan kolektif dalam kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama. Siswa yang mampu bekerja sama dengan baik cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik, karena mereka dapat saling mendukung dan memperkuat pemahaman satu sama lain selama proses pembelajaran (Yasa & Madio, 2014).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang dipelajari siswa selama proses belajar, yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga

didefinisikan sebagai perilaku yang ditunjukkan siswa setelah kegiatan belajar (Nugraha *et al.*, 2020). Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan berpikir, yang mencakup kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi. Misalnya, siswa yang memahami konsep matematika tidak hanya dapat menghafal rumus, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Ranah afektif mencakup sikap, nilai, dan emosional siswa terhadap pembelajaran, termasuk motivasi dan minat belajar.

Hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa banyak pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga seberapa baik siswa dapat menerapkan keterampilan dan sikap yang telah dipelajari. Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk tes, observasi, dan penilaian proyek. Penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka. (Nugraha *et al.*, 2020).

Permasalahan dalam kegiatan pendidikan disekolah tersebut salah satunya penulis perhatikan pada saat pembelajaran permainan futsal di SD Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia. Futsal merupakan permainan yang hampir sama dengan sepak bola pada umumnya, namun yang membedakan adalah luas lapangannya. Futsal adalah permainan yang menekankan pada kerja sama tim dan koordinasi antar pemain. Permainan ini sangat cepat dan dinamis (Lhaksana, 2011). Dengan lapangan yang relatif kecil, hampir tidak ada ruang untuk kesalahan. Oleh karena itu, futsal dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang. Selain itu, futsal mengajarkan berbagai nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kerjasama, disiplin, saling menghargai lawan dan teman, serta tetap memiliki banyak aspek positif.

Berdasarkan apa yang terlihat pada saat Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di kelas atas SD Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), terdapat permasalahan yang terjadi pada pembelajaran futsal itu sendiri, diantaranya guru olahraga yang mengajar pada kelas atas bukan lulusan dari jurusan olahraga melainkan lulusan dari jurusan

TIK. Maka dari itu, guru tersebut tidak mengetahui secara mendalam tentang olahraga terutama dalam keterampilan bermain futsal. Lalu, kurangnya kerja sama siswa dalam mempelajari permainan futsal. Siswa belum memahami teknik dasar futsal karena keterampilan tersebut hanya diajarkan dalam ekstrakurikuler di SD Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) untuk peserta didik kelas atas, tanpa adanya pengenalan awal mengenai teknik dasar. Sebaliknya, siswa langsung diarahkan untuk bermain futsal. Dalam pembelajaran kompetensi, hasil yang diharapkan meliputi kerja sama, kejujuran, rasa hormat, semangat, dan percaya diri. Kurangnya kerja sama di antara siswa sudah terlihat selama permainan, selebihnya masih bermain secara individu, sehingga hal ini menjadi masalah besar, karena kerjasama merupakan hal yang mendasar dalam permainan futsal dan hal tersebut harus diperhatikan selama pertandingan (Rukiyati *et al.*, 2014).

Berdasarkan pada saat observasi, peneliti ingin melakukan penelitian di Sekolah Dasar (SD) Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) tipe kooperatif di mana siswa belajar dan bekerja sama satu sama lain dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang kelompok. Model ini membuat siswa tidak hanya bergantung pada guru untuk mengajar mereka. Jenis pembelajaran ini cocok digunakan karena jenis pembelajaran ini cocok untuk siswa yang menyukai permainan. Tipe ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Rusman, 2016).

Model pembelajaran TGT menitikberatkan pada siswa pada saat proses pembelajaran, siswa aktif, bertanggung jawab dan mampu bersaing untuk berpartisipasi secara sehat dalam pembelajaran, karena dalam model pembelajaran TGT diadakan turnamen atau kompetisi bagi siswa setelah pembelajaran, sehingga setiap saat kelompok bersikap serius, ikut serta dalam pembelajaran karena mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), penghargaan atau hadiah diberikan kepada kelompok yang memenuhi atau memenuhi kriteria

pemenang. Karena masih banyak pengajaran yang menitikberatkan pada pemahaman guru terhadap materi dan tidak adanya latihan gerak, maka hal ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa sehingga mempengaruhi keutuhan pembelajaran yang dihasilkan. Maka dalam hal ini penulis menggunakan kerjasama seperti *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengembangkan keterampilan permainan futsal untuk mengembangkan kerjasama dan hasil belajar pada saat pembelajaran (Afriansyah, 2016).

Dalam keterampilan bermain futsal, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat penting karena dapat meningkatkan keterampilan sosial, kerja sama, dan kompetensi sosial antar pemain. Model ini juga mendorong peserta didik untuk belajar melalui interaksi dan membantu satu sama lain dalam tim, yang sejalan dengan strategi kelompok dan koordinasi yang diperlukan untuk bermain futsal. Selain itu, dengan adanya turnamen dalam model ini, siswa termotivasi untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan bermain futsal, yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK secara lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi fokus pertanyaan penelitian ini disusun oleh penulis berdasarkan uraian masalah di atas:

- 1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam mengembangkan kerjasama siswa dalam bermain futsal ?
- 2) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan bermain futsal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupaya untuk mengumpulkan informasi yang dapat mengembangkan kerjasama dan hasil belajar keterampilan

bermain futsal dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam mengembangkan kerjasama siswa dalam bermain futsal

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berkontribusi pada pengembangan kerjasama antar siswa, baik dari aspek komunikasi, saling percaya, maupun kemampuan bekerja dalam tim selama bermain futsal
- 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar keterampilan dalam bermain futsal siswa, yang meliputi pemahaman teknik dasar, strategi permainan, serta keterampilan motorik dalam situasi permainan yang nyata.

1.4 Manfaat Penelitian

Salah satu manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah keuntungan dari segi teori (manfaat teoritis) dan praktek (manfaat praktis), yang saling berhubungan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini untuk memberikan informasi dan bermanfaat untuk kemajuan pendidikan utamanya pendidikan dasar serta untuk mengembangkan kerjasama dan hasil belajar keterampilan siswa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman kepada peneliti. Selain itu, dapat mempelajari dampak model pembelajaran kolaboratif seperti *Team Game Tournament* (TGT) terhadap permainan olahraga.

2) Bagi Siswa

Model pembelajaran kooperatif dapat memfasilitasi siswa dalam bekerja sama dengan lebih efektif, meningkatkan rasa kompetitif mereka dalam

belajar, memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari, dan mengubah cara mereka memahami konsep pembelajaran.

3) Bagi Guru

Menyampaikan informasi dan pengalaman tentang penerapan model pembelajaran kepada siswa, memperdalam pemahaman mereka mengenai model tersebut, serta mengembangkan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran pendidikan jasmani.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur laporan skripsi meliputi urutan penyajian hasil penelitian dari masing-masing bab, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian. Rincian mengenai struktur penulisan skripsi akan dijelaskan pada bagian berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan dalam penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan dilakukan dalam penelitian ini, Di dalamnya, peneliti menalisis masalah utama yang menjadi fokus penelitian, merumuskan tujuan penelitian, dan menjelaskan manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka sangat penting untuk penelitian karena memberikan penjelasan tentang literatur yang digunakan untuk mempelajari masalah yang terkait dengan penulisan skripsi. Bab ini juga mencakup tinjauan literatur yang mendukung penelitian, sehingga peneliti dapat menggunakannya sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian mereka. Teori tentang belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, pembelajaran kooperatif, jenis turnamen tim, kerjasama, hasil belajar, dan keterampilan bermain futsal dibahas dalam penelitian ini. Bab ini juga membahas penelitian sebelumnya tentang topik tersebut dan menjelaskan posisi teori peneliti dalam penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini membahas apa yang harus dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian di lapangan, termasuk menggunakan berbagai teknik dan metode penulisan sebagai acuan untuk mencari, mengolah, dan menulis data. Selain itu, bab ini menjelaskan metode yang digunakan peneliti untuk memahami proses penelitian, serta bagaimana data dicari, diolah, dan ditulis sebelum dan selama penelitian di lapangan. Bab ini dirancang untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian atau menulis skripsi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, peneliti membahas temuan dan kesimpulan dari penelitian di lapangan. Peneliti mencoba menganalisis data yang mereka temukan dengan mempertimbangkan informasi lain yang relevan dengan masalah tersebut, dan peneliti juga memberikan pendapat peneliti tentang masalah penelitian ini.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini mencakup simpulan yang didapat dari hasil pembahasan penelitian, saran atau implikasi, serta rekomendasi penelitian. Bagian simpulan penelitian memuat ringkasan dari temuan utama penelitian. Implikasi penelitian berisikan uraian dampak dan relevansi dari hasil penelitian dalam bidang keilmuan baik terhadap teori, praktek atau kebijakan. Rekomendasi berisikan saran-saran yang konkret untuk penelitian selanjutnya, tindakan praktis, atau perubahan kebijakan yang disarankan.