

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pembelajaran

Pembelajaran, menurut Pane & Dasopang, (2017), adalah upaya sadar seorang guru untuk mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lain dengan tujuan untuk mencapai tujuan. Menurut Gagne & Briggs (Sunhaji, 2014) pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan siswa cara belajar, yaitu bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Di sisi lain, Chauhan (Sunhaji, 2014) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya untuk memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar mereka belajar. Dari proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pemahaman terhadap konsep utama adalah kunci untuk mendalami materi. Pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan inovasi pendidikan dimasa depan.

2.1.2 Bermain

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.

Selain itu, menurut Musfiroh (2008) mengemukakan bahwa bermain memiliki ciri-ciri intrinsik seperti menyenangkan, spontan, dan bersifat fleksibel. Bermain memungkinkan anak untuk terlibat aktif dan bebas memilih kegiatan, yang mendukung perkembangan sosial dan kemampuan beradaptasi anak dengan lingkungannya. Tak hanya itu, Semiawan (2008) berpendapat bahwa bermain bukan sekadar hiburan tetapi aktivitas serius bagi anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengatasi risiko secara aman dan mengembangkan keterampilan dengan melakukan pengulangan dalam konteks yang berbeda. Bermain membantu dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan membantu kita mengenali dunia sekitar kita.

2.1.3 Keterampilan Bermain Futsal

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 kerja sama 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.

Selain itu, Mahendra (2012) menyatakan bahwa “keterampilan adalah kemampuan untuk menghasilkan hasil dengan kepastian yang sebesar-besarnya serta dengan tenaga dan waktu yang sesedikit mungkin”. Sedangkan menurut

Ma'mun & Saputra (2000), Keterampilan didefinisikan sebagai "derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan secara efektif dan efisien." Kemampuan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan sebanding dengan tingkat keterampilannya.

Kemudian, menurut Lhaksana (2011), Futsal adalah jenis olahraga yang dinamis di mana pemainnya harus selalu bergerak dan memiliki determinasi yang baik karena bola menggelinding dari kaki ke kaki dengan cepat. Karena permukaan lapangannya yang datar dan keras dan luasnya, bola tidak boleh memantul jauh dari kaki pemainnya. Menurut Lhaksana (2011), Prestasi pemain futsal sangat penting jika mereka menguasai keterampilan dasar bermain futsal. Mengembangkan keterampilan dasar bermain futsal, termasuk teknik dasar passing, memegang bola dengan kontrol, teknik dasar item, teknik dasar *dribbling*, dan keterampilan dasar melempar bola. Untuk mencapai kinerja terbaik di futsal, latihan sangat penting. Sangat penting untuk memulai latihan sejak usia muda, karena masa muda sangat penting untuk mencapai performa terbaik dalam futsal. Pemain futsal baru dapat belajar teknik dasar permainan. Pemain harus belajar dan mengasah kemampuan dasar ini untuk mengidentifikasi pola permainan mereka dan kemampuan pribadi mereka yang akan bermanfaat saat digunakan dalam tim. Berikut keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh pemain futsal :

1) Keterampilan Dasar Mengumpan (*Passing*)

Seperti yang dinyatakan oleh Tenang (2008), "*passing* adalah operan-operan pendek atau passing game." Karena itu, seorang pemain harus mahir dalam teknik mengoper bola atau mengumpan dengan benar. Namun, menurut Lhaksana (2011), "*passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain." Karena bola meluncur sejajar dengan tumit pemain di lapangan yang rata dan kecil, passing yang keras dan akurat diperlukan untuk mencapai tujuan.

2) Keterampilan Dasar Menahan Bola (*Control*)

Skill yang sangat penting bagi pemain untuk mengontrol bola saat menerima operan dari rekannya diperlukan untuk melakukan sentuhan

pertama yang sempurna.", kata Tenang (2008). Bola dapat dikontrol dengan kaki, dada, dan paha. Sementara Lhaksana (2011) berpendapat bahwa karena seluruh pemain memiliki kesempatan untuk mencetak gol yang memenangkan pertandingan atau permainan.

3) Keterampilan Dasar Menerima Bola (*Receiving*)

Dalam permainan futsal, keterampilan menerima bola sangat penting karena tanpanya kita tidak dapat berbicara banyak tentang mengumpan dan menggiring bola. Tujuan menerima bola dalam permainan futsal adalah untuk mengontrol bola yang terlibat untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan membuat passing lebih mudah (Jaya, 2008).

4) Keterampilan Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Tenang (2008) menyatakan bahwa "ketika bola dicungkil dengan kaki memutar kebelakang sehingga bola memutar maka disebut chip", Lhaksana (2011) menyatakan bahwa "keterampilan chipping ini sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola ke belakang lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu.." Teknik pasangan hampir identik. Perkenaannya tepat di bawah bola dan chipping menggunakan bagian atas ujung sepatu berbeda.

5) Keterampilan Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Sementara Lhaksana (2011) menyatakan bahwa "teknik *dribbling* merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain futsal", Tenang (2008) menyatakan bahwa "menggiring artinya melakukan beberapa sentuhan pada bola. Biasanya kaki dibenturkan pada bagian pinggir bola." Setiap pemain dapat melakukan *dribbling* dengan menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang gol.

6) Keterampilan Dasar Menembak (*Shooting*)

Menurut Tenang (2008), "*Shooting* adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol." Ini juga merupakan bagian tersulit karena menendang bola memerlukan kematangan dan kecerdikan pemain sehingga penjaga gawang tidak dapat menjangkaunya atau menangkapnya. Namun, "*shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain" (Lhaksana, 2011). Teknik ini berfungsi untuk mencetak gol.

7) Keterampilan Menyundul Bola (*Heading*)

"Teknik menyundul bola tidak begitu sulit untuk mengontrol bola dengan kaki atau menahan bola dengan paha, namun tidak mudah untuk mengontrol bola dengan kepala", kata Tenang (2008). Baik dalam permainan futsal maupun sepakbola, teknik menyundul bola ini sangat penting. Namun, teknik ini jarang digunakan dalam permainan futsal.

8) Keterampilan Menyundul Bola (*Heading*)

"Teknik menyundul bola tidak begitu sulit untuk mengontrol bola dengan kaki atau menahan bola dengan paha, namun tidak mudah untuk mengontrol bola dengan kepala", kata Tenang (2008). Baik dalam permainan futsal maupun sepakbola, teknik menyundul bola ini sangat penting. Namun, teknik ini jarang digunakan dalam permainan futsal.

2.1.4 Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. (Fauzi *et al.*, 2024) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. model pembelajaran adalah salah satu suatu yang dirancang untuk mendesain proses dari belajar mengajar didalam kelas, baik dari segi alat-alat yang digunakan, kurikulum yang

dipakai, dan stratgi atau metode yang dipakai guna membantu siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Trianto, 2017).

2.1.4.1 Penerapan Model Pembelajaran

Secara sederhana implementasi atau penerapan pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran, secara garis besar implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran. Jadi, penerapan pembelajaran adalah suatu penerapan atau pelaksanaan dari sebuah rencana pembelajaran dengan tahapantahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut (Trianto, 2010) dalam penerapan model pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian diantaranya :

- 1) Persiapan: Menyusun rencana pembelajaran, menentukan tujuan, dan memilih model yang tepat. Pada tahap persiapan, guru menyusun rencana pembelajaran yang terstruktur, dimulai dengan menentukan tujuan yang spesifik, terukur, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru memilih model pembelajaran yang paling tepat, seperti pembelajaran kooperatif atau berbasis masalah, berdasarkan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Penyusunan perangkat pembelajaran, seperti media, alat evaluasi, dan bahan ajar, juga menjadi bagian penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Pelaksanaan: Mengimplementasikan model yang dipilih dalam kelas, melibatkan siswa secara aktif. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi rencana yang telah disusun. Guru menjalankan model pembelajaran yang dipilih dengan mengedepankan keterlibatan aktif siswa. Aktivitas pembelajaran diarahkan agar siswa dapat berdiskusi, bertanya, memecahkan masalah, atau mengerjakan proyek yang relevan dengan materi. Guru juga berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

- 3) Refleksi: Menganalisis hasil pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan analisis terhadap hasil dan proses pembelajaran. Refleksi ini dilakukan dengan meninjau hasil belajar siswa, mengamati dinamika kelas, serta mengumpulkan umpan balik dari siswa. Berdasarkan temuan tersebut, guru mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada pembelajaran berikutnya, sehingga proses pembelajaran dapat terus berkembang dan lebih efektif.

Menurut Komalasari, K, (2010). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Isjoni (2013) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar ((Trianto, 2017). ((Trianto, 2017) mengungkapkan bahwa model pembelajaran cooperative learning tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok.

2.1.5 Model Pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran berasal dari teori belajar dan psikologi pendidikan. Ini dibangun di atas analisis pelaksanaan kurikulum dan bagaimana hal itu berdampak pada kualitas pengajaran di kelas. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai model pembuatan kurikulum, pengorganisasian materi dan pemberian petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, 2012). Asyafah (2019) mengungkapkan alasan mengapa model pembelajaran penting di dalam kelas, yaitu: 1) Penggunaan model pembelajaran yang tepat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang berkesinambungan sehingga tujuan pendidikan tercapai, 2) Informasi berguna dapat diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran siswa, 3) Dalam proses pembelajaran diperlukan model

pembelajaran yang berbeda-beda yang dapat meningkatkan semangat belajar agar siswa tidak bosan, 4) Karena adanya perbedaan kebiasaan belajar, sifat dan kepribadian siswa maka perlu dikembangkan cara-cara yang berbeda. yang. model pembelajaran (Asyafah, 2019). Joyce et al (2009) membagi model pembelajaran menjadi empat keluarga utama, yaitu model pemrosesan informasi, model interaksi sosial, model personal, dan model perubahan perilaku.

Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran di mana siswa dikelompokkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari orang-orang dari berbagai budaya dan etnis untuk bekerja sama sebagai tim untuk menyelesaikan masalah, mengerjakan tugas, atau melakukan hal-hal lain untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa bekerja sama untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan anggota kelompok lainnya (Anitah *et al.*, 2009). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa harus mempelajari keterampilan kooperatif yang digunakan ketika bekerja sama dalam kelompok. Menurut teori motivasi, bentuk atau struktur penghargaan untuk pencapaian tujuan aktivitas siswa adalah motivasi. Struktur tujuan yang didasarkan pada kerja sama menciptakan situasi di mana tujuan individu hanya dapat dicapai jika kelompok berhasil.. Model pembelajaran ini sesuai dengan salah satu prinsip CTL, yaitu komunitas belajar. Tujuan dari model pembelajaran *Kooperatif* untuk :

- a) Membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan mencapai hasil belajar terbaik.
- b) Ajarkan keterampilan kerja tim dan kolaborasi.
- c) Memberdayakan siswa dari kelompok atas untuk membantu tutor dari kelompok bawah.

tabel 2. 1 Langkah – langkah model pembelajaran Kopeeratif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru memotivasi siswa untuk belajar dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pelajaran.

Fase 2 Menyajikan informasi.	Siswa diberitahu oleh guru melalui demonstrasi atau bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru mengajarkan siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu semua kelompok melakukan transisi dengan baik.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membantu kelompok belajar menyelesaikan tugas.
Fase 5 Evaluasi.	Guru kemudian menilai hasil belajar kelompok tentang topik yang dibahas atau pekerjaan mereka.
Fase 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara untuk menunjukkan penghargaan kepada upaya dan hasil belajar kelompok.

(Sumber : (Juliantine *et al.*, 2012)

2.1.6 Karakteristik Model Kooperatif

Menurut Rusman (2016) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara Tim.
2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif.
3. Kemauan untuk Bekerja sama.
4. Keterampilan Bekerja sama.

Sedangkan menurut Carin (dalam Fiteriani & Arni, 2016) mengemukakan ciri pembelajaran kooperatif diantaranya: (1) Setiap anggota mempunyai peran, (2) Terjadi interaksi langsung antara peserta didik. (3) Setiap anggota kelompok

bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya, (4) Peran guru adalah membantu peserta didik mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, (5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya: (1) pembelajaran berlangsung secara kelompok Tim, (2) dituntut untuk saling bekerja sama, (3) anggota memiliki peran masing-masing, (4) Guru bertugas sebagai fasilitator, (5) setiap anggota bertanggung jawab atas pekerjaannya terhadap kelompoknya.

2.1.7 Tipe *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Kooperatif* adalah *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Isjoni (2013) yang mengatakan bahwa “Model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran *Kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan berbeda jenis kelamin. dan balapan." Permainan atau turnamen adalah perbedaan mencolok yang membuat model pembelajaran kolaboratif *Teams Games Tournament* (TGT) sangat menarik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana bekerja sama dalam tim untuk menciptakan lingkungan yang membentuk kontak dan kebiasaan. Dengan demikian, siswa diharapkan untuk belajar bagaimana bekerja sama atau berkompetisi dalam turnamen akademik. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran teman sebaya yang mudah diterapkan oleh guru dan siswa di kelas. Ini dapat diterapkan pada siswa yang heterogen (Yasa & Madio, 2014). *Teams Games Tournament* (TGT) juga menyertakan elemen permainan, model pembelajaran ini dapat membantu guru dan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Ini juga dapat berfungsi sebagai panduan, nasihat, strategi, dan prosedur lengkap yang dapat membuat memori dan pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan dan bermanfaat (Afriansyah, 2016; Susanna, 2018).

tabel 2. 2 Langkah – langkah Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. Guru membagi siswa menjadi kelompok sesuai kebutuhan.	Guru memimpin kelompok belajar saat siswa mengerjakan materi.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru mengatur peraturan permainan.	Dengan menunjukkan atau menggunakan bahan bacaan, guru mengajarkan siswa aturan permainan.	siswa membentuk kelompok dan mendengarkan materi atau peraturan permainan yang disampaikan oleh guru.
3. Mengadakan turnamen.	Guru mengawasi permainan dengan turnamen.	Siswa melakukan permainan dengan sistem turnamen.
4. Memperkenalkan kelompok masing-masing.	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang menang.	Siswa berkumpul dan mendengarkan apa yang akan disampaikan guru.

(Sumber : (Al-Tabany, 2017)

2.1.8 Kerjasama

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

Moh Irfan Luthfi Luqman, 2025

PENGEMBANGAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNIVERISTAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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 kerjasama 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.

Kerjasama adalah proses kelompok di mana orang saling mendukung untuk mencapai konsensus. Keterampilan kerja sama juga dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri dan lebih berkomunikasi, dan membantu mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Dalam pembelajaran, sifat kolaboratif dapat dilatih, dibangun, dan dikembangkan dalam berbagai cara. Salah satu contohnya adalah bagaimana dua siswa atau lebih berinteraksi satu sama lain dalam jangka waktu tertentu untuk berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi kepentingan bersama (Rukiyati *et al.*, 2014). Dalam dunia pendidikan, kemampuan untuk bekerja sama sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, suatu komunitas belajar selalu mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan beberapa orang yang belajar secara individu (Hamid, 2011).

a. Kerjasama Dalam Permainan

Kerjasama dalam permainan adalah konsep yang mengajarkan pentingnya bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam konteks permainan, kerjasama melibatkan partisipasi aktif, komunikasi yang efektif, dan pembagian peran di antara anggota kelompok atau tim untuk mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran melalui permainan sering kali digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial, membangun kepercayaan, dan memotivasi individu untuk mencapai tujuan kolektif (Suharno, A. 2003). Adapun unsur-unsur kerjasama dalam permainan menurut (Johnson, D. W & Johnson, F. P. 2005). diantaranya :

- 1) Komunikasi: Peserta dalam permainan perlu saling berkomunikasi untuk berbagi informasi yang relevan agar dapat bekerja sama dengan efektif. Tanpa komunikasi yang baik, kerjasama dalam permainan akan terhambat.
- 2) Pembagian Peran: Dalam permainan kelompok, setiap anggota tim sering kali diberikan tugas atau peran tertentu yang harus dijalankan agar permainan berjalan lancar dan tujuan tercapai.
- 3) Toleransi dan Penghargaan: Kerjasama yang baik dalam permainan membutuhkan toleransi terhadap perbedaan pendapat dan penghargaan terhadap kontribusi setiap individu dalam kelompok.
- 4) Penyelesaian Konflik: Dalam proses kerjasama, mungkin ada perbedaan pendapat atau konflik. Kemampuan untuk menyelesaikan konflik secara konstruktif sangat penting dalam membangun kerja tim yang efektif.
- 5) Tujuan Bersama: Semua anggota tim harus memahami tujuan yang sama dan bekerja bersama untuk mencapainya. Tanpa tujuan bersama, kerjasama dalam permainan menjadi tidak terarah dan tidak efektif.

b. Kerjasama dalam Bermain Futsal

Kerjasama dalam permainan futsal sangat penting untuk mencapai hasil yang maksimal, karena futsal adalah olahraga tim yang memerlukan komunikasi, koordinasi, dan pembagian tugas antara pemain untuk mengalahkan lawan. Setiap pemain memiliki peran tertentu, baik dalam menyerang maupun bertahan, yang harus dijalankan dengan baik untuk menciptakan permainan yang efektif dan efisien (Riyanto, A. 2010). Adapun unsur-unsur kerjasama dalam bermain futsal menurut (Sudarsono, A. 2011)

- 1) Komunikasi yang Efektif: Dalam futsal, komunikasi antara pemain sangat penting. Pemain harus dapat memberi informasi dengan cepat dan jelas, baik melalui suara maupun gerakan tubuh. Misalnya, memberi tahu rekan tim tentang posisi lawan atau mengingatkan saat akan melakukan operan.

- 2) **Pembagian Tugas dan Posisi:** Setiap pemain memiliki tugas tertentu, baik itu menyerang, bertahan, atau membantu pemain lain. Kerjasama yang baik dalam futsal memerlukan pemahaman terhadap peran masing-masing di lapangan. Misalnya, pemain belakang harus fokus pada pertahanan, sedangkan pemain depan lebih banyak bergerak untuk menyerang dan mencetak gol.
- 3) **Koordinasi Serangan:** Dalam futsal, serangan harus terkoordinasi dengan baik, antara operan satu sama lain dan pergerakan pemain untuk menciptakan peluang gol. Pemain harus saling memahami kapan harus memberikan umpan terobosan atau saat berlari untuk menerima bola.
- 4) **Pertahanan Tim yang Kompak:** Dalam bertahan, setiap pemain harus memiliki peran jelas. Pemain yang lebih dekat dengan bola harus memberi tekanan pada lawan, sementara pemain lainnya harus siap untuk menutupi ruang kosong dan membantu rekan setim mereka.
- 5) **Bermain Sebagai Tim:** Setiap pemain harus memiliki kesadaran bahwa tujuan utama adalah memenangkan pertandingan, bukan sekadar untuk beraksi sendiri. Oleh karena itu, individualitas harus dikendalikan untuk keberhasilan tim.
- 6) **Menghargai Keputusan dan Kepercayaan Tim:** Kerjasama di futsal juga melibatkan penghargaan terhadap keputusan yang diambil oleh rekan setim, seperti keputusan untuk melakukan tembakan atau memilih jalur operan tertentu.

2.1.9 Hasil Belajar

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.

Siswa yang memiliki sikap positif terhadap pembelajaran cenderung lebih aktif dan berpartisipasi dalam kelas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Sedangkan ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik dan motorik, seperti keterampilan teknik dalam olahraga atau kegiatan praktis lainnya. Ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran keterampilan, seperti dalam olahraga futsal, di mana keterampilan motorik sangat penting.

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.

Menurut Garrett (dalam Sagala, 2012), Belajar adalah proses jangka panjang melalui pengalaman dan latihan yang menghasilkan perubahan pribadi dan perubahan dalam cara Anda menanggapi stimulus tertentu. Menurut para ahli di atas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang didalamnya setelah belajar atau memperoleh pengalaman terjadi perubahan tingkah laku seseorang dalam memperoleh pengetahuan, tentunya perubahan itu ke arah yang lebih baik (positif), misalnya saja bagi yang melakukan. tidak tahu sebelumnya setidaknya Anda tahu setelah mengalami pembelajaran. Untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dalam pembelajaran memerlukan waktu yang lama dan harus ada periode-periode yang sistematis dalam pembelajaran. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai perilaku yang ditunjukkan siswa setelah kegiatan belajar. Aspek-aspek perubahan perilaku ini diperoleh berdasarkan apa yang dipelajari siswa. Siswa mengalami perubahan perilaku setelah memahami konsep (Anni, 2006). Hasil belajar mengevaluasi hasil belajar sebagai suatu program atau objek yang menjadi objek penelitian.

2.2 Penelitian Terdahulu

- 1) Buhari (2023) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran IPS materi globalisasi di SMPN 2 kelas IX-U semester I SMPN 1 Bolo pada tahun pelajaran 2022/2023. Siswa SMPN Bolo kelas IX-U, yang terdiri dari 30 siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan, adalah subjek perbaikan. Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru dapat meningkatkan interaksi dan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas. Ini *meningkatkan* prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, setelah perbaikan pembelajaran sampai siklus 2, indikator keberhasilan telah dicapai, dan penelitian dianggap berhasil.
- 2) Yunita & Trisiantar (2018) meneliti dampak model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal karya Tri Hita Karana terhadap hasil belajar. Studi ini menyelidiki bagaimana hasil belajar IPA dipengaruhi oleh kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) arahan Tri Hita Karana. Studi ini merupakan eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan hanya kelompok kontrol post-test yang tidak sebanding. Penelitian ini melibatkan 166 orang. Penelitian ini melibatkan 24 siswa dari kelas V di SD Negeri 1 Banjar dan 28 siswa dari kelas V di SD Negeri 8 Banjar. Metode acak sederhana digunakan untuk menentukan sampel. Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA sangat berbeda antara kelompok siswa Tri Hita Karana dan kelompok yang tidak menggunakan program permainan tim kooperatif. Dalam Kelas V Sekolah Dasar Gugus

IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng, ada model pembelajaran kolaboratif tipe turnamen berbasis Hita Karana. Oleh karena itu, hasil akademik siswa kelas V SD Kabupaten Buleleng mata pelajaran IPA akan dimulai pada tahun akademik 2018/2019 di Gugus IV Kecamatan Banjar.

- 3) Koswara (2013), Penelitian ini menyelidiki bagaimana model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tipe pembelajaran kooperatif mempengaruhi perkembangan kerjasama dan hasil belajar keterampilan bermain futsal siswa di SMA Negeri 2 Majalengka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model TGT mempengaruhi pendidikan futsal. Studi ini menggunakan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purposive, yang mencakup 30 siswa. Pelat observasi digunakan sebagai alat. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif turnamen permainan *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kerjasama dan hasil belajar futsal.
- 4) Nurrojab (2015) peneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Futsal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran futsal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di MTs Assa'adah Cicurugi dengan siswa MTs Assa'adah Cicurugi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal dan 30 siswa direkrut dengan menggunakan teknik purposive sampling. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group *pretest-posttest* design. Instrumen yang digunakan adalah Instrumen Penilaian Kinerja Game (GPAI). Melihat hasil pengolahan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Tim Game Tournament (TGT) dapat membantu siswa belajar lebih baik di kelas futsal.

- 5) Solihin (2020) meneliti tentang Tingkat Keterampilan Siswa pada Ekstrakurikuler Futsal Tingkat Sekolah Dasar. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa pada ekstrakurikuler futsal di ditngkat SDN Kertamukti Subang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif menggunakan instrument tes dan survei dengan teknik purposive sampling sebanyak 20 siswa. Analisis data yang digunakan penelitian ini yaitu statistic deskriptif kuantitatif dengan persentase. Melihat hasil pengolahan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan bermain futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Kertmukti Subang masuk kedalam kategori “Sedang”.
- 6) Khoiriah (2016) meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mempengaruhi pembentukan nilai-nilai kerjasama dalam pembelajaran hoki di SMAN 26 Garut. Eksperimen digunakan sebagai teknik. Desain penelitian Pretest-Posttest Control Group digunakan. Penelitian ini melibatkan 40 siswa ekstrakurikuler hoki SMAN 26 Garut. Kemudian dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen terdiri dari dua puluh orang, dan kelompok kontrol terdiri dari dua puluh orang yang dipilih secara acak. Di SMAN 26 Garut, nilai-nilai kerjasama dibentuk oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hoki.
- 7) Mulyani, Rini. Djumhana & Syaripudin (2018) meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart untuk menjelaskan bagaimana menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di SDN PR Kelas IV. 26

siswa SDN PR kelas IV adalah subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang baik menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian, siswa SDN PR kelas IV dapat meningkatkan kemampuan kerja sama mereka dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

- 8) Santosa (2019) meneliti tentang Manfaat Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi manfaat pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil generalisasi menunjukkan bahwa pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Hasil belajar juga akan semakin baik jika proses belajar meningkat. Berdasarkan temuan penelitian ini, guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) jika mereka ingin meningkatkan prestasi atau hasil belajar serta variabel proses seperti koneksi, keaktifan, motivasi belajar, dan pemahaman siswa.

2.3 Posisi Teoritis Peneliti

Posisi teoritis peneliti dengan penelitian terdahulu berdasarkan hasil dari analisis relevansi memiliki persamaan dalam menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa perbedaan yang signifikan seperti objek penelitian, lokasi penelitian, dan hasil penelitian. Pada penelitian terdahulu objek penelitian yang digunakan berbeda dengan penelitian ini yang dimana objek penelitian ini berfokus pada peserta didik sekolah dasar di SD Laboratorium Percontohan UPI. Dengan adanya perbedaan objek dan lokasi penelitian juga berdampak pada hasil masing-masing penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dalam mengembangkan kerjasama dan hasil belajar keterampilan bermain futsal.

2.4 kerangka Berpikir

Penelitian ini membahas tentang kerjasama dan hasil belajar dalam keterampilan bermain futsal. Pentingnya model dalam suatu pembelajaran tersebut, dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SD Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dalam pembelajaran futsal. Dengan dilatar belakangi oleh Guru olahraga yang mengajar di kelas atas bukan berasal dari jurusan olahraga, melainkan dari jurusan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga kurang memiliki kompetensi mendalam dalam mengajarkan keterampilan bermain futsal. Pembelajaran langsung diarahkan ke permainan tanpa pengenalan awal terhadap teknik dasar, yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami permainan secara menyeluruh. Selain itu, kurangnya kerja sama antarsiswa menjadi kendala besar, di mana sebagian besar siswa masih bermain secara individu tanpa memperhatikan prinsip dasar kerjasama dalam keterampilan bermain futsal, seperti yang diungkapkan oleh Rukiyati *et al.* (2014)

Melalui penerapan model pembelajaran TGT, diharapkan siswa dapat memahami teknik dasar futsal dengan lebih baik, sekaligus mengembangkan nilai-nilai kerja sama, kejujuran, rasa hormat, semangat, dan percaya diri. Dengan demikian, model ini dapat memberikan solusi terhadap masalah yang ada, serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal, baik dari aspek akademik maupun sosial.. Dengan hal tersebut tercipta sebuah tanggung jawab terhadap diri pribadi maupun tanggung jawab terhadap tim, sehingga kerjasama dan toleransi mereka terhadap anggota kelompok meningkat.