

BAB II
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA PASSING KAKI BAGIAN
DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Sepak Bola

a. Sejarah Sepak Bola

Sepak bola mempunyai sejarah yang cukup tua sekali walaupun bentuk dan peraturan permainan yang terdahulu tidak sama yang sekarang ini, karena mengalami perubahan sejarah lahirnya sepak bola, pertama kali permainan sepak bola sudah dikenal orang di Cina pada zaman dinasti Han, lebih kurang tahun 122-247 SM dimana bukti tentang permainan sepak bola ini terdapat dalam buku peninggalan tentara Cina, yang memuat gambar-gambar orang bermain sepak bola yang pada waktu itu disebut “Tsu Chiu” Tsu artinya kaki, Chiu artinya bola yang dibuat dari kulit dan di dalamnya diisi dengan rumput.

Tsu-Chiu dimainkan oleh dua regu masing-masing regu terdiri dari sepuluh orang. Dilakukan di istana ditengah-tengah lapangan di dirikan dua buah tiang bambu setinggi 9 meter, dengan dihiasi pita-pita sutera yang beranekaragam warna untuk memeriahkan suasana perayaan ulang tahun raja. Di antara kedua bambu tersebut diberi jaring, dimana lubang-lubang jaring itu bergaris tengah 30 cm. Permainan ini dimainkan oleh prajurit secara bergantian menendang bola ke arah jaring, bola dianggap masuk, apabila dapat menembus lubang jaring tersebut regu tersebut yang di anggap pemenang.

b. Pengertian Sepak bola

Menurut Emral (Muhammad Irfan 2020) sepak bola adalah permainan yang dimainkan 11 orang dan langsung dipimpin seorang wasit yang mempunyai asisten 1 dan asisten 2, dan memiliki satu orang wasit sebagai cadangan atau pengganti. Permainan berlangsung pada suatu

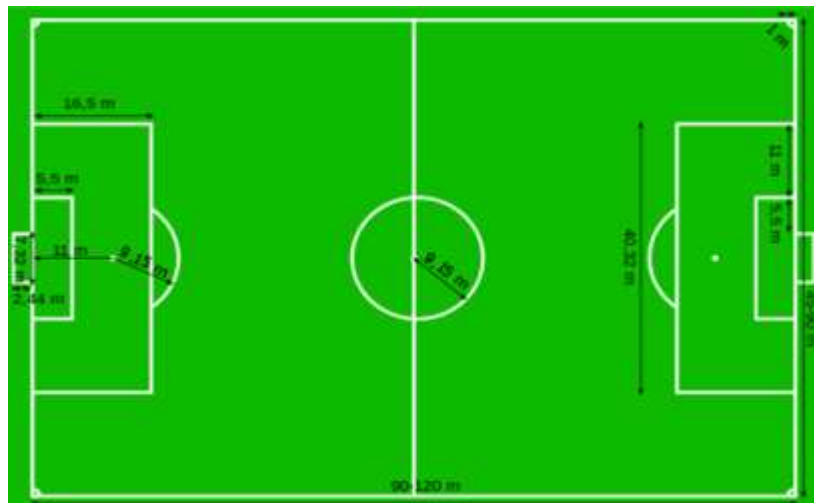
lapangan sepakbola berukuran panjang 100 meter sampai 110 meter dan lebar 64 meter sampai 75 meter dalam permainan terjadi kontak langsung antar pemain satu kesebelasan dengan pemain kesebelasan lain.

c. Lapangan dan Peralatan Sepak bola

1) Lapangan Sepak bola

Ukuran Lapangan Sepak bola, yaitu:

Pajang garis samping lapangan	: 100-110 meter
Lebar lapangan	: 64-75 meter
Jari-jari lingkaran tengah	: 9.15 meter
Daerah gawang	: 16.50 meter
Jarak titik penalti	: 11 meter
Tinggi gawang	: 2.4 meter
Lebar gawang	: 7.3 meter



Gambar 2.1 Lapangan Sepak bola
(Sumber: Hidayat (2017 : 8))

2) Peralatan Sepak bola

(a) Bola

Ukuran	: 68-70 cm
Keliling	: 10 cm
Berat	: 410-450 gram
Lambungan	: 1000 cm pada pantulan pertama
Bahan	: Karet atau karet sintetis (buatan)

(b)Tim

- (1)Jumlah pemain maksimal untuk memulai pertandingan: 11, salah satunya penjaga gawang.
- (2)Jumlah pemain maksimal keluar lapangan(tidak termasuk cedera):4
- (3)Jumlah pemain cadangan maksimal: 12
- (4)Jumlah wasit: 1
- (5)Jumlah hakim garis: 2-4
- (6)Batas jumlah pergantian pemain: 3 kecuali pertandingan uji coba

(c)Perlengkapan permainan

- (1)Kaos bernomor
- (2)Celana pendek
- (3)Kaos kaki
- (4)Pelindung tulang kering
- (5)Alas kaki bersolkan karet

(d)Lama permainan

- (1)Lama normal: 2×45 menit
- (2)Lama istirahat: 15 menit
- (3)Lama perpanjangan waktu: 2×15 menit (bila hasil masihimbang setelah 2 x 45 menit waktu normal)
- (4)Ada adu penalti jika jumlah gol kedua tim seri saat perpanjangan waktu selesai.
- (5)Waktu pergantian babak: maksimal 15 menit.

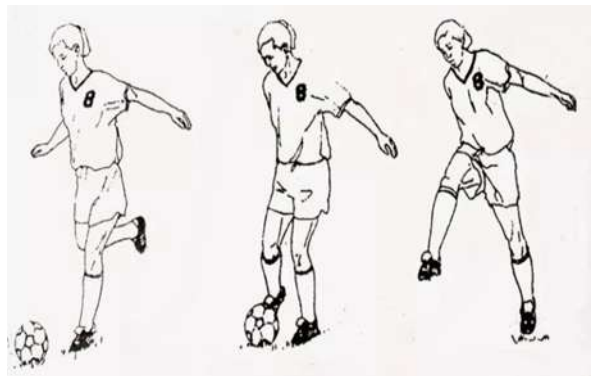
3) Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Naldi dan Irawan (dalam Muhammad Irfan, 2020), teknik dasar menjadi hal terpenting dalam sepak bola, perlu diketahui untuk bermain sepak bola perlu mempunyai keterampilan dasar dalam bermain sepak bola. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung pemain dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak

bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), meyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*), mengoper (*passing*).

4) Teknik Dasar Menendang (*Kicking*)

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).



Gambar 2.2 Teknis Dasar Menendang
Sumber : Hidayat (2017 : 21)

d. Teknik dasar menghentikan bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola 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 untuk menghentikan bola

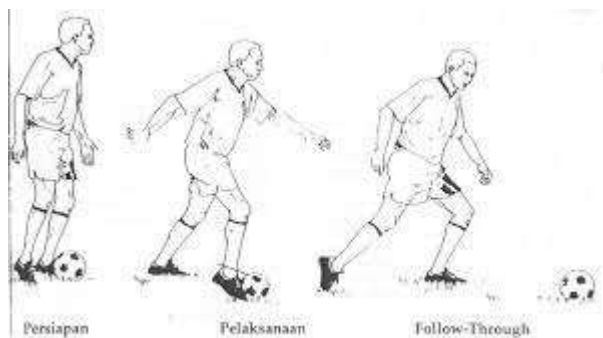
adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan telapak kaki.



Gambar 2.3 Teknik Dasar Menghentikan Bola
Sumber : Hidayat (2017 : 23)

e. Teknik dasar menggiring bola (*Dribbling*)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Pemain dapat terkenal oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik.

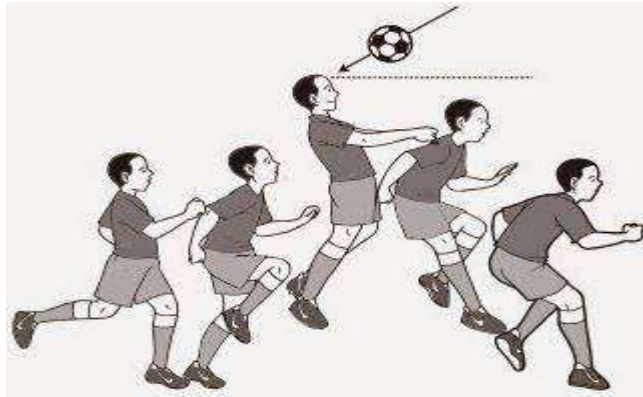


Gambar 2.4 Teknik Dasar Menggiring Bola
Sumber : Hidayat (2017 : 30)

f. Teknik Dasar Menyundul Bola (*Heading*)

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepak bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan dari lawan

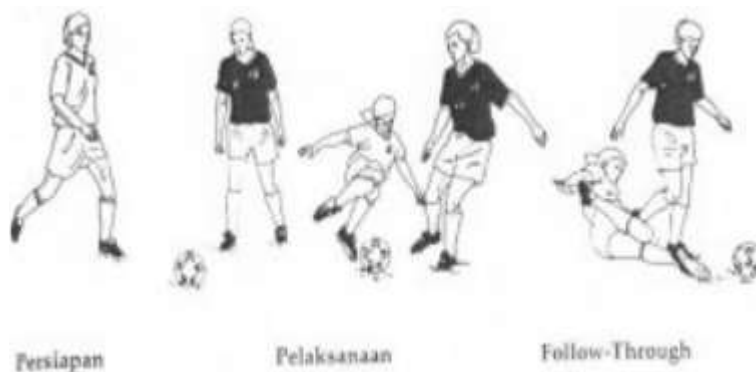
atau membuang bola. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat. Banyak gol tercipta dalam permainan sepak bola dari hasil sundulan kepala.



Gambar 2.5 Teknik Dasar *Heading*
Sumber : Muhajir (2016 : 34)

g. Teknik Dasar Merampas Bola (*Tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*).

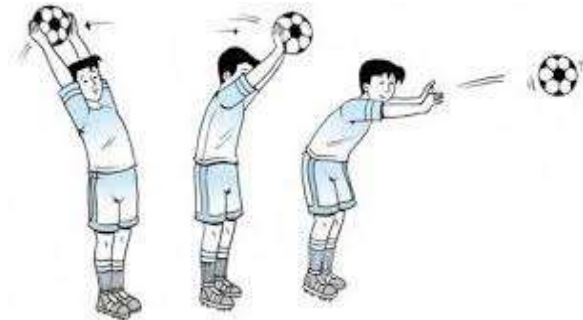


Gambar 2.6 Teknik Dasar Merampas Bola
Sumber : Hidayat (2017 : 35)

h. Lemparan Kedalam (*Throw-In*)

Lemparan kedalam merupakan satu satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola dari lemparan ke dalam *offside* tidak berlaku. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau

tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki kedepan.



Gambar 2.7 Teknik Dasar Lemparan
Sumber : Sarwo Edi (2020 : 38)

i. Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling terakhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi, menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Untuk menendang bola dapat dibedakan dua yaitu tendangan *volley* dan *half volley*.

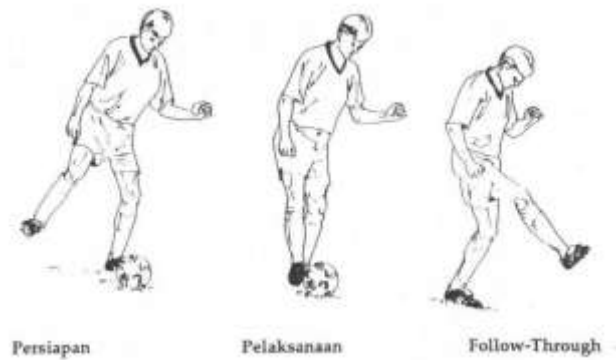


Gambar 2.8 Teknik Dasar Menjaga Gawang
Sumber : Muhajir (2016 : 40)

j. Teknik Mengoper (*Passing*)

Passing adalah komponen penting dalam permainan sepak bola guna melakukan control bola secara baik. Mengingat *passing* begitu

sering dilakukan dalam sebuah pertandingan, pelatih yang baik akan memulai tugasnya dengan memperbaiki kemampuan *passing* para pemainnya.



Gambar 2.9 Teknik Dasar Mengoper (*Passing*)
Sumber: Hidayat (2017:34)

B. Kemampuan *Passing*

1. Pengertian Kemampuan *Passing*

Kemampuan *passing* yang baik sangat diperlukan dalam sepak bola. Pemain harus mampu memilih opsi *passing* yang tepat dan mengirim bola dengan akurat ke rekan setim. Salah satu trik yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bagian dalam atau luar kaki, serta dengan menggunakan tubuh yang tidak terduga untuk mengalihkan perhatian lawan. Untuk meningkatkan kemampuan *passing*, pemain dapat melatih Teknik *passing* berlatih secara teratur. Penting bagi pemain untuk memperhatikan teknik dasar seperti posisi tubuh, posisi kaki, dan arah tendangan (Sucipto,2023: 125).

2. Teknik Dasar Mengoper Bola (*Passing*)

Passing di dalam sepak bola adalah kunci utama yang harus dikuasai paling dominan untuk digunakan. Teknik dasar mengoper di bagi menjadi tiga yaitu :

Passing bola menurut Josep A,Luxbacher (2012 : 12-15) adalah sebagai berikut :

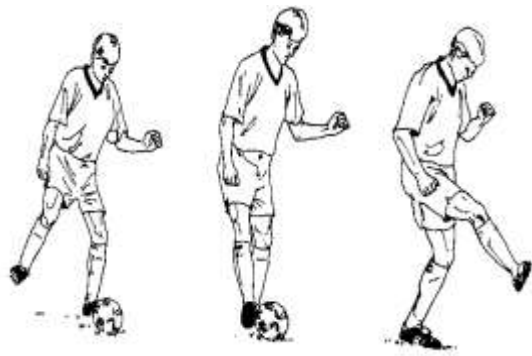
a. *Passing* bola dengan kaki bagian dalam

1) Sikap awal

- a) Kaki dibuka selebar bahu
- b) Kedua tangan berada disamping badan
- c) Pandangan mata kedepan

2) Sikap pelaksanaan

- a) Posisi badan agak membungkuk
- b) Kaki tumpu berada disamping bola, agak ditekuk untuk menjaga keseimbangan badan, perkenaan kaki saat menendang bola, kaki bagian dalam mengenai tengah-tengah bola.
- c) Gerakan lanjut
- d) Posisi badan dan tangan
- e) Kedua kaki dibuka selebar bahu
- f) Pandangan mata kedepan



Gambar 2.1

***Passing* bola dengan kaki bagian dalam.**

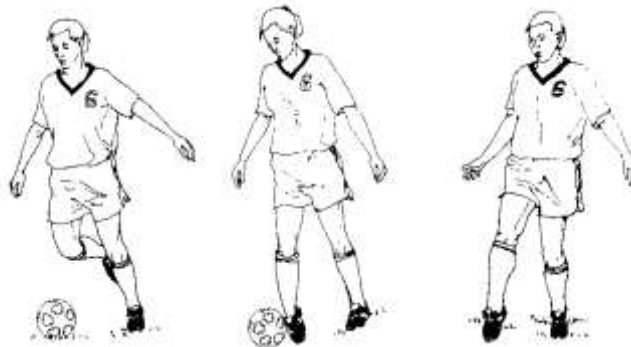
Sumber : (Josep A.Luxbacher 2012 : 12)

b. *Passing* bola dengan kaki bagian luar

1) Sikap awal

- a) Badan meghadap sasaran dibelakang bola
- b) Kaki tumpu berada disamping bola kurang lebih 25 cm
- c) Lutut sedikit ditekuk
- d) Kaki tendang ditarik kebelakang dan ayunan kedepan sehingga mengenai bola

- 2) Sikap pelaksanaan
 - a) Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki dan tepat pada tengah bola dan pada saat kaki mengenai bola
 - b) Pergelangan kaki ditegakkan
- 3) Gerak lanjut
 - a) Lanjutan kaki tendang diangkat kurang lebih 45 derajat dan diarahkan kedepan
 - b) Pandangan mata sesaat *impact* melihat bola selanjutnya mengikuti arah sasaran
 - c) Dibuka disamping badan sebagai keseimbangan
 - d) Setelah melepas tendangan masih ada gerakan-gerakan lanjutan agar diperhatikan tidak putus



Gambar 2.2
Passing bola dengan menggunakan kaki bagian luar.
 Sumber : (Josep A.Luxbacher 2012 : 14)

- c. *Passing* bola menggunakan punggung kaki
 - 1) Sikap awal
 - a) Posisi pemain membentuk sudut kurang lebih 40 derajat dari garis lurus bola
 - b) Kaki tumpu diletakkan disamping di belakang bola kurang lebih 30 cm dengan ujung kaki membuat sudut kurang lebih 40 derajat dengan garis lurus bola
 - c) Kaki tendang berada dibelakang bola dengan ujung kaki serong kurang lebih 40 derajat kerah luar

b. Sikap pelaksanaan

- 1) Kaki tendang Tarik kebelakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola
- 2) Perkenaan kaki pada bola tepat di punggung kaki bagian dalam dan tepat pada bagian tengah bawah bola dan pada saat kaki mengenai bola
- 3) Pergelangan kaki ditegakkan

c. Gerak lanjut

- 1) Kaki tendang diangkat dan diarahkan kedepan
- 2) Pandangan mata sesaat *impact* melihat bola selanjutnya mengikuti arah sasaran
- 3) Lengan dibuka berada di samping badan sebagai keseimbangan
- 4) Setelah melepas tendangan masih ada gerakan-gerakan lanjutan agar diperhatikan tidak putus



Gambar 2.3
***Passing* bola menggunakan punggung kaki**
Sumber : (Josep A.Luxbacher 2012 : 15)

d. Kesalahan Dalam *Passing*.

Beberapa kesalahan dalam mengumpan bola yang harus dihindari:

- 1) Laju bola tidak sesuai dengan jarak *passing*.
- 2) Umpan bola tidak akurat.
- 3) Mengumpan padahal saatnya untuk menembak.
- 4) Kontrol bola kurang maksimal.

Mengumpan tidak mesti selalu tepat ke orangnya. Contohnya ketika dalam situasi berikut ini: kalau teman kita sedang berlari, kita memberinya umpan pada ruang kosong didepannya.

1) Jika kita ingin teman kita merangsek ke depan dalam waktu yang lebih cepat, kita memberinya umpan pada ruang kosong didepannya sehingga ia berlari kedepan untuk mengejar bola tersebut.

2) Saat melakukan umpan terobosan

Menerima bola tidak selalu harus menghentikannya. Tapi bisa juga dengan

a) Langsung diarahkan pada teman.

b) Diarahkan ke arah kita akan berlari membawa bola, sehingga lebih hemat waktu.

c) Diarahkan ke tempat kosong yang menjauh dari lawan terdekat untuk mengurangi penjagaan pada diri kita.

e. Jenis-Jenis *Passing*

1) Umpan 1-2 (*wall pass*).

Umpan satu-dua atau *one-two pass* merupakan salah satu teknik operan yang sering dilakukan dalam permainan sepak bola. Teknik umpan ini berguna untuk melewati penjagaan pemain lawan. Mengumpan atau *passing* menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola.

2) Umpan terobosan (*through pass*)

Umpan ini biasanya hanya dipakai di daerah pertahanan lawan, karena tekniknya adalah menempatkan bola kedepan di daerah kosong pertahanan lawan. Pemain yang sering diberikan jenis umpan ini antara lain.

3) Umpan silang (*crossing*)

Crossing dalam sepak bola adalah operan dari sisi atau bagian lapangan yang lebih lebar menuju ke sisi lapangan lainnya, bisa mengarah ke tengah atau kembali melebar ke seberangnya. Biasanya umpan silang ini ditujukan kepada para penyerang atau

pemain yang memiliki kemampuan menyelesaikan umpan menjadi gol.

4) Umpan panjang (*long pass*)

Umpan panjang sendiri adalah umpan yang ditujukan secara spesifik untuk satu pemain, sementara bola panjang adalah umpan yang ditujukan kepada zona tertentu dengan sang pemain yang akan mengejar umpan tersebut.

C. Metode Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Metode Kooperatif

Menurut Slavin dan Tukiran (Norhayati Endah Permatasari, 2017) Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Sedangkan menurut Slavin (Ujiati Cahyaningsih, 2017) model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memandang keberhasilan individu berorientasikan dalam keberhasilan kelompok. Dalam hal ini, maka peserta diklat berusaha keras membantu dan mendorong pada teman-temannya untuk bersama-sama berhasil dalam belajar. Melalui pembelajaran kooperatif peserta diklat bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab atas pembelajaran yang dilakukan. Menekankan pada tujuan dan keberhasilan kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mempelajari apa yang diajarkan. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang sedang ramai dibicarakan penggunaannya di abad ke-21 ini. Berbagai penelitian telah dilakukan dan menempatkan model pembelajaran kooperatif efektif untuk diterapkan di

dalam kelas. Bahkan, salah satu tipe model kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) telah memberikan banyak nilai-nilai positif dalam penerapannya di kelas misalnya dalam penguasaan materi pembelajaran, adanya peningkatan motivasi murid dalam belajar dan kecintaan mereka akan sekolah. Namun demikian, model pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan perlu diseleksi dan dikritisi sebelum digunakan di sekolah atau diterapkan di dalam kelas. Praktisi pendidikan perlu memahami latar belakang, filosofi, atau ide yang mendasari model pembelajaran dimaksud sehingga dapat mengaplikasikannya dengan tepat. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa tahap, dan pada awal kegiatan, siswa terlebih dahulu mendapat pemberitahuan bahwa pada akhir kegiatan pembelajaran akan diadakan turnamen antar kelompok berupa kegiatan tanya jawab seputar materi.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tiga karakteristik utama, sehingga membedakannya dengan model pembelajaran lainnya yaitu:

- a. Murid bekerja dalam kelompok. Dalam TGT murid dibagi dalam beberapa kelompok belajar beranggotakan tiga sampai enam orang. Anggota setiap kelompok memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Heterogenitas dimaksudkan untuk memacu murid saling bekerja sama di dalam kelompok.
- b. Permainan dalam TGT semua murid dalam kelompok mengikuti permainan akademik. Permainan bertujuan untuk mengetahui dan memantapkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari.
- c. Penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dilakukan di akhir kegiatan TGT. Sertifikat penghargaan atau hadiah di dalam kelas adalah sesuatu yang diberikan oleh guru dalam rangka memotivasi murid. Dengan demikian murid termotivasi secara ekstrinsik untuk belajar sungguh-sungguh dalam ujian karena mereka meyakini bahwa belajar akan menghantarkan kepada hasil ujian yang tinggi atau mendapat

sesuatu dari guru. Contoh bentuk hadiah dapat berupa pujian, *feedback*, perhatian, nilai ulangan dan lain-lain. Secara intrinsik, contohnya murid termotivasi karena mereka ingin memahami isi dari apa yang dipelajari, dan mereka memandang belajar sebagai sesuatu hal yang berguna bagi diri mereka.

3. Teori yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif

Ada dua teori yang dominan melandasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu teori motivasi dan teori kognitif.

a. Teori Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Motivasi merupakan penggerak dalam diri manusia untuk berbuat sesuatu serta memberikan arah pada perbuatan itu. motivasi dari perspektif perilaku menekankan perubahan perilaku dengan:

- 1) Menekankan pada imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi murid.
- 2) Insentif adalah kejadian atau stimuli positif atau negatif yang dapat memotivasi murid.
- 3) Pendukung penggunaan insentif menekankan bahwa insentif dapat menambah minat atau kesenangan pada pelajaran, mengarahkan perhatian ke perilaku yang tepat dan menjauhkan mereka dari perilaku yang tidak tepat.

Kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan manusia yang berupa makanan, minuman, pakaian, udara, tempat tinggal, dan kebutuhan kebutuhan lainnya yang digunakan untuk bertahan hidup. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang paling dasar.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif merupakan teori psikologi tentang belajar yang menjelaskan perilaku manusia dengan memahami proses berpikir. Teori kognitif mengembangkan teori bagaimana individu mendapatkan dan mengorganisasikan pengetahuan untuk memahami lingkungannya.

Tahapan-tahapan berupa skema, adaptasi berbentuk asimilasi atau akomodasi, dan kesetimbangan. Dalam tahapan tersebut terdapat proses berpikir mulai dari lahir hingga dewasa, yang mencakup tahapan-tahapan kognisi yang dipengaruhi oleh kematangan fisik, aktivitas, dan interaksi sosial.

Teori kognitif mengukur efek-efek dari bekerja sama dalam diri individu. Teori ini dikelompokkan dalam dua kategori yaitu teori perkembangan dan teori elaborasi kognitif. Teori perkembangan berasumsi bahwa interaksi murid dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan mereka ketika menghadapi soal-soal yang sulit. Teori elaborasi kognitif memberikan pandangan bahwa supaya informasi dapat disimpan di dalam memori dan terkait dengan informasi yang sudah ada dalam memori itu, maka murid harus terlibat dalam kegiatan restruktur atau elaborasi kognitif atas suatu materi. Salah satu elaborasi kognitif yang paling efektif adalah menjelaskan materi itu pada orang lain.

Teori belajar kognitif dapat dibedakan atas teori kognitif sosial dan teori kognitif behavioral. Model teori kognitif sosial mengimplikasikan bahwa agar proses belajar yang efektif dan mendorong ke arah yang positif dapat terjadi, maka seorang individu seharusnya memiliki karakteristik personal yang bersifat positif, menunjukkan perilaku yang semestinya dan juga berada di dalam lingkungan yang memberikan dukungan. Proses pembelajaran merupakan hasil dari evaluasi yang seksama dan mendalam terhadap pengalaman yang dialami sekarang ini dibandingkan dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya.

Teori-teori kognitif yang sudah dijabarkan ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana proses kognisi anak dalam model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan di dalam kelas. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, teori kognitif dapat dilihat dari bagaimana cara murid belajar untuk menguasai materi pembelajaran. Mereka akan berusaha menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka sendiri

sesuai dengan kemampuan mereka. Murid juga lebih baik dalam menguasai materi pembelajaran apabila mereka memberikan atau menerima penjelasan materi pembelajaran kepada orang lain. Berbagai aspek kognitif murid ini berkembang dengan baik berdasarkan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Adanya kelompok belajar membantu memfasilitasi interaksi murid di kelas dalam usaha mereka menguasai materi pembelajaran. Selanjutnya bentuk permainan akan memacu siswa dalam proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Begitu juga dengan rekognisi kelompok akan memacu motivasi murid dalam kegiatan belajar yang mereka lakukan.

4. Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kasta atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Menurut Rusman (David Havera Ariffudin 2016) 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 ras berbeda.

TGT sebagai model pembelajaran kooperatif dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel non kognitif yang penting kepada murid antara lain: harga diri, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, lokus kontrol internal, waktu mengerjakan tugas, kesukaan pada kelas dan teman sekelas, kekooperatifan, dan variabel lainnya. Melalui TGT, murid mendapatkan kesempatan sepenuhnya untuk mencapai kompetensi melalui kerja sama kelompok sehingga terjadi interaksi multi arah dalam pembelajaran. Keterlibatan murid lebih optimal dan dapat meningkatkan

hubungan antar anggota kelompok. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran akan aspek kognitif. Murid akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena ada unsur tutor sebaya.
 - b. Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Murid dilatih untuk memahami materi pelajaran dan juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
 - c. Kemampuan (*skill*) yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Melalui TGT murid akan mengembangkan banyak kompetensi di antaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada murid lain.
 - d. Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasi terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
 - e. Sikap (*attitude*) yaitu perasaan atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh murid karena dalam TGT murid belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga murid merasa senang dan santai.
 - f. Minat (*interest*) yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar murid untuk mempelajari materi pelajaran.
5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Langkah-langkah TGT disesuaikan dengan komponen utama TGT. Ada lima komponen utama TGT yaitu: Presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.

- a. Presentasi kelas merupakan penyampaian materi pelajaran oleh guru di awal pembelajaran. Penyusunan materi pembelajaran yang sistematis dan menekankan pada hal-hal penting membantu murid untuk lebih paham mengenai pembelajaran yang disampaikan. Murid menerima informasi secara umum mengenai materi dan selanjutnya mereka akan mempelajarinya lebih detail dalam kelompok. Murid dijelaskan bahwa keterlibatan dan partisipasi aktif dalam kelompok akan mempengaruhi keberhasilan mereka dalam memahami materi pelajaran.
- b. Tim terdiri atas tiga sampai lima murid yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa setiap anggota kelompok belajar bersama dengan temannya, dan lebih khusus lagi mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti turnamen dengan baik. Kegiatan murid yang dilakukan dalam tim adalah mengerjakan lembar kerja kelompok sebagai aktivitas penting dalam model pembelajaran ini. Setiap murid dituntut memahami materi dengan bekerja sama dan saling berdiskusi dengan anggota lainnya. Melalui tim akan terjadi ketergantungan positif dimana murid yang mampu akan membantu temannya yang kurang, demikian sebaliknya. Game dilakukan setelah murid mendengarkan presentasi di kelas dan kegiatan dalam tim.
- c. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Jika soal dijawab dengan benar, maka kelompok akan mendapatkan skor sesuai dengan skor kartu. Jika tidak bisa menjawab, murid dapat menukarkan pertanyaan dengan kartu lainnya. Skor kelompok adalah akumulasi dari perolehan skor yang dijawab dari kartu setelah game berakhir.
- d. Turnamen dilaksanakan diakhir unit pembelajaran dan diikuti oleh seluruh murid berdasarkan kelompok. Masing-masing kelompok mengutus perwakilannya berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang sudah disusun sebelumnya. Masing-masing meja terdiri dari murid yang kurang lebih mempunyai kemampuan akademik yang sama namun

berasal dari kelompok yang berbeda. Murid dengan urutan kemampuan akademik tinggi (nomor urut satu, dua, dan tiga) menempati satu meja turnamen. Murid dengan kemampuan sedang (nomor urut empat, lima, dan enam) juga menempati satu meja turnamen, dan demikian seterusnya. Turnamen yang dilaksanakan oleh murid memungkinkan semua kelompok untuk memaksimalkan hasil skor sebagai kontribusi mereka dalam kelompok.

- e. Rekognisi tim adalah pemberian penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi atau memenuhi kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan kesepakatan bersama. Penghargaan yang diberikan dapat berupa sertifikat penghargaan atau hadiah dari guru. Dalam rekognisi tim ini supaya murid menerima motivasi dari guru agar lebih rajin belajar terutama mereka yang memperoleh skor rendah.

6. Pengaruh Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar murid yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

- a. Para murid di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada murid yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi murid bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. Meningkatkan harga diri sosial pada murid tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. Meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain misalnya kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit.
- e. Keterlibatan murid lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f. Meningkatkan kehadiran murid di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dimanfaatkan

sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam proses pembelajaran.

7. TGT Sepak bola.

Bentuk TGT dalam sepak bola adalah salah satu cara mengajar siswa dalam materi sepak bola menggunakan metode TGT, salah satunya teknik dasar sepak bola yaitu *passing* :

- a. Siswa di buat dalam bentuk *teams* terlebih dahulu antara 5-6 kelompok
- b. Kemudian guru membuat *games* dalam materi sepak bola dengan teknik dasar *passing*.
- c. Setelah guru selesai membuat *teams* dan *games*, siswa diminta mengikuti *turnament* yang sudah dibuat olah guru dalam materi sepakbola, dengan teknik dasar *passing*.

D. Kajian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah :

1. Judul: Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak bola Pada Siswa Kelas X Teknik Informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara, Yoko Hartanto (2017), Universitas Bengkulu. Penelitian yang dilakukan oleh Yoko Hartanto dengan Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas X teknik informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara. Model pembelajaran ini meningkatkan kemauan siswa akan keberhasilan dalam belajar, dengan permainan yang menyenangkan berupa game turnamen yang dilakukan membuat siswa merasa senang dan bergairah dalam pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian siswa kelas X teknik informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara yang berjumlah 18 siswa. Hasil evaluasi siklus satu dan disiklus kedua mengalami peningkatan dalam proses belajar. Pada lembar observasi

aktifitas guru proses belajar mengajar dari jumlah indikator keseluruhan pada siklus 1 mendapat presentas 68% dan pada tindakan disiklus 2 meningkat menjadi 89, 5%. Begitu juga pada lembar observasi aktifitas siswa dari prasiklus sampai siklus kedua juga mengalami peningkatan, pada prasiklus tingkat ketuntasan pada proses belajar mengajar siswa yaitu 44, 44%, pada siklus 1 mendapat presentase 68%, dan pada siklus 2 yaitu 79%. Sedangkan nilai keterampilan teknik passing kaki bagian dalam siswa pada saat prasiklus yaitu 44,44%, meningkat pada siklus 1 yaitu 61,11% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 77,78%. Secara keseluruhan nilai siswa sudah mencapai KKM mata pelajaran PJOK SMK 8 Bengkulu Utara. Ini menunjukkan bahwa peran model-model pembelajaran mampu memberikan perubahan dan memudahkan siswa dalam menerima materi dan menerima konsep yang benar dalam proses belajar mengajar teknik dasar sepak bola passing kaki bagian dalam.

2. Judul: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola (studi pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang), David Havera Ariffudin dan Sasmita Christina Yuli Hartati (2016), Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang. (2) besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, untuk menentukan sampel menggunakan undian dari populasi kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang dengan jumlah siswa 517 dari 13 kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Pemasaran 2 dengan jumlah 37 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang dibuktikan dengan hasil penghitungan nilai uji hipotesis bahwa nilai zhitung - 4,897 > nilai ztabel - 1,96 dengan taraf signifikansi 5%, (0,05). Dari olah data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang sebesar 10,54 %

E. Kerangka Berfikir

Pemberian latihan teknik dan fisik yang baik dapat dicapai melalui latihan yang terprogram dan teratur. Kemampuan teknik yang baik dihasilkan dari latihan gerak dasar yang baik serta kemampuan fisik yang baik akan diperoleh dengan latihan yang benar. Teknik mengoper bola (*passing*) harus dikuasai oleh seorang pemain sepak bola karena teknik tersebut adalah teknik dasar dalam bermain sepak bola. Keberhasilan *passing* dalam sepak bola terutama meliputi kekuatan otot pada paha dan betis dan di dukung oleh sikap badan saat melakukan *passing*, konsentrasi dan pandangan mata, serta perkenaan atau sentuhan kaki pada bola, perkenaan bola pada kaki bagian dalam. Pada penelitian ini peneliti hendak meneliti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu. Dilihat dari bentuk latihan diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada Siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu.

Dibawah ini merupakan kerangka berpikir dari penelitian diatas yaitu sebagai berikut:

Tabel Kerangka Berfikir

Siswa Kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu

Permasalahan

“Apakah Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dapat Meningkatkan Kemampuan *Passing* Sepak Bola Pada Siswa Kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu”.

Passing Sepak bola

Tes *Passing* Sepak bola

Metode Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

PELAKSANAAN

Adapun pelaksanaan tes *passing* adalah, *testee* berdiri di belakang garis start yang diletakan di depan nya, *testee* dalam posisi siap melewati *cone* yang sudah di susun dengan melakukan gerakan *zig-zag* terlebih dahulu sebelum melakukan *passing* bola yang sudah berada di ujung *cone* yang terakhir, di lakukan satu-persatu dalam kelompok yang sudah di tentukan, kelompok yang paling banyak melakukan kesalahan dalam *passing*.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung dalam kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu pada materi *passing*”.