

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

Meskipun terdapat berbagai pendapat para ahli tentang pengertian belajar, tetapi secara umum beberapa hal tertentu yang mendasar mereka sepakat bahwa belajar setidaknya mencakup tiga ciri pokok, yakni :

1. Belajar ditandai oleh adanya perubahan perilaku
2. Perubahan yang terjadi relatif permanen
3. Perubahan diperoleh melalui proses latihan atau pengalaman.

Definisi belajar memiliki deskripsi yang lengkap dan memiliki tiga ciri pokok tadi diungkapkan oleh Singer (1972), Good & Brophy (1990), Hergenhahn (1984), Hergenhahn dan Olson (1997), Schunk (2008), dan Shalvin (2009) (dalam Hidayat, 2010, hlm. 24) menurut mereka Belajar adalah perubahan-perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan atau pengalaman dan tidak dapat diatribusikan karena pengaruh kondisi tubuh yang temporer seperti karena sakit, lelah, atau obat-obatan.

Sedangkan menurut Bambang Abjuljabar (dalam Hidayat, 2010, hlm. 24) Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan atau pengalaman.

Secara implisit belajar pada dasarnya merupakan suatu proses yang merangkum tiga unsur pokok, yaitu : (1) unsur masukan (input) berupa tingkah laku individu sebelum belajar, (2) unsur proses belajar dalam bentuk pengalaman dan latihan yang memproses masukan, dan (3) unsur keluaran (output) berupa perubahan-perubahan perilaku yang dihasilkan.

Menurut Burden dan Byrd (dalam Hidayat, 2010, hlm. 24) mengutip pandangan Bloom tentang domain tujuan belajar menyatakan bahwa perubahan perilaku belajar mencakup tiga kategori domain yaitu :

1. Perilaku Kognitif, berupa keterampilan berpikir intelektual

2. Perilaku Afektif, ditandai oleh respon sikap, perasaan, emosi, dan motivasi siswa atau atlet terhadap belajar
3. Perilaku Motorik, berupa gerak anggota tubuh di bawah kendali sistem syaraf

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang mengantarkan kearah perubahan perilaku (baik kognitif, afektif, dan psikomotor) yang relatif menetap sebagai akibat dari proses latihan atau pengalaman dan bukan karena pengaruh kondisi tubuh yang bersifat temporer seperti yang disebabkan oleh sakit atau kelelahan.

B. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan dan spesifik, proses dimana lingkungan seseorang dengan sengaja dikelola (*managed*) agar ia dapat belajar atau melibatkan diri dalam perilaku yang spesifik dengan kondisi tertentu ataupun agar ia dapat memberikan respon terhadap situasi yang spesifik. Dwiyoogo (2010, hlm. 3)

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Dwiyoogo, 2006, hlm. 159) pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan pemerolehan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar orang dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan.

Didalam pembelajaran terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai. Menurut Dwiyoogo (2010, hlm. 205) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perancangan pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Dwiyo (2010, hlm. 205) usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan oleh perancang pembelajaran dengan pijakan asumsi tentang hakekat rancangan pembelajaran yaitu :

1. Perbaikan kualitas pembelajaran diawali dengan rancangan pembelajaran
2. Pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan sistem
3. Rancangan pembelajaran didasarkan pada pengetahuan tentang bagaimana seseorang belajar
4. Rancangan pembelajaran diacukan kepada belajar secara perseorangan
5. Hasil pembelajaran mencakup hasil langsung dan hasil pengiring
6. Sasaran akhir rancangan pembelajaran adalah memudahkan belajar
7. Rancangan pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan diri secara optimal mungkin dengan cara memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode dan rancangan pembelajaran yang optimal sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.

C. Model-model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Knirk & Gustafon (dalam Juliantine dkk , 2013, hlm. 9)

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan, yaitu (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- d. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- e. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

3. Karakteristik dan Fungsi Model Pembelajaran

Karakteristik umum model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 11), sebagai berikut :

- a. Prosedur yang ilmiah, maksudnya model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah perilaku siswa dan berlandaskan suatu asumsi tertentu.
- b. Hasil belajar yang spesifik, maksudnya setiap model pembelajaran memperinci hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati.
- c. Lingkungan yang dispesifikkan, maksudnya setiap model pembelajaran merinci secara tegas kondisi lingkungan dimana respon siswa hendak diamati.
- d. Kreteria tingkah laku, maksudnya model pembelajaran selalu merinci kriteria perilaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapkan nampak pada siswa setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu.
- e. Pelaksanaan yang dispesifikan, maksudnya semua model merinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu.

Fungsi model pembelajaran tidak hanya merubah perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan berbagai aspek yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Beberapa fungsi penting

dari model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 11) adalah sebagai berikut :

- a. Bimbingan, maksudnya suatu model pembelajaran berfungsi menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki design instruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran
- b. Mengembangkan kurikulum, maksudnya model pembelajaran berfungsi untuk membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
- c. Spesifikasi alat pembelajaran, maksudnya model pembelajaran berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang akan digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki
- d. Memberi perbaikan terhadap pembelajaran, maksudnya model pembelajaran dapat membantu meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Pentingnya Penggunaan Model Pembelajaran

Model digunakan untuk membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 6) ada beberapa kegunaan dari model, antara lain :

- a. Memperjelas hubungan fungsional di antara berbagai komponen, unsur, atau elemen sistem tertentu.
- b. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Model akan memudahkan para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.

- e. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- f. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas belajar siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

5. Kelemahan Penggunaan Model Pembelajaran

Walaupun banyak kegunaan dari model, namun terdapat pula kelemahannya, yaitu dapat menjadikan seseorang kurang berinisiatif dalam mengkreasikan kegiatan-kegiatan. Hal tersebut dapat diatasi jika suatu model dapat menjamin adanya fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Apalagi dalam menangani masalah-masalah pendidikan, yang dalam banyak hal sangat terpengaruh oleh perubahan variabel-variabel lain diluar bidang pendidikan tersebut. Oleh karena itu dalam melukiskan suatu model sebaiknya dimungkinkan adanya perubahan-perubahan dalam mengadakan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ada. Menurut Juliantine dkk (2013, hlm. 6)

6. Jenis-jenis Model pembelajaran

Dibawah ini ada beberapa jenis model pembelajaran menurut Juliantine dkk (2013, hlm. 36) , diantaranya adalah :

a. Model pembelajaran langsung (*direct instruction*)

Menurut Roy Killen (1998, dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 36) *direct insruction* merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindadhan pengetahuan dari demonstrasi dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru dimana guru menyampaikan isi akademik dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik. Tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa.

Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru.

1) Macam-macam model pembelajaran langsung

- a) Ceramah, suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang guru kepada murid.
- b) Praktek dan latihan, suatu teknik untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu.
- c) Ekspositori, suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah.
- d) Demonstrasi, suatu cara penyampaian informasi mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembelajaran guru lebih sedikit dan lebih banyak dilibatkan.
- e) Questioner

b. Model pembelajaran kooperatif

Kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Eggen & Kauchak (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 56)

1) Tujuan model pembelajaran kooperatif

- a) Untuk lebih menyiapkan siswa dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- b) Membentuk kepribadian siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- c) Mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif.

- d) Mementapkan interaksi pribadi antara siswa, dan juga antara guru dengan siswa.
- e) Mengajak siswa untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan.
- f) Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antara kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik, dan meningkatkan harga diri.

c. Model inkuiri

Menurut Trianto (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 85) menjelaskan bahwa “Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi”.

1) Karakteristik model pembelajaran inkuiri

Model pembelajaran inkuiri adalah guru bukan hanya menunjukan dan menceritakan pada siswa bagaimana untuk bergerak, tetapi guru menggunakan serangkaian pertanyaan untuk memunculkan keterikatan siswa pada domain psikomotor dan kognitif.

2) Hal yang penting yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran inkuiri

Menurut Metzler (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 93) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dianggap penting dalam model pembelajaran inkuiri, yaitu sebagai berikut:

- a) Pola-pola keterlibatan yang utama
- b) Inklusif
- c) Penyajian tugas dan struktur tugas

d. Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga (*Sport Education model*)

Model pendidikan olahraga adalah model yang menganut sistem pendekatan yang bersifat tradisional, yang menekankan pengajaran hanya pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga. Menurut Juliantine dkk (2013, hlm. 104)

- 1) Karakteristik model pendidikan olahraga
 - a) Musim yaitu diawali dengan latihan dan akhirnya mengadakan kompetisi atau pertandingan.
 - b) Anggota team murid membentuk kelompok untuk pertandingan.
 - c) Kompetisi formal yaitu festival
 - d) Puncak pertandingan untuk mencari siswa atau team siapa yang terbaik
 - e) Catatan hasil dilakukan dalam berbagai bentuk dari mulai catatan goal, curang, kesalahan dan sebagainya.
 - f) Perayaan hasil kompetisi pemberian hadiah kepada pemenang dan lain-lain.
- e. Model Pendekatan Taktis

Pembelajaran kognitif dalam pendidikan jasmani terkait dengan tema *teaching game for understanding (TGfU)* yang terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal. Model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan.

Bunker dan Thorpe's (dalam Metzler. 2000) pengajaran permainan untuk pemahaman (Teaching Game For Understanding) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran suatu unit permainan, yaitu :

 - 1) Permainan
 - 2) Apresiasi bermain
 - 3) Kesadaran taktikal
 - 4) Pembuatan keputusan yang akurat
 - 5) Eksekusi keterampilan
 - 6) Penampilan
- f. Model Pembelajaran Personal (*Personal Models*)

Model pembelajaran personal adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan konsep diri setiap individu. Menurut Juliantine dkk (2013, hlm. 150)

Ciri-ciri yang menonjol pada pembelajaran personal dapat ditinjau dari segi :

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Siswa sebagai subjek yang belajar
- 3) Guru sebagai pembelajaran
- 4) Program pembelajaran
- 5) Orientasi dan tekanan utama dalam pelaksanaan pembelajaran

Jenis-jenis strategi dalam model pembelajaran personal :

- 1) Pengajaran non direktif
- 2) Latihan kesadaran
- 3) Pembelajaran pertemuan kelas

g. Model Pembelajaran *Peer Teaching* (Pembelajaran Teman Sebaya)

Peer teaching adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya. Menurut Juliantine dkk (2013, hlm. 170)

- 1) Tujuan Penerapan Model *Peer Teaching*
 - a) *Peer Teaching* sangat efektif untuk meningkatkan harga diri, pengembangan akademik dan sosial, meningkatkan keterampilan berpikir taktis.
 - b) Ensign menyebutkan *Peer Teaching* dapat meningkatkan keseluruhan perilaku, sikap, harga diri, komunikasi, keterampilan interpersonal dengan adanya saling kerjasama, dan terjadi perilaku sosial yang positif seperti adanya pujian dan dorongan.

- c) *Peer Teaching* memberi kesempatan untuk pengajar fokus mengajar dengan informasi yang baru, sementara peer tutor dapat menyediakan kekuatan untuk kebutuhan praktik individual dan feedback.

2) Kegunaan Model *Peer Teaching*

Westberg dan Jason (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 171)

- a) Proses kelompok dan keterampilan pembentukan tim
- b) Pembelajaran antar rekan
- c) Pembelajaran bersifat aktif dan terindividualisasi
- d) Pembelajaran berlangsung secara bertahap
- e) Berorientasi pada evaluasi atau pertumbuhan
- f) Landasan pengujian untuk pengembangan profesional
- g) Belajar cara belajar

3) Keunggulan dan Kelemahan Model *Peer Teaching*

1. Keunggulan *Peer Teaching*

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b) Meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran
- c) Meningkatkan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran
- d) Mendorong siswa kearah berpikir tingkat tinggi
- e) Mengembangkan keterampilan bekerja dalam kelompok
- f) Meningkatkan rasa tanggungjawab untuk belajar sendiri
- g) Membangun semangat bekerjasama
- h) Melatih keterampilan berkomunikasi
- i) Meningkatkan hasil belajar

2. Kelemahan Model *Peer Teaching*

- a) Memerlukan waktu yang relatif lama
- b) Jika siswa tidak mengetahui dasar pengetahuan yang relevean maka model ini menjadi tidak efektif

- c) Kemungkinan didominasi oleh siswa yang suka berbicara, pintar, atau yang ingin menonjolkan diri
- d) Tidak semua guru benar-benar memahami cara masing-masing siswa bekerja di kelompok
- e) Perlu dimodifikasi agar sesuai diterapkan pada siswa Sekolah Dasar
- f) Memerlukan perhatian guru yang sangat ketat.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Dasar Pemikiran Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan/atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, dan/atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan lainnya. Isi kegiatan adalah bahan (materi) belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif learning (MPCL) beranjak dari dasar pemikiran *“getting better together”*, yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui MPCL, siswa bukan hanya belajar dan hanya menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesepakatan untuk membelajarkan siswa yang lainnya.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktif. *Coooperatif learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompokna, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantuuntuk memahami materi pelajaran. Dalam *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai ika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2010: 12).

Menurut Eggen & Kauchak (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 56) Kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Sthal (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 57) proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif learning ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 6 orang siswa.

Menurut Anita Lie (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 62) bahwa, “ pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Menurut Yuda (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 62) bahwa “kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali potensi dan membagi-bagi ide pada anak. Srategi pembelajaran ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggungjawab kepada temannya dalam kelompoknya dan juga sikap bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri”

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif bukan hanya menitik beratkan pada proses kerja kelompok saja, melainkan pada penstrukturannya. Dengan demikian, guru

harus meluangkan lebih banyak waktu dan perhatian dalam persiapan serta penyusunan jika menerapkan model ini.

Jika dikaitkan dengan pendidikan jasmani penerapan model kooperatif, diharapkan para siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling berargumentasi untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Unsur-unsur dasar dalam *cooperative learning* menurut Lungdren (1994) sebagai berikut:

- a. Para siswa harus memiliki prestasi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut terpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Thompson, et al (1995) mengemukakan, *cooperative learning* turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas yang disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis

kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada *cooperative learning* yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

2. Konsep Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dianggap sebagai suatu strategi alternatif yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa, baik dari aspek intelektual maupun emosional, kaitannya dengan hubungan sosial siswa. Menurut Slavin (1983) hakekat pembelajaran kooperatif adalah berkembangnya sikap kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lain, artinya pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong. Menurut Juliantine (2013, hlm. 61).

3. Tujuan model pembelajaran kooperatif

Secara garis besar tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Untuk lebih menyiapkan siswa dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- b. Membentuk kepribadian siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- c. Mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif.
- d. Mementapkan interaksi pribadi antara siswa, dan juga antara guru dengan siswa.
- e. Mengajak siswa untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- f. Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antara kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik, dan meningkatkan harga diri.

Menurut Ibrahim, at al (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 64) model pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi tiga tujuan pembelajaran :

- a. Hasil belajar akademik
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Pengembangan keterampilan sosial

4. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat besar jika dilaksanakan secara terstruktur dan terencana dengan baik. Beberapa manfaat dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, serta memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan siswa yang lain.
- b. Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana cara mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik dari guru, teman, bahan-bahan pelajaran ataupun sumber-sumber lainnya.
- c. Pembelajaran dengan model kooperatif dapat membiasakan siswa untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- d. Pembelajaran dengan model kooperatif dapat meningkatkan ketertarikan interpersonal diantara siswa, baik saat pembelajaran di sekolah atau diluar sekolah.
- e. Pembelajaran dengan model kooperatif membiasakan siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Pengelolaan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Ada tiga hal yang penting harus diperhatikan dalam pengelolaan model pembelajaran kooperatif, yaitu :

a. Pengelompokan

Kerjasama diantara beberapa orang siswa merupakan dasar dari pembelajaran kooperatif, sehingga pembentukan kelompok merupakan kebutuhan mutlak. Dalam pembagian kelompok hendaknya harus teliti, sebab pembagian kelompok yang tidak sesuai tidak akan memberikan hasil yang optimal dalam penerapan model kooperatif. Pembagian kelompok harus secara heterogen diharapkan mereka dapat berinteraksi, bersaing sekaligus berkerjasama. Pembagian dengan cara demikian merupakan ciri khas yang menonjol dari model pembelajaran kooperatif.

b. Semangat gotong royong

Kelompok dapat belajar efektif jika masing-masing anggota kelompok memiliki semangat gotong royong.

c. Penataan ruang kelas

Dalam penataan ruang kelas hendaknya guru dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat agar suasana pembelajaran lebih hidup dan atraktif.

6. Urutan langkah-langkah perilaku Guru dalam Model Kooperatif

Menurut Arends (dalam Juliantine, 2013, hlm. 65) menjelaskan bahwa urutan langkah-langkah perilaku guru dalam model kooperatif adalah sebagai berikut:

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memotivasi siswa	memotivasi siswa
Fase II Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien
Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar melakukan tugas-tugas mereka
Fase V Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari .
Fase VI Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

7. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan model pembelajaran kooperatif

- a. Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri
- b. Dapat merangsang motivasi belajar
- c. Ada tempat bertanya

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif

- a. Bisa menjadi tempat mengobrol
- b. Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok
- c. Bisa terjadi kesalahan kelompok
- d. Jika anggota kelompok tidak menyadari makna kerjasama dalam kelompok.

8. Metode-metode Dalam Pembelajaran Kooperatif

Metode Student Team Learning (Pembelajaran Kelompok Siswa (PTS)) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diteliti oleh John Hopkins University.

Ada tiga konsep penting dalam metode student team learning, yaitu:

- a. Penghargaan bagi tim
- b. Tanggung jawab individu
- c. Kesempatan sukses yang sama

Ada lima prinsip dalam metode pembelajaran kelompok siswa yang telah dikembangkan dan diteliti. Tiga diantaranya adalah student team achievement (STAD), team game tournament (TGT), dan jigsaw. Metode yang dapat diadaptasi untuk semua tingkatan kelas, yaitu :

- a. Student Team Achievement Division (STAD)

Dalam metode pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Siswa berada dalam tim belajar terdiri dari empat orang dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda.

Gagasan utama student team achievement division adalah untuk

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diberikan oleh guru.

b. Team Game Tournament (TGT) atau Turnamen Game Tim.

Metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) memiliki banyak kesamaan dengan metode Student Team Achievement Division (STAD). Teman dalam kelompok akan saling membantu dan mempersiapkan diri untuk bermain dalam game dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game teman lainnya tidak boleh membantu, tetapi telah terjadi tanggung jawab individual.

c. Jigsaw atau Teka-teki

Dalam metode pembelajaran Jigsaw siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama yaitu empat orang, dengan latar belakang yang berbeda (sama seperti dalam STAD dan TGT). Setiap anggota kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi “ahli” dari masing-masing kelompok bertemu untuk mendiskusikan topik yang sedang mereka bahas, lalu mereka kembali kepada kelompoknya untuk mengajarkan topik yang mereka diskusikan kepada teman satu timnya.

Metode-metode tersebut melibatkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, dan kesempatan sukses yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.

E. Metode *Team Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian *metode team game tournament (TGT)*

Team adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota team melakukan yang terbaik, dan team pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. *Team* ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik peting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*. *Game* adalah suatu permainan yang dilengkapi sebuah peraturan. *Tournament* adalah sebuah struktur di mana game berlangsung.

Team Games Turnament adalah model pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur pembelajaran kelompok, dalam TGT para siswa dibagi kedalam tim belajar yang terdiri dari empat orang dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Hal ini dilakukan agar keberagaman terjadi di dalam suatu kelompok yang mengakibatkan adanya interaksi social yang terjadi di dalam kelompok tersebut. Gagasan ini mendukung untuk membantu memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain serta diharapkan adanya tanggung jawab untuk diri sendiri dan kelompok. Menurut Juliantine (2013, hlm. 75).

Metode pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan menggunakan metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Hamdani (2011, hlm. 92)

Sedangkan Rusman (2012, hlm 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Jadi metode pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan

kelompok. Model TGT akan dapat menambah motivasi siswa, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama, dan pemahaman materi siswa.

2. Komponen pembelajaran *team game tournament (TGT)*

Taniredja (2011, hlm. 67-68) menjabarkan komponen-komponen dalam *team game tournament* adalah :

a. Penyajian kelas (*class presentation*)

Penyajian kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang dibahas saja.

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 5-6 orang yang mewakili berbagai pencampuran keragaman dalam kelas seperti kemampuan, jenis kelamin, dan ras atau etnik.

c. Permainan (*games*)

Pertanyaan dalam game harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh oleh masing-masing kelompok.

d. Kompetisi/turnamen (*turnaments*)

Turnamen adalah susunan dari beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Pengakuan kelompok (*team recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar.

3. Kelebihan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)*

- a. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam kelas kooperatif

- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
- c. Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil
- d. Motivasi belajar siswa bertambah
- e. Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru
- g. Siswa dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada didalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerjasama antara siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

F. Kerjasama

1. Pengertian

Kerjasama atau kooperasi (*cooperation*) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Menurut Polak, M (dalam Tim dosen Mata Kuliah Filsafat Olahraga, 2009, hlm. 136).

Pada umumnya kerjasama menganjurkan persahabatan, akan tetapi kerjasama dapat dilakukan diantara dua pihak yang tidak bersahabat, atau bahkan bertentangan. Kerjasama diantara dua pihak yang bertentangan dinamakan “*antagonistic cooperation*” merupakan suatu kombinasi yang amat produktif dalam masyarakat modern.

Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan/kelompok sosial selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap, dan lain-lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka, dan praduga.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adanya hubungan timbal balik yang bermakna itu akan menghilangkan suatu tata nilai tertentu atau peraturan-peraturan tertentu, yang sering disebut dengan norma sosial atau norma kelompok. Norma sosial atau kelompok ini merupakan patokan umum mengenai sikap dan tingkah laku individu anggota kelompok sosial yang berkaitan dengan kehidupan kelompok sosial yang berkaitan, dengan demikian rasa permusuhan dan rasa curiga mulai hilang.

2. Syarat-syarat Kerjasama

Pencapaian kerjasama menuntut persyaratan tertentu yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Syarat-syarat tersebut adalah :

a. Kepentingan yang sama.

Kerjasama akan terbentuk apabila ada kepentingan yang sama yang ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan tersebut tidak hanya menyangkut aspek materi, tetapi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani, dan batiniah.

b. Keadilan

Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.

c. Saling Pengertian

Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk saling mengerti dan memahami kepentingan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu. Pengertian disini akan menstimuli timbulnya kerjasama atas dasar “mutual understanding”

d. Tujuan yang Sama

Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang terikat dalam suatu kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin

dicapai oleh keberhasilan kelompok. Tujuan harus dapat mengantisipasi kepentingan individu yang tergabung dalam kelompok sosial.

e. Saling Membantu

Kerjasama merupakan basis keberhasilan pencapaian tujuan. Hal ini akan mudah terjadi, jika tiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling membantu teman sesama kelompok jika diperlukan.

f. Saling Melayani

Kesediaan untuk saling melayani merupakan unsur yang mempercepat terjadinya suatu kerjasama. Jika ada anggota yang hanya ingin dilayani dan tidak bersedia melayani kepentingan orang lain, maka akibatnya akan terjadi kepincangan distribusi kegiatan.

g. Tanggung Jawab

Kerjasama merupakan perwujudan tanggung jawab dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Jika ada suatu anggota yang tidak bertanggung jawab, biasanya akan mempengaruhi pencapaian tujuan atau kegiatan kelompok.

h. Penghargaan

Seseorang akan merasa bahagia jika mendapatkan penghargaan atas kegiatan yang dilakukan. Penghargaan ini dapat berupa penghargaan dalam wujud “rasa hormat”, atau dalam bentuk yang nyata misalnya materi atau penghargaan tertulis. Hal yang sangat penting dalam kerjasama adalah keinginan untuk saling menghargai sesama anggota kelompok.

i. Kompromi

Kerjasama kelompok adalah gabungan kerja dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok sosial. Cara kerja tiap orang tidak sama, ada yang cepat dan ada yang lambat. Ada yang serius dan ada yang ogah-ogahan. Unsur kompromi penting untuk melandasi kapan suatu kegiatan akan diselesaikan.

Menurut Suherman (2001, hlm 86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah :

- 1) Mengikuti aturan
- 2) Membantu teman yang belum bisa
- 3) Ingin semua teman bermain dan berhasil
- 4) Memotivasi orang lain
- 5) Bekerjakeras menerapkan skill
- 6) Hormat terhadap orang lain
- 7) Mengendalikan tempramen
- 8) Memperhatikan perasaan orang lain
- 9) Kerjasama meraih tujuan
- 10) Menerima pendapat orang lain
- 11) Bermain secara terkendali

3. Jenis-jenis Kerjasama

Pola kerjasama ditinjau dari kedudukan atau status pelaku kerjasama, dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu :

a. Kerjasama setara

Bentuk kerjasama yang terjadi antara orang yang mempunyai posisi yang sama. Contohnya kerjasama antara produsen dan konsumen, produsen sebagai orang yang memproduksi sesuatu sedangkan konsumen orang yang mau dan mampu membeli hasil produksinya. Konsumen memerlukan seseorang untuk memenuhi keperluannya akan suatu barang, misalnya orang yang diperlukan ini adalah produsen. Dalam konteks ini, produsen memproduksi suatu barang dengan harga yang sesuai dengan kualitas dan biaya produksi yang telah dikeluarkan. Konsumen dapat memutuskan untuk membeli atau tidak membeli tergantung pada kemauan ekonomi dan keperluannya. Dalam hal ini tidak ada orang yang dipaksa dan memaksa untuk melakukan sesuatu.

b. Kerjasama tak setara

Yaitu pola kerjasama yang terjadi antar orang yang berbeda posisi, namun kedua pihak saling membutuhkan untuk kepentingan masing-masing. Contohnya : kerjasama antara pemilik perusahaan (bos) dengan pegawai, majikan dengan buruh. Pemilik perusahaan dan majikan adalah orang yang memiliki posisi lebih tinggi dan merupakan unsur pemutus, tetapi pegawai dan buruh hanya sebagai pelaksana.

Kerjasama ditinjau dari proses kerjanya dapat dibedakan dalam tiga jenis, yaitu :

- a. Kerjasama berkawan ko-aksi (*companionable labour*), yaitu kerjasama yang dilakukan oleh yang memiliki pekerjaan sama, mereka berkumpul untuk menambah kesenangan kerja.
- b. Kerjasama suplementer (*supplementary labour*), yaitu kerjasama yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, namun tak dapat dilakukan sendiri. Contohnya : mendorong sebuah truk bersama-sama, karena jika didorong sendiri tidak bisa.
- c. Kerjasama berdifferensiasi (*differentiated labour*), yaitu kerjasama yang dilakukan melalui pembagian kerja secara teratur, pekerjaan terbagi-bagi tidak sama bagi setiap orang. Lebih luas dan kompleks lagi suatu pekerjaan diperlukan keahlian atau spesialisasi.

Kerjasama berkawan dan suplementer dapat digolongkan sebagai jenis “kerjasama langsung (*direct cooperation*)”, sedangkan kerjasama berdifferensiasi tergolong sebagai jenis “kerjasama tidak langsung (*indirect cooperation*)”, yaitu kerjasama yang sebagian besar pesertanya tidak berkumpul.

4. Tahap-tahap kerjasama

Tahap-tahap kerjasama dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, sebagai berikut :

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Menyendiri (bekerja sendiri). Pada tahap ini seseorang memerlukan waktu dan proses untuk mengenal dirinya sendiri.
 - b. Mengamati dan mengenal lingkungan. Mengetahui lingkungan tempat kerjasama akan terjadi merupakan cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.
 - c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri. Ketertarikan untuk terlibat dalam suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian. Hal ini penting, mengingat manusianya yang terlibat dalam kerjasama yang akan terjadi terdiri dari orang yang heterogen dalam hal kepribadian, kemampuan intelektual, dan akses terhadap sumberdaya.
 - d. Terbuka untuk memberi dan menerima. Kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Keegoan diri harus dikikis, atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan dapat berlangsung.
5. Kerjasama internal dan eksternal

Kerjasama internal adalah kerjasama dalam lingkungan kelompok atau masyarakat yang bersangkutan misalnya internal dalam suatu perkumpulan olahraga, yang strukturnya terdiri atas : ketua, sekretaris, bendahara, seksi-seksi seperti pembina prestasi, pertandingan dan perwasitan, kesehatan, riset, dan pengembangan serta para anggotanya. Kerjasama internal yang harus dibangun oleh perkumpulan olahraga adalah antara unsur-unsurnya. Setiap unsur harus melaksanakan fungsi dan perannya sesuai dengan kedudukannya masing-masing dengan disemangati oleh kerjasama dari berbagai sudut pandang.

Kerjasama eksternal adalah kerjasama yang dilakukan dengan pihak luar kelompok atau luar masyarakat atau luar perkumpulan olahraga yang bersangkutan. Kerjasama yang dilakukan adalah dapat dari sudut pandang

persepsi dan kognisi, motivasi dan kebutuhan kepuasan, tujuan, organisasi, saling ketergantungan dan interaksi.

G. Keterampilan

1. Pemahaman terhadap keterampilan gerak

Keterampilan gerak dapat dipahami batasan dengan dua cara. Yang pertama, keterampilan dapat dilihat sebagai tugas-tugas gerak, seperti panahan, biliard, atau memahat. Dilihat dari cara ini, keterampilan dapat diklasifikasikan dengan berbagai dimensi atau menurut karakteristiknya yang menonjol. Kedua, keterampilan dapat juga dilihat dalam kaitannya dengan keadaan yang membedakan antara yang terampil dan tidak terampil. Maksudnya, keterampilan dari kategori kedua ini lebih berkaitan dengan tingkat kemahiran dalam penguasaan suatu tugas gerak.

Schmidt (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 6) mencoba menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R. Guthrie, yang mengatakan bahwa : “ keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum”. Sedangkan menurut Singer (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 6) menyatakan bahwa “keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif”.

Kedua definisi diatas, walaupun dinyatakan secara berbeda namun sama-sama memiliki unsur-unsur pokok yang menjadi ciri dari batasan keterampilan. Unsur-unsur itu adalah :

- a. Di dalam keterampilan terdapat beberapa tujuan yang berhubungan dengan lingkungan yang diinginkan, misalnya menyelesaikan umpan dalam sepakbola. Schmid (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 6)
- b. Di dalam keterampilan pun terkandung keharusan bahwa pelaksanaan tugas atau pemenuhan tujuan akhir tersebut dilaksanakan dengan kepastian yang maksimum, terlepas dari unsur kebetulan atau untung-untungan. Jika

seseorang harus melakukan keterampilan secara berulang-ulang, maka hasil dari setiap ulangan itu relatif harus tetap, meskipun dibawah kondisi yang bervariasi maupu yang tidak terduga. Singer (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 7)

- c. Keterampilan menunjuk pada upaya yang ekonomis, dimana energi yang dikeluarkan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu harus seminimal mungkin, tetapi dengan hasil yang maksimal.
- d. Keterampilan mengandung arti pelaksanaan yang cepat, dalam arti penyelesaian tugas gerak itu dalam waktu yang minimum. Semakin cepat pelaksanaan suatu gerak, tanpa mengorbankan hasil akhir (kualitas) yang diharapkan, maka akan membuat terakainya keterampilan orang yang bersangkutan.

2. Klasifikasi keterampilan : perspektif tugas

Salah satu melihat konsep keterampilan adalah dengan melihatnya sebagai sebuah tugas. Isunya disini adalah untuk menetapkan karakteristik yang menonjol dari tugas gerak yang dapat dilakukan pelaku untuk membedakan satu dengan lainnya. Karakteristik dimaksud adalah untuk mengklasifikasikan keterampilan menjadi beberapa macam dan kelas. Pengkelasan dilakukan untuk membantu para peneliti dan pendidik untuk keperluan penelitian atau pengajaran. Dengan mengetahui perbedaan-perbedaan dalam keterampilan tersebut, maka akan mudahlah bagi pendidik untuk membuat pentahapan pembelajaran.

Banyak pendekatan yang telah dikembangkan untuk mengklasifikasikan keterampilan gerak. Setiap sistem klasifikasi didasarkan pada hakikat umum dari keterampilan gerak dikaitkan dengan aspek-aspek spesifik dari keterampilan.

a. Keterampilan terbuka dan tertutup

Menurut Magil (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 10) keterampilan terbuka (*open skill*) adalah keterampilan-keterampilan yang melibatkan

lingkungan yang selalu berubah dan tidak bisa diperkirakan. Contohnya pukulan pada softball yang kedatangan bolanya dari lawan sering tidak bisa diduga sebelumnya, baik dalam hal kecepatannya maupun dalam hal arahnya.

Sedangkan keterampilan tertutup adalah keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga. Contohnya pada olahraga panahan misalnya Si pemanah hanya melepaskan anak panahnya dari busur pada saat yang ia rasa tepat.

b. Keterampilan diskrit, kontinuus, dan serial

Keterampilan diskrit (*discrete skill*) diartikan oleh Schmid sebagai keterampilan yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir dari pergerakannya, yang lebih sering berlansung dalam waktu singkat, seperti menendang bola, melempar bola dan lain-lain.

Keterampilan berkelanjutan (*continuous skill*), yang pelaksanaannya tidak memperlihatkan secara jelas mana awal dan mana akhir dari suatu keterampilan. Contohnya dalam renang atau berlari, yang titik awal dan akhirnya ditentukan oleh si pelaku.

Keterampilan serial (*serial skill*) menurut Schmid adalah keterampilan yang sering dianggap sebagai suatu kelompok dari keterampilan-keterampilan diskrit, yang digabung untuk membuat keterampilan baru atau keterampilan yang lebih kompleks. Dengan kata lain serial menunjukan urutan dari keterampilan-keterampilan yang digabung. Contohnya memindahkan gigi (*gear*) dalam mengendarai mobil misalnya, adalah keterampilan serial yang dibangun oleh tiga macam keterampilan diskrit yang digabungkan : mengangkat dan menekan gas, menginjak kopling, serta memindahkan gigi.

c. Keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus

Magil membatasi keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) sebagai keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok

otot-otot besar utama gerakannya. Dikatakan demikian karena seluruh tubuh biasanya berada dalam gerakan yang besar, menyeluruh, penuh, dan nyata. Contohnya berjalan berlari dan melompat.

Sedangkan keterampilan gerak halus (*fine motor skill*) adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang sukses. Contohnya menulis dan menggambar.

d. Keterampilan gerak dan keterampilan kognitif

Dalam keterampilan gerak, penentu utama dari keberhasilannya adalah kualitas dari gerakan itu sendiri tanpa memperhatikan persepsi serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keterampilan yang dipilih. Contohnya dalam olahraga lompat tinggi Si pelompat tidak perlu memperhitungkan kapan dan bagaimana ia harus bertindak untuk melompat mistar, tetapi yang ia harus lakukan adalah melompat setinggi dan seefektif mungkin.

Sedangkan dalam keterampilan kognitif, hakikat dari gerakannya tidaklah penting, tetapi keputusan-keputusan tentang gerakan apa dan yang mana yang harus dibuat merupakan hal terpenting. Contohnya dalam olahraga catur, bukanlah hal yang penting apakah buah catur digerakan dengan cepat atau pelan-pelan, tetapi yang penting adalah pemain mengetahui buah catur yang mana yang harus digerakkan serta kemana digerakkannya.

3. Kalsifikasi keterampilan : Perspektif penguasaan penampilan

Menurut E.R. Guthrie (dalam Mahendra A, 2007) yang mencakup tiga keadaan penting. Guthrie, menyatakan keterampilan adalah kemampuan untuk membawa hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi yang minimum dan dalam hal waktu yang juga minimum.

a. Kepastian maksimum dari pencapaian tujuan

Salah satu kualitas dari penguasaan keterampilan adalah kerpastian gerak. Untuk menjadi terampil berarti bahwa seseorang harus dapat memenuhi tujuan penampilan atau hasil akhir dengan kepastian yang minimum.

b. Pengeluaran energi minimum

Kualitas kedua dari penguasaan keterampilan adalah meminimalkan dan memelihara energi yang diperlukan pada penampilan. Meminimalkan pengeluaran energi pada gerakan merupakan tujuan penting bagi penguasaan keterampilan melalui otomatisasi gerakan sebagai hasil dari latihan.

c. Waktu gerakan yang minimum

Kualitas ketiga dari penguasaan keterampilan adalah berkurangnya waktu (meningkatnya kecepatan) pada saat gerakan dilakukan. Semakin sedikit waktu yang digunakan, maka semakin cepat pelaksanaan gerakannya, yang untuk beberapa cabang olahraga benar-benar menentukan tingkat keberhasilannya.

Dalam penelitian bidang kemampuan motorik telah dilakukan banyak orang salah satu studi yang paling bisa diterima dalam mengungkapkan kemampuan-kemampuan itu adalah Fleishman mencoba membedakan antara *motor ability* dengan kemampuan kecakapan fisik (*physical proviciency abilities*). Menurut Fleishman (dalam Schmidt, 1991 dan Singer, 1980) ; (dalam Mahendra A, 2007, hlm.20) kemampuan gerak terdiri dari:

- 1) Kecernatan kontrol (*control precicion*): terutama melibatkan gerakan-gerakan yang dikontrol otot besar.
- 2) Koordinasi anggota badan (*multilimd coordination*): koordinasi bersamaan dari gerakan-gerakan sejumlah anggota badan.
- 3) Orientasi ruang (*response orientation*): pemilihan respons yang benar (*diskriminasi visual*), tanpa memperhatikan ketepatan dan koordinasi.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 4) Waktu reaksi (*reaction time*): kecepatan merespons suatu stimulus.
- 5) Kontrol kecepatan (*rate control*): penyesuaian gerak secara antisipatif yang harus menerus pada tanda-tanda keadaan yang berubah-ubah.
- 6) Kecepatan gerakan lengan (*speed arm movement*): kecepatan di mana ketepatan tidak penting.
- 7) Ketangkasan manual (*manual dexterity*): manipulasi objek-objek besar di bawah kondisi kecepatan.
- 8) Ketangkasan jemari (*finger dexterity*): manipulasi objek-objek kecil dengan ketepatan dan kontrol.
- 9) Kesetabilan lengan-lengan (*arm-hand steadiness*): menontrol gerak lengan dan tangan, baik ketika tanpa berpindah tempat maupun pada saat berpindah.
- 10) Kecepatan pergelangan-jari (*Wrist-finger speed*): kegoatan menepuk atau mengetuk.
- 11) Kepekaan kinestetik (*kinesthetic sensitivity*): menyangkut kepekaan untuk menyadari posisi anggota tubuh dalam hubungannya dengan posisi tubuh.

H. Sepakbola

1. Pengetian sepakbola

Sepak Bola berasal dari dua kata yaitu "Sepak": dan "Bola". Sepak atau meyepek dapat di artikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan "bola" yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Jadi secara singkat pengertian Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan. Menurut Sucipto dkk (1999, hlm. 7) mengungkapkan bahwa:

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari sebelas orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing-masing regu atau kesebelasan berusaha memasukkan atau mencetak gol dan mempertahankan untuk tidak kemasukan bola. Serta ada peraturan-peraturan yang harus ditaati oleh pemain pada saat pertandingan berlangsung, wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya. Oleh karena itu kedua kesebelasan dalam bermain wajib menjunjung sikap sportivitas.

Sepak bola mempunyai tujuan yang sangat sederhana, yaitu berusaha memasukan bola ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola dari lawan. Apabila unsur unsur yang menunjang dalam mencapai tujuan permainan maka tujuan tersebut akan dapat dengan mudah tercapai.

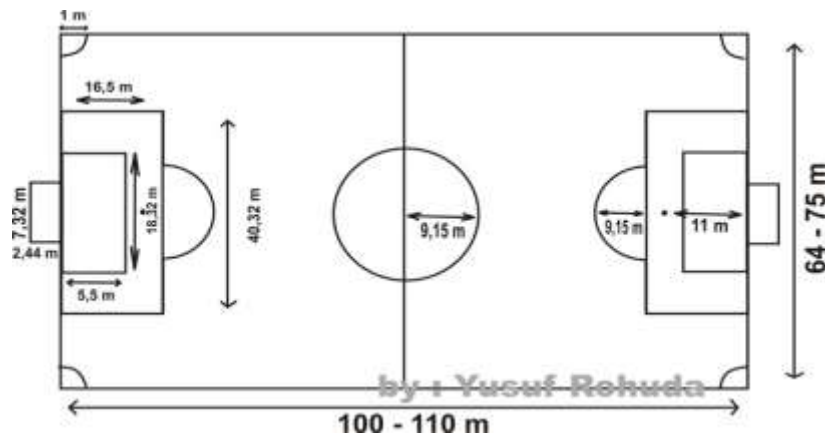
Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentu harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan untuk bisa membuat gol kalian harus tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola. Salim A (2008, hlm. 10)

Menurut Lingling (2010, hlm. 18) “sepak bola merupakan olahraga beregu,satu regu terdiri dari sebelas orang pemain, tiap-tiap pemain mempunyai peran masing-masing”. Secara garis besar dalam sepak bola terdiri dari tiga pembagian peran yaitu, sebagai pemain bertahan, pemain tengah, dan pemain penyerang. Seperti olahraga beregu lainnya, sepak bola jga mengandalkan kerjasama atau kekompakan para pemainnya untuk

memenangkan permainan. Lingling (2010, hlm 18) “Sepak bola dimainkan di sebuah lapangan empat persegi panjang, dengan panjang lapangan antara 100-110 meter, dan lebar lapangans antara 64-75 meter, ini adalah standar lapangan internasional. Ditengah lapangan terdapat lingkaran dan garis tengah sebagai pembatas daerah kekuasaan masing-masing. Tinggi gawang 2,44 meter, sedangkan lebarnya 7,32 meter. Di belakang gawang diberi jaring ini gunannya supaya jelas terlihat apakah bola masuk atau tidak.

Sepak bola pada dasarnya mempunyai karakteristik permainan, dimana setiap tim harus mampu memainkan bola dalam sebuah lapangan dengan batasan waktu 2 x 45 menit. Sebagai indikasi pada kemenangan dalam pertandingan ditentukan dengan jumlah gol yang dapat dimasukan ke dalam gawang lawan. Oleh sebab itu dalam permainan sepakbola memiliki tujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan berusaha menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan oleh pihak lawan.

Dari uraian diatas, dapat dilihat ukuran lapangan sepakbola pada gambar 2.1 di bawah ini:



<http://caranesia.com> Yusuf rehuda 2014

Berkenaan dengan penjelasan diatas menurut Sucipto dkk (2000, hlm.7) mengatakan batasan-batasan dan tujuan dari sepak bola yaitu sebagai berikut :

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya. Dan apabila sama, maka permainan dinyatakan draw/seri.

Untuk menguasai keterampilan sepakbola diperlukan empat aspek yang menjadi kebutuhan dasar yaitu fisik, teknik, taktik, dan mental. Keempat aspek itu memiliki hubungan yang saling mendukung satu sama lain. Oleh sebab itu keempat aspek tersebut harus ditingkatkan melalui latihan yang sistematis dan berkesinambungan.

2. Teknik dasar permainan sepakbola

Dalam permainan sepak bola terdapat teknik dasar yang harus dikuasai. Menurut Sucipto, dkk (1999, hlm. 17), mengatakan teknik dasar bermain sepak bola yang harus dikuasai oleh setiap pemain sepakbola sebagai berikut: “Menendang (*kicking*), menggiring (*dribbling*), menghentikan (*stoping*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw in*), menjaga gawang (*goal keeping*).” Dari penjelasan teknik dasar tersebut penulis mencoba untuk menjelaskan lebih lanjut rangkaian gerakan teknik dasar yang baik sebagai berikut:

a. Menendang

Dalam permainan sepakbola menendang merupakan salah satu teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. Karena menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki atau menguasai teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan dari menendang bola adalah untuk mengumpan, menembak bola ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Dilihat dari perkenaan kaki ke bola dalam saat melakukan teknik menendang, teknik ini dapat dibedakan menjadi beberapa macam teknik. Yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), menendang dengan

kaki bagian luar (*outside*), menendang dengan punggung kaki (*instep*), dan menendang dengan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).

b. Menggiring

Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Pemain yang memiliki teknik dasar menggiring bola yang baik dapat terlihat bermain bagus, dapat menguasai permainan dan terlihat efektif dalam menguasai bola serta enak untuk dilihat.

c. Menghentikan bola

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersama-sama dengan teknik menendang bola, tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk passing. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan telapak kaki.

d. Menyundul bola

Menyundul bola pada hakekatnya adalah memainkan bola dengan kepala. Tujuan dari menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan/membuang bola. Ditinjau dari posisi tubuhnya, menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat. Banyak terjadi gol tercipta dalam permainan sepakbola dari hasil sundulan kepala.

e. Merampas bola

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri

(*standing tackling*), dan sambil meluncur (*sliding tackling*). Merampas bola merupakan teknik yang efektif untuk merebut bola dari penguasaan lawan, teknik ini biasanya menjadi ciri khas dan karakter masing-masing seorang pemain sepakbola karena ini mencerminkan jati diri pemain dalam bermain sepakbola.

f. Melempar bola

Lemparan kedalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan tangan dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan kedalam *off-side* tidak berlaku. Lemparan kedalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan. Teknik ini biasanya dilakukan dari samping luar lapangan untuk memulai permainan apabila bola keluar dari samping lapangan. Dalam sepakbola modern ini teknik lemparan ke dalam berkembang dengan pesat karena lemparan sekarang bisa menjadi umpan dan serangan yang berbahaya bagi tim lawan. Karena sekarang banyak pemain yang memiliki lemparan yang sangat kuat dan jauh.

g. Menangkap bola

Menangkap bola merupakan teknik yang harus dikuasai oleh penjaga gawang, teknik ini hanya dimiliki oleh seorang penjaga gawang. Beberapa teknik yang harus dikuasai oleh penjaga gawang adalah menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang. Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Untuk menendang bola dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tendangan volley dan half-volley.

I. Kerangka Berpikir

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola. Kerjasama dan keterampilan bermain bisa efektif dan efisien jika didukung dengan model pembelajaran yang sesuai dan relevan.

Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* salah satu model pembelajaran yang diharapkan sesuai untuk kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola, karena model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dalam suatu kelompok sehingga kerjasama siswa dalam bermain sepakbola dapat meningkat.

Rusman (2010, hlm. 224) “ *Team game tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda “

Dengan demikian siswa berada dalam satu kelompok yang berbeda karakteristik mulai dari jenis kelamin, suku atau pun ras yang berbeda dan dimaksudkan agar siswa bisa memahami berbagai karakteristik dan perbedaan dari teman satu kelompoknya tersebut, sehingga bisa bekerjasama tanpa memandang perbedaan apapun.

Model kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* merupakan model yang diharapkan sesuai dalam peningkatan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola. Dengan belajar berkelompok yang didukung oleh turnamen bisa mengaktifkan siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain sehingga keterampilan bermain dalam pembelajaran sepakbola bisa meningkat dan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* secara tidak langsung memaksa siswa untuk saling membantu dan bekerjasama dalam peningkatan keterampilan bermain siswa

dan kerjasama antar siswa dalam kelompok pembelajaran permainan sepakbola. Dengan adanya peningkatan keterampilan bermain dan kerjasama siswa diharapkan pembelajaran permainan sepakbola lebih menarik dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

J. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam bermain sepakbola.
2. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.