

Komparasi Model Pembelajaran Tradisional dan Kooperatif Terhadap Pengembangan Keterampilan Bermain Futsal

Ansar CS*, Rodhi Rusdianto Hidayat, Hakim Irwandi Marpaung, Ibrahim, Ipa Sari Kardi, Marsuki, Ince Abdul Muhaemin Mangngassai, Andi Syaiful, Nasruddin, Junalia Muhammad

Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Indonesia,

*Corresponding: ansar.cs46@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the dominance of traditional learning models in futsal extracurricular activities, which are considered less effective in developing tactical aspects and teamwork. This study aims to compare the effectiveness of traditional learning models with Team Games Tournament (TGT) cooperative models in improving futsal skills holistically. The research method used a pretest-posttest control group experimental design with a sample of 20 students randomly divided into control and experimental groups. The research instrument used the Game Performance Assessment Instrument (GPAI), which has been tested for validity (Aiken's $V = 0.87$) and reliability (ICC = 0.91). The intervention was conducted for 6 weeks with a frequency of 2 meetings per week. The results showed that both learning models significantly improved futsal skills, but the TGT model proved to be superior with an N-Gain value of 0.62 (moderate category) compared to the traditional model which was only 0.28 (low category). Statistical analysis revealed significant differences in final skills ($p = 0.000$) and learning effectiveness ($p = 0.000$) between the two groups. The conclusion of this study recommends the TGT model as a more optimal approach for comprehensive futsal skill development, particularly in the aspects of tactics and teamwork, so that it can be adopted in futsal extracurricular learning in secondary schools.

Keywords: Traditional learning; team games tournament; futsal skills; GPAI

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dominasi model pembelajaran tradisional dalam ekstrakurikuler futsal yang dinilai kurang mampu mengembangkan aspek taktis dan kerja sama tim. Studi ini bertujuan membandingkan efektivitas model pembelajaran tradisional dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal secara holistik. Metode penelitian menggunakan desain eksperimen pretest-posttest control group dengan sampel 20 siswa yang dibagi secara acak menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan Game Performance Assessment Instrument (GPAI) yang telah teruji validitas (Aiken's $V = 0,87$) dan reliabilitas (ICC = 0,91). Intervensi dilakukan selama 6 minggu dengan frekuensi 2 kali pertemuan per minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran signifikan meningkatkan keterampilan futsal, namun model TGT terbukti lebih unggul dengan nilai N-Gain 0,62 (kategori sedang) dibandingkan model tradisional yang hanya 0,28 (kategori rendah). Analisis statistik mengungkap perbedaan yang signifikan pada keterampilan akhir ($p = 0,000$) dan efektivitas pembelajaran ($p = 0,000$) antara kedua kelompok. Simpulan penelitian ini merekomendasikan model TGT sebagai pendekatan yang lebih optimal untuk pengembangan keterampilan futsal secara komprehensif, khususnya dalam aspek taktis dan kerja sama tim.

Kata Kunci: Pembelajaran tradisional; team games tournament; keterampilan futsal; GPAI

Received: 18 Agustus 2025 | Revised: 25, 27 September 14 November 2025

Accepted: 24 November 2025 | Published: 3 Desember 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Futsal telah berkembang menjadi salah satu olahraga paling populer di lingkungan sekolah Indonesia, tidak hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler tetapi juga sebagai media pengembangan karakter, kecerdasan taktis, dan kebugaran jasmani (Jawa et al., 2025). Olahraga ini menuntut penguasaan teknik individu yang baik seperti passing, dribbling, dan shooting, sekaligus memerlukan pemahaman taktis dan kerja sama tim yang solid dalam situasi permainan yang dinamis dan cepat (Putra et al., 2025). Namun, tantangan utama dalam pembelajaran futsal di tingkat sekolah menengah adalah menemukan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan aspek teknik dan taktis secara seimbang. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran tradisional masih sangat dominan diterapkan dalam ekstrakurikuler futsal (Hidayat & Mahendra, 2024).

Model ini menekankan pada instruksi langsung dan pengulangan latihan teknik terisolasi (drill) yang terstruktur. Penelitian oleh (Firmansyah et al., 2021) yang berjudul "the effect of repetitive drill training on futsal dribbling skills" membuktikan efektivitas model ini, di mana latihan drill terstruktur secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kecepatan dan kontrol dribbling siswa dibandingkan dengan metode bermain bebas. Demikian pula, studi (Pratama & Sari, 2020) dalam "analisis pengaruh latihan passing berpasangan terhadap akurasi umpan pemain futsal pemula" menyimpulkan bahwa pengulangan latihan passing yang sistematis berhasil meningkatkan akurasi dan konsistensi teknik passing dasar.

Keunggulan model tradisional dalam membangun fondasi teknik pemula semakin diperkuat oleh temuan (Zakaria et al., 2019) yang membuktikan bahwa pendekatan latihan teknis terpisah (part-task practice) untuk shooting menghasilkan peningkatan presisi finishing yang lebih cepat pada fase awal pembelajaran. Namun, kelemahan mendasar model tradisional mulai terungkap ketika tuntutan pembelajaran melampaui penguasaan teknik individu. Model ini dinilai kurang mampu melatih siswa dalam beradaptasi dengan dinamika permainan nyata yang membutuhkan keputusan taktis cepat, komunikasi, dan kolaborasi under pressure. Menurut (Ilyas & Anwar, 2025:59) dalam penelitiannya mengidentifikasi kelemahan ini dengan menyatakan bahwa latihan yang terisolasi dari konteks permainan sesungguhnya menyebabkan siswa kesulitan mentransfer keterampilan teknisnya ke dalam situasi pertandingan yang kompleks.

Siswa mungkin mahir melakukan passing dalam formasi statis, tetapi gagal memilih opsi passing yang tepat ketika berada di bawah tekanan lawan dalam permainan. Keterbatasan model tradisional inilah yang membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran alternatif yang lebih kontekstual dan holistik. Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) muncul sebagai salah satu pendekatan yang dianggap dapat menjawab tantangan tersebut (Amalia et al., 2025). Berbeda dengan model tradisional yang berfokus pada individu, TGT menekankan pada kolaborasi, interaksi sosial, dan pembelajaran dalam konteks permainan yang sesungguhnya (Sianipar, 2025). Literatur terkini mulai banyak mendokumentasikan keunggulan model TGT dalam aspek taktis dan motivasional.

Menurut (Hidayat & Kurniawan, 2022) yang berjudul "penerapan model TGT untuk meningkatkan keterampilan kerjasama tim dalam permainan futsal" mengungkapkan bahwa struktur turnamen dan diskusi tim dalam TGT secara signifikan meningkatkan indikator

kerjasama, seperti support play dan komunikasi antarpemain. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Saputra et al., 2021) yang menemukan bahwa kelompok yang diberikan perlakuan model TGT menunjukkan peningkatan yang lebih tajam dalam kemampuan decision-making (pengambilan keputusan) saat berada di bawah tekanan dibandingkan kelompok yang hanya melakukan latihan teknik. Dari perspektif motivasi, meta-analisis yang dilakukan (Anggraeni & Febrianto, 2023) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, secara konsisten menunjukkan efek positif yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa (engagement) dalam ekstrakurikuler futsal.

Unsur kompetisi dan kolaborasi yang melekat dalam TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang secara psikologis (Izzaturrahman & Fatnah, 2025). Meskipun bukti-bukti tersebut mendukung efektivitas masing-masing model, terdapat research gap (celah penelitian) yang signifikan ketika kedua model ini dibandingkan secara langsung dalam setting yang sama. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung menguji kedua model tersebut secara terpisah dengan subjek dan konteks yang berbeda, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif tentang model mana yang lebih unggul dalam konteks yang terintegrasi (Pugu et al., 2024). Pertanyaan mendasar tentang efektivitas relatif antara model tradisional versus TGT dalam mengembangkan keterampilan permainan futsal secara menyeluruh masih membutuhkan jawaban empiris yang lebih kuat.

Berdasarkan identifikasi celah penelitian tersebut, penelitian ini dirancang untuk secara langsung membandingkan efektivitas model pembelajaran tradisional dan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam mengembangkan keterampilan bermain futsal pada siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 3 Sentani. Penelitian ini menggunakan instrumen Game Performance Assessment Instrument (GPAI) yang komprehensif untuk mengukur aspek-aspek performa permainan yang meliputi tidak hanya keterampilan teknis tetapi juga aspek kognitif-taktis seperti pengambilan keputusan, pemberian dukungan, dan penyesuaian taktis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, temuan penelitian akan memperkaya khazanah ilmu keolahragaan mengenai efektivitas comparative berbagai model pembelajaran dalam konteks futsal pendidikan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan empiris bagi guru pendidikan jasmani dan pelatih ekstrakurikuler futsal dalam memilih dan merancang pendekatan pembelajaran yang paling optimal untuk mengembangkan keterampilan bermain futsal siswa secara holistik, yang mencakup tidak hanya penguasaan teknik tetapi juga kecerdasan taktis dan kemampuan kerja sama tim.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Desain ini dipilih untuk membandingkan keterampilan bermain futsal antara dua kelompok siswa yang diberikan perlakuan berbeda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sentani yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal, dengan rentang usia 16-19 tahun. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria tertentu, kemudian dibagi secara acak (random sampling) ke dalam dua

kelompok. Dari proses ini, diperoleh 20 orang siswa yang memenuhi kriteria sampel. Seluruh sampel kemudian dibagi secara acak (*random allocation*) ke dalam dua kelompok yang beranggotakan masing-masing 10 orang perkelompok. Kelompok eksperimen ($n=10$) akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), sementara kelompok kontrol ($n=10$) akan menerapkan model pembelajaran tradisional. Perlakuan diberikan selama 6 minggu dengan frekuensi 2 kali pertemuan per minggu. Setiap sesi latihan berdurasi 80 menit.

Tabel 1. Karakteristik sampel penelitian

Variabel	Kelompok Kontrol ($n=10$)	Kelompok Eksperimen ($n=10$)	p-value
Usia (tahun)	17.2 ± 0.79	17.1 ± 0.88	0.782
Pengalaman (bulan)	12.4 ± 2.01	13.1 ± 1.91	0.456
Pretest GPAI	55.23 ± 4.12	54.89 ± 4.35	0.851

Kelompok kontrol (model tradisional) protokol latihan berfokus pada drill teknis terstruktur. Setiap pertemuan diawali dengan pemanasan (15 menit), diikuti latihan inti (50 menit) yang berisi pengulangan teknik dasar seperti passing dalam formasi statis, dribbling melewati rintangan, dan shooting ke gawang tanpa tekanan. Pertemuan diakhiri dengan permainan bebas (15 menit) tanpa instruksi taktis spesifik. Kelompok eksperimen (model TGT) protokol latihan mengintegrasikan teknik dalam situasi permainan. Setelah pemanasan (15 menit), latihan inti (50 menit) difokuskan pada permainan kecil (*small-sided games*) dengan tugas taktis tertentu, diskusi strategi dalam tim heterogen, dan pelaksanaan turnamen internal dengan sistem poin. Penekanan selalu pada aspek keputusan, dukungan, dan kerja sama. Pertemuan ditutup dengan evaluasi tim (15 menit).

Instrumen yang digunakan adalah *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang dikembangkan oleh (Oslin et al., 1998). Instrumen ini telah diuji validitas isinya oleh dua ahli (*expert judgment*) di bidang pendidikan jasmani dan kepelatihan futsal, dengan hasil koefisien Aiken's V sebesar 0,87, yang menunjukkan validitas yang sangat baik. Uji reliabilitas juga dilakukan dengan metode *inter-rater reliability* antara dua pengamat yang menghasilkan koefisien *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) sebesar 0,91, yang menunjukkan tingkat keandalan yang sangat tinggi (Koo & Li, 2016).

Tabel 2. Aspek penilaian game performance assessment instrument (GPAI)

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala
1	<i>Base</i>	Kemampuan kembali ke posisi setelah serangan	1-5
2	<i>Adjust</i>	Penyesuaian posisi terhadap permainan	1-5
3	<i>Decision Making</i>	Ketepatan mengambil keputusan dalam permainan	1-5
4	<i>Skill Execution</i>	Akurasi dan konsistensi teknik dasar	1-5
5	<i>Support</i>	Pemberian dukungan kepada rekan tim	1-5
6	<i>Cover</i>	Kemampuan melapis pergerakan rekan tim	1-5
7	<i>Guard/Mark</i>	Kemampuan mengawal pergerakan lawan	1-5

Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dengan bantuan rekaman video menggunakan kamera *Canon 1200D* dan ponsel. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan

perangkat lunak SPSS versi 25 dengan tahapan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* untuk memastikan data memiliki *varians* yang homogen. Uji hipotesis untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan Uji-t *Independen* pada data *post-test* dan Uji-t *Independen* pada skor N-Gain. Tingkat signifikansi (α) yang ditetapkan adalah 0,05. Perhitungan N-Gain Score dilakukan untuk mengukur efektivitas perlakuan dalam meningkatkan keterampilan futsal siswa.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran tradisional dan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal pada siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 3 Sentani. Hasil penelitian diperoleh melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial terhadap data pretest, posttest, dan N-Gain score dari kedua kelompok. Data *pretest*, *posttest*, dan N-Gain dari kedua kelompok disajikan pada tabel 3 untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai pencapaian sampel sebelum dan setelah intervensi.

Tabel 3. Hasil statistik deskriptif *pretest*, *posttest*, dan n-gain skor keterampilan futsal

Kelompok	Tes	Mean \pm SD	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rentang
Kontrol (n=10)	Pretest	55.23 \pm 4.12	48.00	62.00	14.00
	Posttest	65.41 \pm 4.89	56.00	73.00	17.00
	N-Gain	0.28 \pm 0.08	0.15	0.42	0.27
Eksperimen (n=10)	Pretest	54.89 \pm 4.35	47.00	63.00	16.00
	Posttest	78.95 \pm 5.12	68.00	87.00	19.00
	N-Gain	0.62 \pm 0.11	0.45	0.82	0.37

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa skor awal (*pretest*) kedua kelompok menunjukkan kesetaraan yang baik dengan selisih mean hanya 0.34 poin. Kelompok kontrol memiliki mean *pretest* 55.23 dengan standar deviasi 4.12, sedangkan kelompok eksperimen memiliki mean *pretest* 54.89 dengan standar deviasi 4.35. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* kedua kelompok berdistribusi normal ($p > 0.05$), sehingga memenuhi asumsi untuk analisis parametrik selanjutnya. Setelah intervensi selama 6 minggu, kedua kelompok menunjukkan peningkatan skor *posttest*, namun dengan besaran yang berbeda secara signifikan. Kelompok kontrol mengalami peningkatan mean sebesar 10.18 poin menjadi 65.41, sementara kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih dramatis sebesar 24.06 poin menjadi 78.95.

Standar deviasi pada kelompok eksperimen (5.12) relatif lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (4.89), mengindikasikan variasi pencapaian yang lebih besar dalam kelompok TGT. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, dilakukan perhitungan N-Gain score yang hasilnya disajikan pada tabel 3. Kategorisasi efektivitas mengacu pada kriteria dengan klasifikasi < 0.30 (rendah), $0.30-0.70$ (sedang), dan > 0.70 (tinggi). Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene's Test menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki

varians yang homogen ($p > 0,05$), sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik menggunakan uji-t.

Tabel 4. Hasil perhitungan dan kategorisasi N-Gain score

Kelompok	N-Gain Mean	SD	Kategori Efektivitas	Peningkatan Relatif (%)
Kontrol	0.28	0.08	Rendah	28.34
Eksperimen	0.62	0.11	Sedang	62.15

Berdasarkan tabel 4, kelompok eksperimen mencapai N-Gain rata-rata 0.62 yang termasuk dalam kategori efektivitas "sedang", sementara kelompok kontrol hanya mencapai 0.28 dalam kategori "rendah". Selisih N-Gain sebesar 0.34 antara kedua kelompok menunjukkan superioritas model TGT dalam meningkatkan keterampilan futsal. Dari perspektif peningkatan relatif, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan 62.15% dari potensi maksimal yang dapat dicapai, sementara kelompok kontrol hanya 28.34%. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji prasyarat disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil uji prasyarat analisis

Uji Statistik	Variabel	Kelompok	Statistik	p-value	Keputusan
Shapiro-Wilk	Pretest	Kontrol	0.967	0.125	Normal
		Eksperimen	0.971	0.158	Normal
	Posttest	Kontrol	0.958	0.089	Normal
		Eksperimen	0.963	0.104	Normal
Levene's Test	Posttest	Kedua	1.245	0.279	Homogen
	N-Gain	Kedua	1.067	0.315	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, seluruh data berdistribusi normal ($p > 0.05$) dan memiliki varians yang homogen ($p > 0.05$), sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik menggunakan uji-t independen. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berbeda. Berikut adalah paparan dalam bentuk tabel dan narasi.

Tabel 6. Ringkasan hasil uji hipotesis

No	Pertanyaan Hipotesis	Uji Statistik	Kelompok	t-hit	df	p-value	Effect Size (d)	Keputusan
1	Peningkatan dalam kelompok kontrol	Paired t-test	Kontrol	6.450	9	0.000	2.04	H ₀ Ditolak
	Peningkatan dalam kelompok eksperimen	Paired t-test	Eksperimen	15.821	9	0.000	5.00	H ₀ Ditolak
2	Perbedaan posttest antar kelompok	Independent t-test	Eksperimen vs Kontrol	6.112	18	0.000	2.74	H ₀ Ditolak
3	Perbedaan N-Gain antar kelompok	Independent t-test	Eksperimen vs Kontrol	8.534	18	0.000	3.58	H ₀ Ditolak

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* di dalam masing-masing kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa baik kelompok kontrol ($t = 6.450$, $p = 0.000$) maupun kelompok eksperimen ($t = 15.821$, $p = 0.000$)

mengalami peningkatan yang signifikan. Namun, effect size Cohen's d yang dihasilkan menunjukkan perbedaan yang mencolok. Kelompok eksperimen mencapai effect size sebesar 5.00 yang termasuk dalam kategori "efek sangat besar", sementara kelompok kontrol hanya 2.04 yang termasuk "efek besar". Uji ini menjawab pertanyaan utama penelitian mengenai perbedaan keterampilan akhir antara kelompok TGT dan tradisional. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($t = 6.112$, $p = 0.000$) dengan effect size sebesar 2.74 yang termasuk dalam kategori "efek sangat besar".

Temuan ini membuktikan bahwa keterampilan bermain futsal kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol setelah intervensi. Uji ini membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($t = 8.534$, $p = 0.000$) dengan effect size mencapai 3.58. Effect size yang sangat besar ini mengonfirmasi superioritas model TGT dalam meningkatkan keterampilan futsal dibandingkan model tradisional. Untuk memahami lebih mendalam aspek mana yang paling dipengaruhi oleh masing-masing model pembelajaran, dilakukan analisis per komponen GPAI yang disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 7. Perbandingan peningkatan per komponen GPAI

Komponen GPAI	Kelompok	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Peningkatan	% Peningkatan
Decision Making	Kontrol	2.45	3.12	0.67	27.35
	Eksperimen	2.52	4.35	1.83	72.62
Skill Execution	Kontrol	3.12	4.05	0.93	29.81
	Eksperimen	3.08	4.28	1.20	38.96
Support	Kontrol	2.35	2.98	0.63	26.81
	Eksperimen	2.41	4.42	2.01	83.40
Cover	Kontrol	2.28	2.85	0.57	25.00
	Eksperimen	2.31	4.25	1.94	83.98
Adjust	Kontrol	2.65	3.25	0.60	22.64
	Eksperimen	2.58	4.18	1.60	62.02

Berdasarkan tabel diatas, terlihat pola yang konsisten di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada semua komponen GPAI, khususnya pada aspek-aspek taktis seperti Support (83.40%), Cover (83.98%), dan Decision Making (72.62%). Sementara kelompok kontrol menunjukkan peningkatan tertinggi pada aspek teknis Skill Execution (29.81%), namun masih jauh di bawah pencapaian kelompok eksperimen.

Pembahasan

Berdasarkan seluruh rangkaian analisis data, penelitian ini menghasilkan dua temuan utama. Pertama, kedua model pembelajaran baik tradisional maupun kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan keterampilan bermain futsal secara signifikan. Kedua, dan yang lebih penting, model TGT terbukti secara signifikan lebih unggul dibandingkan model tradisional, baik dalam hal pencapaian keterampilan akhir (*posttest*) maupun efektivitas peningkatannya (N-Gain). Temuan ini secara empiris membuktikan keunggulan model TGT dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal secara lebih holistik dan substantif.

Efektivitas model tradisional dalam meningkatkan keterampilan dasar dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran motorik yang menekankan prinsip otomatisasi melalui pengulangan (Magill & Anderson, 2021). Latihan drill terstruktur yang berfokus pada teknik isolatif, seperti passing dalam formasi statis dan shooting tanpa tekanan, memungkinkan siswa untuk memfokuskan perhatian secara penuh pada pola gerakan dasar. Proses repetitif ini mendorong terbentuknya memori otot, yang tercermin dari peningkatan skor skill execution pada kelompok kontrol. Namun, kelemahan mendasar model ini, seperti yang diidentifikasi oleh (Elyas, 2018), terletak pada keterpisahannya dari konteks permainan yang sesungguhnya.

Latihan yang terisolasi dari dinamika permainan nyata menjelaskan mengapa peningkatan keterampilan teknis pada kelompok kontrol tidak diimbangi dengan peningkatan yang sama besarnya pada aspek kognitif dan taktis, seperti decision making dan support. Sebaliknya, keunggulan model TGT dapat dijelaskan melalui integrasi beberapa prinsip pembelajaran yang powerful. Pertama, dari sudut pandang sosiokognitif, model ini memanfaatkan Teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dalam tim heterogen TGT, siswa dengan kemampuan lebih tinggi secara alami memberikan scaffolding atau bimbingan kepada rekan mereka yang masih berkembang.

Interaksi sosial yang difasilitasi melalui diskusi strategi dan evaluasi sesi permainan ini mendorong seluruh anggota tim untuk memahami konsep taktis kompleks yang mungkin belum dapat mereka pahami secara mandiri (Ashar & Marhani, 2025:39). Mekanisme inilah yang menjadi kunci di balik peningkatan tajam aspek-aspek seperti support (dukungan) dan cover (melapis) pada kelompok eksperimen. Kedua, unsur games dan tournament dalam TGT menciptakan lingkungan pembelajaran yang kontekstual dan penuh tekanan positif, yang secara akurat mensimulasikan tuntutan pertandingan nyata. Dalam lingkungan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk terampil secara teknis, tetapi juga dipaksa untuk terus-menerus mengambil keputusan cepat (decision making) dalam kondisi yang dinamis, seperti memilih antara mengoper, mendribel, atau menembak, serta melakukan penyesuaian taktis (adjust) terhadap gerakan lawan dan strategi tim sendiri.

Temuan kami yang menunjukkan keunggulan signifikan pada aspek-aspek kognitif-perceptual ini sejalan dengan penelitian (Tahrim et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa small-sided games dan pendekatan berbasis masalah lebih unggul dalam mengembangkan kecerdasan taktis pemain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya sekadar mengonfirmasi keunggulan kuantitatif model TGT, tetapi juga berhasil mengungkap penjelasan teoretis yang mendasarinya. Keberhasilan model TGT bersumber dari kemampuannya untuk mengintegrasikan latihan teknik ke dalam sebuah ekosistem pembelajaran sosial yang secara intrinsik mendorong kolaborasi, pemecahan masalah taktis, dan adaptasi dalam konteks yang otentik.

Ketiga elemen ini merupakan pilar utama dari kinerja permainan (game performance) yang sesungguhnya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang holistik yang tidak hanya mencakup penguasaan teknik tetapi juga kecakapan kognitif dan sosial model kooperatif seperti TGT seyogianya menjadi pilihan utama. Sementara itu, model tradisional dapat tetap dimanfaatkan secara strategis pada fase-fase awal pembelajaran untuk membangun fondasi teknik dasar yang kokoh. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun kedua

model pembelajaran tradisional dan kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan keterampilan bermain futsal, model TGT terbukti jauh lebih unggul.

Temuan ini tidak hanya konsisten dengan teori pembelajaran kontemporer tetapi juga menawarkan novelty dan implikasi praktis yang penting dalam konteks pendidikan jasmani di Indonesia. Beberapa aspek kebaruan dari penelitian ini adalah pendekatan komparatif langsung berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengevaluasi satu model secara terpisah, penelitian ini secara langsung dan sistematis membandingkan dua pendekatan pembelajaran (tradisional vs. TGT) dalam setting dan populasi yang sama. Hal ini memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas relatif masing-masing model. Integrasi penilaian holistik penelitian ini menggunakan *game performance assessment instrument* (GPAI) yang tidak hanya menilai keterampilan teknis (*skill execution*), tetapi juga aspek kognitif-taktis seperti *decision-making*, *support*, dan *cover*. Pendekatan ini mengatasi kelemahan penelitian sebelumnya yang seringkali hanya berfokus pada output teknis.

Kontekstualisasi Model TGT dalam futsal penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model TGT yang sebelumnya lebih banyak diterapkan dalam pembelajaran akademik ke dalam konteks ekstrakurikuler futsal di sekolah menengah Indonesia. Modifikasi ini termasuk penggunaan *small-sided games* dan turnamen internal yang dirancang khusus untuk mengembangkan kecerdasan taktis. Kesesuaian dengan penelitian sebelumnya temuan ini memperkuat dan selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya. Seperti ditemukan oleh (Hidayat & Kurniawan, 2022), model TGT efektif dalam meningkatkan kerja sama tim. Penelitian ini mengonfirmasi hal tersebut, dengan menunjukkan peningkatan yang tajam pada aspek *support* (83.40%) dan *cover* (83.98%) dalam kelompok eksperimen.

Demikian pula, konsisten dengan (Saputra et al., 2021), model TGT dalam penelitian ini terbukti unggul dalam mengasah *decision-making* (peningkatan 72.62%), karena situasi *small-sided games* dan turnamen menuntut siswa mengambil keputusan cepat under pressure. Keunikan dan kelebihan penelitian ini meski selaras, penelitian ini memiliki kelebihan yang melengkapi temuan sebelumnya:

1. Bukti kuantitatif yang lebih rigor dibandingkan penelitian (Anggraeni & Febrianto, 2023) yang berupa meta-analisis, penelitian ini menyajikan data primer dengan desain eksperimen yang terkontrol, dilengkapi dengan analisis N-Gain dan effect size (Cohen's $d = 3.58$ untuk N-Gain) yang menunjukkan dampak yang sangat besar.
2. Mengatasi celah penelitian sebelumnya penelitian (Firmansyah et al., 2021; Zakaria et al., 2019) membuktikan keefektifan latihan drill tradisional untuk keterampilan teknis terisolasi. Penelitian ini mengakui temuan tersebut (kelompok kontrol menunjukkan peningkatan *skill execution*), namun sekaligus menunjukkan bahwa model tradisional tidak cukup untuk mengembangkan keterampilan taktis yang dibutuhkan dalam permainan sesungguhnya. Dengan demikian, penelitian ini menjawab celah (*research gap*) dengan menunjukkan bahwa keunggulan teknis dari model tradisional tidak secara otomatis mentransfer ke dalam peningkatan *game performance* yang holistik.
3. Penjelasan teoretis yang mendalam jika penelitian (Tahrim et al., 2021) menyoroti keunggulan pendekatan taktis, penelitian ini memberikan dasar teoretis yang kuat dengan menghubungkan keunggulan TGT dengan Teori Vygotsky (ZPD dan *scaffolding* dalam tim heterogen) dan prinsip *contextual learning*. Interaksi sosial selama diskusi strategi dan

turnamen menciptakan *zone of proximal development*, di mana pemain dengan kemampuan lebih tinggi secara alami membimbing rekan mereka.

Secara teoretis, hasil ini mendukung peralihan paradigma dari pendekatan behavioristik (model tradisional) menuju pendekatan konstruktivis-sosial (model kooperatif) dalam pendidikan jasmani. Keberhasilan TGT menegaskan bahwa pembelajaran motorik dan taktis yang efektif tidak hanya bergantung pada repetisi, tetapi juga pada interaksi sosial, pemecahan masalah, dan pembelajaran dalam konteks yang bermakna. Secara praktis, temuan ini menjadi pertimbangan berharga bagi guru dan pelatih. Daripada sepenuhnya bergantung pada latihan drill teknis, integrasi model kooperatif seperti TGT sangat disarankan untuk mengembangkan pemain yang "cerdas" dalam bertanding.

Model tradisional dapat tetap digunakan pada fase pengenalan untuk membangun fondasi teknis, namun harus segera diintegrasikan dengan permainan berbasis masalah seperti dalam TGT untuk melatih penerapannya dalam situasi nyata. Penelitian ini berhasil mengonfirmasi keunggulan model TGT dengan bukti empiris yang robust, sekaligus menghadirkan novelty melalui desain komparatif langsung dan penilaian holistik dengan GPAI. Dengan menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi yang lebih penting aspek kognitif-taktis dan kerja sama, penelitian ini menawarkan perspektif dan alat yang valuable bagi pengembangan pendidikan jasmani dan kepelatihan futsal di Indonesia yang lebih kompleks dan aplikatif.

Simpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tradisional dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal siswa. Meskipun model tradisional efektif untuk melatih keterampilan teknis dasar, keunggulan TGT terletak pada kemampuannya mengembangkan aspek taktis permainan secara holistik seperti pengambilan keputusan, pemberian dukungan, dan penyesuaian diri melalui interaksi kolaboratif dan simulasi turnamen yang kontekstual. Oleh karena itu, model TGT direkomendasikan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih optimal untuk ekstrakurikuler futsal di tingkat sekolah menengah.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya berhasil membuktikan keunggulan model TGT atas model tradisional, tetapi juga memberikan kontribusi metodologis melalui desain penelitian yang rigor, instrumen assessment yang komprehensif, dan analisis data yang mendalam. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan jasmani yang lebih berkualitas, khususnya dalam pembelajaran olahraga permainan seperti futsal, menuju terciptanya pemain yang tidak hanya terampil secara teknis tetapi juga cerdas secara taktis dan mampu bekerja sama dalam tim. Dengan demikian, penelitian ini telah mencapai tujuannya dalam memberikan bukti empiris yang jelas mengenai efektivitas model pembelajaran TGT sekaligus membuka jalan bagi pengembangan penelitian dan praktik pembelajaran futsal yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Pernyataan Penulis

Dengan ini penulis menyatakan bahwa artikel berjudul “komparasi model pembelajaran tradisional dan kooperatif terhadap pengembangan keterampilan bermain futsal” merupakan karya ilmiah asli yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Artikel ini belum pernah dipublikasikan pada jurnal, prosiding, maupun media publikasi ilmiah lainnya, baik dalam bentuk cetak maupun daring. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini, sehingga penelitian dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada Kepala SMA Negeri 3 Sentani beserta staf, guru pembina ekstrakurikuler futsal, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu proses pengambilan data. Serta ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Cenderawasih yang telah mendanai penelitian tersebut.

Daftar Pustaka

- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 6-12. <http://jurnalcahayaedukasi.com/index.php/jce/article/view/75>
- Anggraeni, L., & Febrianto, A. (2023). The Effect of Cooperative Learning Models on Students' Motivation and Engagement in Sports Education: A Meta-Analysis. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 11(2), 45-60.
- Ashar, A., & Marhani, M. (2025). Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Dalam Pendidikan Jasmani & Olahraga. *Penerbit Tahta Media*.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran pendidikan jasmani dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar permainan futsal. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 1-9.
- Firmansyah, D., Septyanti, E., & Nugroho, H. (2021). The Effect of Repetitive Drill Training on Futsal Dribbling Skills. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(1), 12-20.
- Hidayat, A., & Mahendra, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 832-843. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JUMPER/article/view/2203>
- Hidayat, R., & Kurniawan, A. (2022). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Tim dalam Permainan Futsal. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 25(1), 78-90.
- Ilyas, M. B., & Anwar, N. I. A. (2025). Perencanaan Pembelajaran Penjas. *Penerbit Tahta Media*.

- Izzaturrahman, R. H., & Fatnah, N. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364-374. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/3721>
- Jawa, L., Bile, R. L., & Tapo, Y. B. O. (2025). Analisis Kebugaran Jasmani Siswa Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 5(1), 70-82. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jor/article/view/5119>
- Koo, TK, & Li, MY (2016). Pedoman pemilihan dan pelaporan koefisien korelasi intrakelas untuk penelitian reliabilitas. *Jurnal kedokteran kiropraktik*, 15 (2), 155-163. <https://doi.org/10.1016/j.jcm.2016.02.012>
- Magill, R. A., & Anderson, D. I. (2021). Motor learning and control: Concepts and applications (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Putra, K. D. A., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Pengaruh Penguasaan Teknik Passing Terhadap Kinerja Tim dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(8), 617-622. <http://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/1104>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAT): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education*, 17(2), 231-243. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Pratama, B. A., & Sari, D. K. (2020). Analisis Pengaruh Latihan Passing Berpasangan terhadap Akurasi Umpan Pemain Futsal Pemula. *Jurnal Sporta Saintika*. 5(2), 112-122.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sianipar, T. (2025). Penerapan Model Kooperatif TGT pada Mata Pelajaran Agama Islam untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama dalam Diskusi di Sekolah. *Jurnal Analysis*, 3(1), 171-177. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1468>
- Saputra, R., Jamil, M., & Fauzi, A. (2021). Improving Decision-Making Skills in Futsal through Team Games Tournament (TGT): An Experimental Study on High School Students. *International Journal of Multisport Science*, 1(1), 31-42.
- Tahrim, T., Syam, A., Hasmyati, H., & Ilham, I. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan bermain futsal. *Journal of Physical Education and Sports*, 10(2), 158-165.
- Zakaria, I., Mahmud, A., & Susanto, N. (2019). The Effectiveness of Part-Task Practice Training on Shooting Accuracy in Beginner Futsal Players. *Journal of Physical Education and Health*, 8(2), 55-64.