

---

## Perbedaan Model Pembelajaran Tradisional dan Kooperatif Dalam Peningkatan Keterampilan Bermain Futsal

Sucipto<sup>1</sup>, Asep Sumpena<sup>1</sup>, Muhammad Ali Mufti Wicaksono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

### Abstrak

Pendidikan jasmani tidak hanya menyediakan kondisi untuk pengembangan kompetensi keterampilan motorik dan adopsi gaya hidup sehat, tetapi juga dinilai pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi dan sosial siswa terutama dalam peningkatan keterampilan bermain futsal. Namun demikian, pendekatan pengajaran yang berbeda yang diadopsi oleh guru dapat menyebabkan hasil yang berbeda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memverifikasi dan membandingkan efek dari dua pendekatan pengajaran yang berbeda, model pembelajaran tradisional (MPT) dan model *cooperative learning* dalam hal ini tipe *teams games tournament* (TGT) dalam peningkatan keterampilan bermain futsal pada siswa SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan GPAI (*Games Performance Analysis Instrument*) untuk mengukur penampilan siswa dalam keterampilan bermain futsal. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji signifikansi (*Uji-t*) dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM for windows. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan MPT terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal pada siswa. Kesimpulan penelitian ini yaitu model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan MPT terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMP.

**Keywords:** teaching models, skills development, physical education, TGT, GPAI

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani didasarkan pada aktivitas fisik dan berfokus pada pelatihan kebugaran jasmani dan pendidikan kesehatan. Di masa lalu, pendidikan jasmani di sekolah sering dianggap terpinggirkan atau dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak cocok untuk dipelajari pada jenjang

---

Correspondence author: Sucipto, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

Email: [pjkr.sucipto@upi.edu](mailto:pjkr.sucipto@upi.edu)



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pendidikan yang lebih tinggi, dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Namun, Spencer menunjukkan dalam teori life preparation bahwa tujuan pendidikan adalah mempersiapkan kaum muda untuk kehidupan yang memuaskan dan sukses di masa depan. Kesehatan jasmani dan disiplin diri sangat penting dan berhubungan langsung dengan kelangsungan hidup. Dampak secara tidak langsung menunjukkan bahwa pendidikan yang paling berharga adalah di bidang kesehatan dan pendidikan jasmani. Selain itu, banyak lulusan sarjana telah menunjukkan bahwa dalam pendidikan jasmani, siswa mendapatkan rasa senang melalui kegiatan olahraga, dan mereka dapat mengembangkan keterampilan olahraga mereka bersama dengan keterampilan pribadi dan sosial. Kegiatan olahraga dapat membantu membangun hubungan interpersonal yang harmonis dan memungkinkan individu untuk mengembangkan perilaku etika (olahragawan) dan tim yang sesuai, dan merupakan cara yang efektif untuk membangun kepercayaan diri. Selain itu, olahraga memiliki manfaat sebagai berikut: merangsang batang otak dan membantu mengatur neurotransmitter di otak yang dapat membantu mengurangi kecemasan dan menghilangkan stress serta meningkatkan kekuatan dan dapat meningkatkan daya ingat, kemampuan belajar dan konsentrasi; dan itu dapat meningkatkan perasaan kesejahteraan. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan jasmani jelas terlihat (Chen et al., 2019; Bai et al., 2020).

Kesehatan telah lama menjadi topik perhatian banyak orang, dan memiliki hubungan paling langsung dengan kelangsungan hidup. Dalam istilah holistik, lima elemen kesehatan dan kesejahteraan diakui yaitu kebugaran jasmani, kebugaran emosional, kebugaran sosial, kebugaran spiritual, dan kebugaran budaya. Kebugaran sosial menekankan interaksi aktif dengan orang lain dan kemampuan untuk mengembangkan persahabatan. Sepuluh kemampuan dasar telah diidentifikasi, terkait dengan pendidikan jasmani, termasuk rasa hormat, kepedulian, dan kerja tim. Konsep kerja tim dan kerja sama selalu dihargai, dan pentingnya kerja sama telah disebutkan berkali-kali dalam domain utama pendidikan, dan tercermin dalam indikator kemampuan kebugaran.

Tujuan Pendidikan Jasmani yang membedakannya dari mata pelajaran lain di sekolah adalah pengembangan kompetensi keterampilan motorik, di banyak negara ada banyak perhatian yang diberikan pada perolehan sikap dan nilai yang mengarah pada pengembangan pribadi dan sosial (Coulter, McGrane, & Woods, 2020). Meskipun demikian, bukti menunjukkan bahwa partisipasi dalam penjasorkes mungkin tidak memengaruhi perkembangan keterampilan pribadi dan sosial anak muda secara positif (Beni, Fletcher, & Ní Chróinín, 2017; Opstoel et al., 2019). Namun, hanya berpartisipasi dalam pendidikan jasmani mungkin tidak cukup untuk mencapai hasil yang positif (Cryan & Martinek, 2017). Sebaliknya, perlu untuk menciptakan lingkungan dan keadaan pedagogis yang disengaja yang mempromosikan partisipasi aktif dan terlibat di mana hasil positif dapat distimulasi dan diperoleh (Bailey et al., 2009). Pedagogi tersebut termasuk cooperative learning (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004), experiential learning (Tapps, Passmore, Lindenmeier, & Kensinger, 2014), problem based learning (PBL) (Jones & Turner, 2006), dan metode pedagogical lainnya.

Dapat dilihat bahwa nilai pedagogi dalam pengembangan keterampilan pribadi dan sosial siswa seperti keterlibatan dan tanggung jawab, bertentangan dengan bentuk instruksi yang paling dominan dalam pendidikan jasmani, sebuah pendekatan yang melibatkan gaya mengajar di mana keputusan mengenai perencanaan, instruksi, dan penilaian dibuat oleh guru dengan sedikit atau tanpa input siswa (Mosston & Ashworth, 2008). Untuk keperluan makalah ini, bahwa pendekatan telah diberi label Model Pembelajaran Tradisional (MPT), terutama karena telah menjadi bentuk pengajaran yang dominan selama 50 tahun terakhir (Moy, Renshaw, & Davids, 2016).

Pada MPT, kelas melibatkan pedagogi reproduktif (bukan penemuan) yang didasarkan pada transfer pengetahuan yang efisien dan fokus pada pengajaran keterampilan dan teknik dasar dalam pelajaran yang sangat terstruktur (Rink, 1993). Konsekuensinya, siswa dituntut untuk penuh perhatian, berperilaku baik dan disiplin, sambil mengarahkan

perhatian mereka pada tugas-tugas berorientasi motorik daripada berorientasi kognitif (Rosado & Mesquita, 2009; Rosenshine, 1979).

Penelitian awal tentang dampak MPT menunjukkan bahwa MPT efektif dalam meningkatkan penampilan keterampilan siswa (kebanyakan dalam keterampilan yang kurang kompleks dan pada usia dini) (Brady, 1998; Rink, 1993), melalui umpan balik positif dan korektif yang tinggi (Metzler, 2017). Sebaliknya, kelemahan yang sering dikaitkan dengan gaya mengajar yang mengontrol seperti itu adalah kemampuan siswa untuk membangun pembelajaran mereka sendiri kurang dipahami, mengurangi kebebasan berpikir, pengambilan keputusan, dan proses kognitif dan sosial mereka (Ennis, 2014; Metzler, 2017; Siedentop, Hastie, & van der Mars, 2020). Akibatnya, selama tahun 1990-an sejumlah lulusan sarjana terkemuka dalam pendidikan jasmani mempresentasikan alternatif pendekatan MPT dengan memperkenalkan apa yang disebut Ennis (2014) sebagai model generasi kedua. Ini termasuk Cooperative Learning (CL), dapat dilihat bahwa pendidikan jasmani dapat menciptakan konteks yang ideal untuk Cooperative Learning (CL). Pemerolehan keterampilan tindakan dalam pendidikan jasmani bukanlah sesuatu yang terjadi secara otomatis ketika anak tumbuh dan menjadi dewasa, tetapi dapat ditingkatkan oleh faktor eksternal seperti latihan, bimbingan dan dorongan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang ini dan merupakan metode pengajaran yang efektif yang dianjurkan oleh para ahli dan lulusan sarjana yang dapat membentuk situasi kerja tim, dan siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berkoordinasi dengan orang lain dalam proses tersebut. Keterampilan sosial dapat ditingkatkan pada saat yang sama, melalui dorongan timbal balik, pengajaran, penjelasan dan interaksi lainnya antara teman sebaya. Pembelajaran kooperatif dapat merangsang motivasi batin individu, meningkatkan sikap belajar, meningkatkan efektivitas belajar dan membantu kaum muda mencapai tujuan pembelajaran utama. Banyak penelitian di masa lalu telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Chen et al., 2015, 2021e, 2019b).

Model cooperative learning (CL) juga efektif dalam meningkatkan pengetahuan mata pelajaran dan kemampuan pemecahan masalah. Menilai keefektifan pembelajaran selalu menjadi aspek penting dari pendidikan jasmani (seperti halnya mata pelajaran lainnya), memungkinkan hasil pengajaran dan pembelajaran untuk dievaluasi dan perbaikan dan langkah selanjutnya untuk dieksplorasi lebih lanjut. Berbagai faktor akan mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Studi pengelompokan heterogen telah menemukan bahwa itu membantu untuk mempromosikan interaksi antara siswa, menumbuhkan keterampilan sosial, meningkatkan efektivitas belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Cooperative Learning (CL) dalam penelitian ini menggunakan model cooperative learning tipe TGT (Team Games Tournament) dapat menciptakan kegiatan yang lebih santai dan bervariasi untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajarannya, dimana TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, namun menambahkan dimensi keseruan yang didapat dari penggunaan game (Safari, 2014).

## **METODE**

Populasi dalam penelitian ini adalah 430 siswa SMP kelas 8 dan hanya dilakukan di satu sekolah (66,7% laki-laki dan 33,3% perempuan) Siswa ini hanya melibatkan seluruh kelas 8 dengan rentang usia 14 sampai 15 tahun ( $M = 14.22$ ,  $SD = 1.03$ ). Sedangkan partisipan dalam penelitian ini adalah berjumlah 64 siswa SMP (78,9% laki-laki dan 20,1% perempuan) Siswa ini hanya melibatkan seluruh kelas 8 dengan rentang usia 14 sampai 15 tahun ( $M = 14.11$ ,  $SD = 1.04$ ) dengan menggunakan simple random sampling dimana hanya 20% dari jumlah populasi yang digunakan menjadi partisipan dalam penelitian ini. Seluruh siswa yang menjadi partisipan diminta persetujuan orang tua untuk mengikuti penelitian ini, semua orang tua menyetujui protocol penelitian yang telah diajukan.

*Pretest-posttest control group design* digunakan dalam penelitian ini. Pretest dan posttest berlangsung pada pelajaran pertama dan terakhir dari

unit tersebut, masing-masing. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengamatan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode observasi dengan jenis observasi terstruktur, pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat. Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrument*). Dalam GPAI terdapat tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu kembali ke pangkalan (*home base*), maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu. Kemudian yang kedua menyesuaikan diri (*adjust*), maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan. Ketiga, membuat keputusan (*decision making*), yaitu komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun. Keempat, melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilih. Kelima, Memberi dukungan (*support*) yaitu gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar. Keenam, melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang

bergerak ke arah lawan yang menguasai bola. Dan yang ketujuh, menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*), maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Pada saat pengambilan data peneliti menggunakan alat bantu Sony HDR-CX405 HD Handycam untuk membantu merekam video dengan spesifikasi Full HD Video/ 9.2MP Stills, Exmor R CMOS sensor, Bionz X Processor, Zeiss 30x Optical Zoom Lens dan Rechargeable Battery Pack, 3.6 VDC, kemudian peneliti memonitoring melalui video tersebut. Melalui video tersebut peneliti menilai aspek-aspek keterampilan bermain futsal menggunakan instrument GPAI, kemudian menghitung menggunakan lembar observasi.

### **Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 IBM for windows. Penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh pendekatan yang cocok terhadap keterampilan permainan futsal. Tes N-Gain Score untuk mengetahui perbedaan pendekatan antara model pendekatan taktis dan model pendekatan teknis terhadap keterampilan dalam permainan futsal.

### **HASIL**

Setelah melakukan penelitian, peneliti memperoleh beberapa data. Data hasil keterampilan bermain futsal siswa SMPN 1 Kota Sukabumi diperoleh dari hasil pre-test dan post-test setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tradisional (MPT) dan model cooperative learning tipe TGT (*Team Games Tournament*). Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel. 1** Deskripsi Statistik

	<b>n</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>
Pre-test TGT	32	26	34	30.60	2.836
Post-test TGT	32	38	47	43,10	2.961
Pre-test MPT	32	25	33	29.20	2.394.
Post-test MPT	32	31	39	37.00	2.550

Data menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh sampel dari kelompok model cooperative learning tipe TGT pada pre-test adalah jumlah sampel 32 siswa, Skor Minimum 26, Nilai Maksimum 34, rata-rata 30,60 dan Standar Deviasi 2,836. Sedangkan nilai yang diperoleh melalui kelompok MPT adalah jumlah sampel 32, Nilai Minimum 25, Nilai Maksimum 33, rata-rata 29,20, dan Standar Deviasi 2.550. Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh sampel dari kelompok model cooperative learning TGT pada post-test adalah sebagai berikut jumlah sampel 32, Nilai Minimal 38, Nilai Maksimum 47, rata-rata 43,10, dan Standar Deviasi 2,961, sedangkan data yang diperoleh kelompok MPT adalah jumlah sampel 32, Nilai Minimum 31, Nilai Maksimum 39, rata-rata 37,00, dan Sandar Deviasi 2.550.]

**Tabel. 2** Uji Homogenitas dan Uji Normalitas

Keterampilan Bermain Futsal	Uji Homogenitas			Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kelompok	Statistik	Df	Sig.	
Based on Mean	,039	1	62	0,847	Pre-test MPT	0,892	32	,178	
Based on Median	,277	1	62	0,605	Post-test MPT	0,939	32	,421	
Based on Median and with adjusted df	,277	1	62	0,606	Pre-test TGT	0,923	32	,381	
Based on trimmed mean	,082	1	62	0,778	Post-test TGT	0,809	32	,063	

Seperti terlihat pada tabel 2. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa keterampilan bermain futsal kelompok MPT menunjukkan bahwa data Pretest dengan nilai sig 0,17 > 0,05 dan

Posttest  $0,42 > 0,05$  data tersebut berdistribusi normal. Untuk kelompok TGT nilai Pretest sig  $0,38 > 0,05$  dan posttest  $0,06 > 0,05$  yang artinya data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan, pada uji homogenitas diperoleh hasil homogenitas data menggunakan analisis Lavene test hasilnya menyatakan bahwa data keterampilan bermain futsal kelompok TGT dengan nilai sig  $0,77 > 0,05$ , maka distribusi data kelompok TGT dinyatakan Homogen dan kelompok MPT dengan nilai sig  $0,60 > 0,05$  maka distribusi data kelompok MPT dinyatakan Homogen. Langkah selanjutnya adalah dengan uji signifikansi menggunakan paired sampel t-test seperti pada tabel 3.

**Tabel. 3** Uji Signifikansi menggunakan Paired Sampel T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
		Mean	SD	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test – Post test	12.500	2.369	749	- 14,195	- 10.805	- 16,687	31	,000
Pair 2	Pre test – Post test	-7.400	3.273	1,035	-9.741	-5,059	7,1750	31	,000

Uji paired sampel t test untuk mengetahui apa ada perbedaan rata rata dari 2 sampel yang berpasangan. Berdasarkan hasil output pair 1 diperoleh nilai sig 2 Tailed  $0,00 < 0,05$  maka terdapat perbedaan rata rata hasil belajar siswa untuk pre test model cooperative learning tipe TGT dengan post test model cooperative learning tipe TGT. Selanjutnya dari hasil output pair 2 nilai sig 2 tailed  $0,00 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari pre test MPT dengan Post test MPT. Dapat di lihat juga dari uji deskriptif bahwa nilai pre test model cooperative learning tipe TGT memiliki rata rata 30.60 dan post test model cooperative learning tipe TGT 43.10 terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan.

## **PEMBAHASAN**

Studi ini membandingkan efek penerapan dua model pembelajaran yang berbeda terhadap peningkatan kemampuan bermain futsal siswa SMP kelas 8. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penerapan model cooperative learning tipe TGT dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar teknik menembak dalam sepak bola (Triyudho et al., 2017). Namun, penelitian Ardian et al. (2019) menemukan bahwa model cooperative learning tipe TGT meningkatkan hasil belajar teknik menembak dalam permainan sepak bola. Selain itu, penelitian Sofyan (2020) menemukan bahwa metode pembelajaran kooperatif STAD yang efektif meningkatkan teknik lay-up dan bola basket.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tejasari et al. (2013), hasil belajar passing bola basket dipengaruhi oleh penerapan model cooperative learning tipe TGT. Model cooperative learning juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman mereka tentang majalah online (Fauzia & Kelana, 2020). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anwari (2021) menunjukkan bahwa menerapkan model belajar bersama memiliki efek positif, yaitu dapat meningkatkan kinerja belajar siswa. Siswa secara umum aktif dalam pembelajaran, seperti yang ditunjukkan dari hasil observasi dengan beberapa siswa. Siswa dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran kooperatif, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir secara mandiri (Cahyadi et al., 2021), dan terdorong untuk aktif bertukar ide dengan orang lain tentang apa yang mereka pelajari (Samin, 2019).

Dengan demikian, model cooperative learning adalah ide yang inovatif dan menyenangkan; model ini memiliki berbagai jenis atau model yang lebih spesifik, memberikan guru lebih banyak kebebasan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif di kelas (Sugiyadnya et al., 2019). Menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Fatirani (2022), model cooperative learning tipe jigsaw memiliki efek terhadap peningkatan

aktivitas belajar. Selanjutnya, model ini dapat berdampak pada aktivitas belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Sumardin, 2021).

Selain itu, Suantara (2019) menemukan bahwa model cooperative learning dalam IPS memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Menurut penelitian terbaru oleh Wanti et al. (2023), model cooperative learning jigsaw memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan bebas mengemukakan pendapat selama diskusi. Ini meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan daya ingat mereka, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok. Berdasarkan ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model cooperative learning sangat disarankan untuk diterapkan dalam kelas karena dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Model cooperative learning berbasis blended learning memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan kerja tim mereka (Fathurrahman et al., 2022). Model cooperative learning dengan media konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep (Suwarningsih, 2021). Model mind mapping juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Oleh karena itu, siswa akan terlibat secara fisik, emosional, dan intelektual. Pada akhirnya, diharapkan ide-ide ini mengubah apa yang diajarkan guru dapat dipahami siswa (Muslim, 2021). Berdasarkan temuan ini, guru PJOK harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang prinsip dan metode pembelajaran sebagai dasar belajar mengajar. Ini termasuk memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Maharani et al., 2022), karena perlu dilakukan perubahan metode pelatihan secara keseluruhan untuk mengatasi dan meningkatkan prestasi sepak bola (Suryadi, 2022).

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu kelas yang sudah dibentuk di sekolah menyulitkan untuk mengacak peserta dan akibatnya, kemungkinan untuk menggeneralisasikan hasil ke populasi lain, selanjutnya

penggunaan laporan diri untuk mengevaluasi variabel dan penggunaan guru yang berbeda untuk mengajarkan model cooperative learning yang berbeda. Sehingga untuk penelitian masa depan, disarankan dengan ukuran sampel yang besar dan lamanya eksperimen untuk ditambah jumlah pertemuannya, serta tidak terbatas hanya keterampilan bermain dalam futsal saja melainkan dengan permainan yang lain.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengamatan dan temuan peneliti yang berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai hasil dari proses penelitian ini yaitu model cooperative learning tipe TGT memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap keterampilan bermain futsal dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional (MPT). Dilihat dari rata-rata model cooperative learning tipe TGT lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional (MPT).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih atas kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus kepada kepala sekolah, guru pendidikan jasmani, dan siswa SMPN 1 Sukabumi.

## **REFERENSI**

### ***Referensi Utama (Jurnal):***

- Anwari, Z. (2021). Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam melalui model kooperatif learning pada siswa sdn batu bini. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1(1), 2369–2384. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i2.179>
- Ardian, A., Haetami, M., & Triansyah, A. (2019). Penerapan model cooperative learning tipe tgt terhadap hasil shooting sepak bola smpn 2 siantan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35784>
- Bai, X., Wang, X., Wang, J., Tian, J., and Ding, Q. (2020). "College students' autonomous learning behavior in blended learning: learning motivation, self-efficacy, and learning anxiety," in Proceedings of the 2020 International Symposium on Educational Technology (ISET), (Piscataway, NJ: IEEE), 155–158. doi: 10.1109/ISET49818.2020.00042
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., & Sandford, R. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school

- sport: an academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1-27. doi:10.1080/02671520701809817
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful Experiences in Physical Education and Youth Sport: A Review of the Literature. *Quest*, 69(3), 291-312. doi:10.1080/00336297.2016.1224192
- Brady, F. (1998). A Theoretical and Empirical Review of the Contextual Interference Effect and the Learning of Motor Skills. *Quest*, 50(3), 266-293. doi:10.1080/00336297.1998.10484285
- Cahyadi, E., Hariyanto, A., & Kartiko, D. C. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri dan Group Investigation Pada Pembelajaran PJOK Terhadap Partisipasi dan Berpikir Kritis Siswa SMPN 4 Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 246–254. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.2063>
- Chen, X., Chen, S., Ma, Y., Liu, B., Zhang, Y., and Huang, G. (2019). An adaptive offloading framework for android applications in mobile edge computing. *Sci. China Inform. Sci.* 62:82102. doi: 10.1007/s11432-018-9749-8
- Chen, X., Li, A., Zeng, X., Guo, W., and Huang, G. (2015). Runtime model based approach to IoT application development. *Front. Comput. Sci.* 9, 540–553. doi: 10.1007/s11704-015-4362-0
- Chen, X., Zhu, F., Chen, Z., Min, G., Zheng, X., and Rong, C. (2021e). Resource allocation for cloud-based software services using prediction-enabled feedback control with reinforcement learning. *IEEE Trans. Cloud Comput.* doi: 10.1109/TCC.2020.2992537
- Coulter, M., McGrane, B., & Woods, C. (2020). 'PE should be an integral part of each school day': parents' and their children's attitudes towards primary physical education. *Education 3-13*, 48(4), 429-445. doi:10.1080/03004279.2019.1614644
- Cryan, M., & Martinek, T. (2017). Youth Sport Development Through Soccer: An Evaluation of an After-School Program Using the TPSR Model. *The Physical Educator*, 74, 127-149. doi:10.18666/TPE-2017-V74- I1-6901
- Dyson, B., Griffin, L., & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226-240. doi:10.1080/00336297.2004.10491823
- Ennis, C. (2014). What goes around comes around ... or does it? Disrupting the cycle of traditional, sport-based physical education. *Kinesiology Review*, 3(1), 63-70. doi:10.1123/kr.2014-0039
- Fathurrahman, F., Susanto, H., & Abbas, E. W. (2022). Analisis pembelajaran kooperatif dalam penerapan blended learning masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 733–739. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4475>
- Fatirani, H. (2022). Penerapan model kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa smp konsep sistem ekskresi manusia. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 133–143. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1235>

- Fauzia, N., & Kelana, J. B. (2020). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan media majalah online menggunakan model kooperatif learning start with a question di kelas V SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(4), 174–181. <https://doi.org/10.22460/collase.v3i4.4323>
- Jones, R., & Turner, P. (2006). Teaching coaches to coach holistically: can Problem-Based Learning (PBL) help? *Physical Education and Sport Pedagogy*, 11(2), 181-202. doi:10.1080/17408980600708429
- Maharani, R. A. S., Susanti, S., Ramadhani, P. N., & Damariswara, R. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Guru PJOK Sebelum dan Sesudah Pandemi di SD Negeri 5 Besole, Besuki, Tulungagung. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(1), 95–104. <https://doi.org/10.36456/wahana.v74i1.5890>
- Moy, B., Renshaw, I., & Davids, K. (2016). The impact of nonlinear pedagogy on physical education teacher education students' intrinsic motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(5), 517-538. doi:10.1080/17408989.2015.1072506
- Muslim, B. (2021). Meningkatkan prestasi belajar muatan ips siswa kelas iv sd negeri 197/v parit lopon pada pembelaran tematik tema 2 dan tema 3 menggunakan pembelajaran kooperatif learning model mind mapping. *Jurnal Ar-Rahmah*, 1(1), 10– 20. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i4.94>
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2019). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*. doi:10.1177/1356336x19882054.
- Rosado, A., & Mesquita, I. (2009). Improve learning by optimizing instruction. In A. Rosado & I. Mesquita (Eds.), *Pedagogy of Sport* (pp. 69-130). Lisbon: Edições FMH - UTL.
- Samin, S. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui kooperatif learning dan kemandirian belajar siswa. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), Samin Samin. <https://doi.org/10.30998/fjik.v6i2.3679.g2639>
- Sofyan. (2020). Pengaruh model cooperative learning tipe student teams achievement division terhadap keterampilan lay-up shoot bola basket. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 690–695. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.740>
- Suantara, I. M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 3(4), 331–337. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i4.21796>
- Sugiyadnya, I. K. J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe NHT terhadap Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 413. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21314>
- Sumardin, S. (2021). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial melalui penggunaan kooperatif learning model

- jigsaw pada siswa mts negeri masamba kelas IX a semester i tahun 2014/2015. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 71–80. <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.459>
- Suryadi, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Shooting Permainan Sepak Bola Melalui Latihan Kekuatan Otot Tungkai. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 237–246. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6684431>
- Suwarningsih, N. N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 1 Seraya Barat. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 580–593. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1466>
- Tapps, T., Passmore, T., Lindenmeier, D., & Kensinger, W. (2014). High School Physical Education Student's and Experiential Learning in the Community: A Classroom Assignment. *Strategies: Journal for Physical and Sport Educators*, 27(1), 9-12. doi:10.1080/08924562.2014.858986
- Triyudho, R., Syafrial, S., & Sugiyanto, S. (2017). Meningkatkan pembelajaran teknik shooting dalam permainan sepakbola menggunakan model pembelajaran team games tournament siswa kelas x ips 2 sma negeri 1 kabawetan. *KINESTETIK*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3375>
- Wanti, M. D., Wati, S., Kamal, M., & Afrinaldi, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw oleh guru pai di smk negeri 1 koto baru dharmasraya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 158–171. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1015>

**Referensi Utama (Buku) :**

- Metzler, M. (2017). *Instructional models for physical education (3rd Edition)*. Scottsdale, Arizona: Holcomb Hathaway Publishers.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education (1st online edition)*. Retrieved from [www.spectrumofteachingstyles.org/ebook](http://www.spectrumofteachingstyles.org/ebook)
- Rink, J. (1993). *Teaching physical education for learning*. St. Louis: Mosby.
- Rosenshine, B. (1979). *Content, time and direct instruction*. In P. Peterson & H. Walberg (Eds.), *Research on teaching: concepts, findings and implications*. California: Mccutchan.
- Safari, Subhan. 2014. *The Effect of STAD for High and Low Motivated Students in Learning Reading Comprehension*. Thesis: Semarang State University.
- Siedentop, D., Hastie, P., & van der Mars, H. (2020). *Complete guide to Sport Education (3rd ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics