

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Roji. (2007). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jaket: Erlangga Pendidikan jasmani yaitu untuk meningkatkan pembedaan gerakan disamping anak merasa senang dalam proses pembelajaran dan menghasilkan sehat, aktif, cerdas dan disiplin serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas yang tinggi. Menurut daer dan pangrazi (Dalam Danirl, 2020) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didenfinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut Dini Rosdiani (2015: 1) menjelaskan pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa dengan aktiitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketrampilan motorik, ketrampilan berfikir, emosional, sosial dan moral.

Kegiatan olahraga mempunyai tujuan untuk membina dan meningkatkan kesegaran jasmani dan rohani secara optimal, dalam kegiatan olahraga terdapatbeberapa cabang olahraga seperti bola kaki, bola voli, takraw, basket, atletik, tenis meja, bulutangkis, renang, dan lain sebagainya.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang dipelajari dalam pembelajaran penjas. Menurut Sucipto, dkk (dalam Adita 2015:9) Menyatakan bahwa :sepak bola merupakan permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang, masing-masing regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan

dan mempertahankan gawang nya sendiri untuk tidak kemasukan. Sama halnya dengan apa yang diungkapkan oleh Sucipto (Salim 2010) menuturkan bahwa sepak bola adalah olahraga memainkan bola menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah diciptakan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sepak bola adalah permainan beregu dengan menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim kesebelasan untuk saling mencetak gol atau skor sebanyak banyaknya ke gawang dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Shooting merupakan sebuah usaha seorang pemain untuk menembakkan bola ke arah gawang secara langsung. *Shooting* atau menendang bola, merupakan faktor yang sangat penting bagi para pemain sepak bola. Dalam permainan sepak bola menendang bola adalah upaya untuk memasukan bola ke gawang lawan. Tujuan utama melakukan *shooting*, yaitu untuk mengumpan (*passing*) dan menembak (*shooting*) ke gawang. Menurut Soekatamsi (2001), menendang bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain menggunakan kaki atau menggunakan bagian kaki. Menendang bola merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam 14 permainan sepakbola. Seorang pemain sepakbola tidak menguasai menendang dengan baik, tidak akan menjadi pemain yang baik. Kesebelasan yang baik adalah yang semua pemainnya menguasai tendangan bola dengan baik, dengan cepat, cermat dan tepat sasaran, sasaran teman maupun dalam membuat gol ke mulut gawang. Menurut Komarudin (2011), menendang bola ke arah gawang atau disebut *shooting* adalah tendangan yang mempunyai ciri khas yaitu laju bola yang sangat keras dan cepat serta sangat sulit diantisipasi oleh penjaga gawang.

Keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kualitas pengajar/guru dan pemilihan strategi pembelajaran. Guru mempunyai peran penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari hasil belajar siswa yang meningkat. Upaya untuk tercapainya keberhasilan

pembelajaran tersebut guru harus pintar dalam membuat strategi pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat, agar hasil belajar yang siswa dapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, maka sebagai guru harus memilih model pembelajaran yang dirasa cocok dengan karakteristik siswa tersebut, sebagaimana Juliantine Tite dkk. (Dalam Adita 2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik belajar.

Dalam dunia pendidikan, strategi dapat diartikan sebagai perencanaan berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Di dalam konteks belajar mengajar, strategi berarti pola umum aktivitas guru dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Sesuai dengan pernyataan Eggen & Kauchak, (2012) bahwa pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar sama-sama, siswa yang berbeda latar belakangnya, jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru.

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya : Menurut Salvin (Dalam Isjoni, 2011: 15) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang

secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Alasan Peneliti memilih Sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri 2 Pontianak khususnya kelas IX sebagai tempat penelitian yaitu karena permasalahan yang diteliti terdapat di lokasi MTS Negeri 2 Pontianak, kemudian metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut masih bersifat sederhana seperti metode ceramah dan komando yang masih kurang bervariasi dalam proses pembelajaran selain itu nilai rata-rata kelas tersebut masih di bawah nilai KKM yaitu 75, serta di dalam proses pembelajaran siswa tersebut masih banyak yang kurang bisa melakukan teknik dasar sepak bola terutama pada pembelajaran *Shooting* . Sehingga hal inilah yang membuat peneliti ingin meneliti di lokasi ini.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada hari Senin, 27 Juli 2022. Bersama dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan kelas IX MTS Negeri 2 Pontianak Bapak Juliansyah, S.Pd. Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada saat di lapangan, telah menggambarkan bahwa keterampilan saat melakukan *Shooting* siswa kelas XI MTS Negeri 2 Pontianak masih kurang, terutama pada kelas IX. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik adalah masih kurangnya minat belajar siswa pada olahraga sepak bola terutama *Shooting* , kesulitan dalam melakukan *Shooting* serta impact saat melakukan *Shooting* menggunakan punggung kaki masih belum mencapai nilai di atas Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, Nilai rata-rata siswa kela IX adalah 70,12%. Nilai tersebut sudah dikatakan cukup namun berdasarkan hasil wawancara siswa pada saat pra observasi sebanyak 15 orang tuntas dan 21 nya tidak tuntas, total jumlah siswa 36 orang. ada beberapa siswa kesulitan dalam melakukan teknik *Shooting* menggunakan punggung kaki maka dari itu peneliti ingin meningkatkan keterampilan teknik *Shooting* pada permainan sepak bola siswa kelas IX agar siswa bisa lebih menguasai dalam melakukan *Shooting* pada permainan sepak bola. Selain itu adapun faktor antara lain guru masih menggunakan metode yang sederhana dalam proses pembelajaran yaitu

metode ceramah dan komando. Hal itu tentu akan membuat siswa mudah bosan dalam belajar.

Melihat permasalahan itu peneliti memutuskan melakukan penelitian tindak kelas. Penelitian tindakan sangat cocok untuk membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa yang masih kurang dengan harapan suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas IX tersebut bisa di atasi dengan baik. Hal ini dikarenakan penelitian tindak kelas (PTK) mampu memecahkan masalah yang ada di kelas, serta dapat memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran di kelas menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam *Shooting* sepak bola . Sehubungan dengan hal tersebut upaya yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebuah model pembelajaran yang mudah diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Proses belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan, disamping itu menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan yang sportif. Definisi model pembelajaran kooperatif tipe TGT Menurut Saco (dalam Rusman, 2011:224) model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan

tersebut(kunandar, 2012). Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik turnamen akademik dalam proses pembelajaran dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012).

Alasan peneliti memilih atau memutuskan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar *Shooting* Permainan Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Tipe (TGT) *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas IX Mts N 2 Pontianak” yaitu karena peneliti beranggapan bahwasanya ada permasalahan-permasalahan yang belum terjawab di dalam penelitian ini diantaranya adalah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan khususnya keterampilan *Shooting* sepak bola pada kelas IX terdapat hasil belajar siswa yang masih kurang dan peneliti ingin meningkatkan keterampilan Psikomotorik siswa agar menjadi baik. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Hasil Belajar *Shooting* Permainan Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Tipe (TGT) *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas IX Mts N 2 Pontianak”. Besar harapan bila dari proses pembelajaran sepakbola di sekolah kedepannya pelajaran dapat menarik minat belajar siswa siswi dalam belajar sambil bermain .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah. Bagaimanakah peningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak. Sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Shooting* Dalam permainan sepak bola dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IX MTSN 2 Pontianak. Dan tujuan khusus dalam penelitian untuk mengetahui.

1. Perencanaan pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak.
2. Pelaksanaan pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak.
3. Hasil pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi para guru dan Pembina olahraga untuk pembelajaran sepak bola.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan bagaimana upaya para pengajar untuk menambah pengetahuan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola tidak hanya keterampilan saja yang diberikan program pembelajaran tetapi juga kemampuan fisik dan teknik.
- c. Kemampuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi baccan, informasi, dan referensi bagi rekan mahasiswa program studi penjaskes untuk melakukan kegiatan penelitiannya

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa
 1. Semangat dalam mengikuti pembelajaran
 2. Termotivasi dalam melakukan Gerakan yang diajar oleh guru
 3. Pembelajaran menjadi seru dan ceria
 4. Menambah pengetahuan tentang rasa tanggung jawab dikelompok
- b. Guru Penjaskes
 1. Metode pembelajaran baru
 2. Cara pengelompokan permainan
 3. Menambah bahan ajar baru untuk diimplemtasikan ke kelas lainnya
 4. Menambah pengetahuan tentang metode kooperatif Tipe TGT
- c. Bagi pelatih
 1. Mendapatkan metode latihan baru
 2. Mendapatkan permainan yang menarik dari metode ini
 3. Membuat suatu Latihan menjadi seru dan menarik
 4. Menambah pengetahuan tentang keterampilan masing-masing anak yang diajar melalui metode belajar sambil bermain

- d. Sekolah, Memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) khususnya pada siswa kelas IX MTS N 2 Pontianak.
- e. Bagi lembaga
 - 1) Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani, untuk memperkaya pengetahuan di bidang olahraga
 - 2) Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswi, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani , untuk memperkaya pengetahuan di bidang olahraga.
- f. Bagi Peneliti
 - 1. Mengetahui tentang keterampilan siswa dalam melakukan *Shooting* dengan metode TGT .
 - 2. Bisa jadi bahan ajar ketika sudah menjadi guru yang sebenarnya
 - 3. Menambah wawasan tentang cara pengelompokan dalam membentuk tim yang baik dan benar
 - 4. Mengetahui minat belajar siswa dengan metode yang ditawarkan lebih efektif dari pada metode biasa yang digunakan

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang menempel (dimiliki) pada diri subjek. Objek penelitian dapat berupa orang, benda, transaksi, atau kejadian yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang menggambarkan suatu kondisi atau nilai masing-masing subjek penelitian. Nama variabel sesungguhnya berasal dari fakta bahwa karakteristik tertentu bisa bervariasi di antara objek dalam suatu populasi Ulfa. R. (2021). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variable penelitian adalah gejala-gejala yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Adapun variable dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Variabel Masalah

Menurut Silaen (2018: 69) mengungkapkan bahwa “variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai atau mempunyai nilai yang bervariasi, yakni suatu sifat, karakteristik atau fenomena yang dapat menunjukkan sesuatu untuk dapat diamati atau diukur yang nilainya berbeda-beda atau bervariasi .Menurut (Sugiyono, 2019:69), Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Jadi variabel masalah adalah adanya suatu masalah yang perlu diberikan tindakan, dalam penelitian ini variabel masalah yang ada pada siswa ialah kemampuan *Shooting* permainan sepak bola.

b. Variabel tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010: 83). Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, kriterian dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel dependen. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas atau variabel masalah (Sugiyono, 2012:39). Sedangkan Sugiyono (2013:38) menyatakan bahwa “Variabel yang didefinisikan sebagai atribut dari seorang yang lain atau satu objek dengan objek yang lain”.

Berdasarkan pendapat diatas maka variabel tindakan dalam penelitian ini adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau

memperngaruhi ada atau muncul gejala lain yang berupa tindakan atau *action* yang dipilih untuk memecahkan masalah.

Menurut Hendriani dalam Widiaworo (2017:88-89) Kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Posisi tubuh berdiri lurus dan kaki dibuka selebar bahu
 - b) Posisi bola berada didekat kaki
 - c) Posisi kepala tegak untuk melihat lapangan dan arah bola yang akan ditendang
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Posisi kaki tumpu dan ayunan kaki sebelum menendang bola
 - b) Posisi sikap badan saat menendang bola
 - c) Perkenaan kaki dengan bola pada sisi bagian dalam punggung kaki
- 3) Tahap Akhir
 - a) Posisi gerak kaki yang diayun kedepan secara lepas mengikuti jalan bola
 - b) Kaki tumpu menahan keseimbangan saat ayunan kaki terangkat

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sementara penulis dan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini saya mengambil hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola serta saya menggunakan metode (TGT) *Teams Games Tournament* dimana metode ini sangat jarang digunakan dalam pembelajaran disekolah MTS N 2 Pontianak.

Melihat siswa-siswi disana sangat berprestasi dalam olahraga cabang olahraga sepak bola maupun futsal jadi saya memutuskan untuk mengambil penelitian *Shooting* sepak bola ini dengan ditambah metode kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament*. Tipe TGT ini sangat

pas digunakan dalam penelitian *Shooting* sepak bola karena didalam dunia sepak bola sangat mengutamakan kekompakan tim atau kerja sama tim.

Dengan adanya kerja sama dalam tim akan lebih mudah untuk mencapai tujuan yaitu Gol. Didalam proses pengambilan nilai hasil belajar *Shooting* saya menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif

Shooting sangat perlu dilakukan dalam permainan sepak bola karena dengan adanya *Shooting* terciptanya gol. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. *Shooting* Sepak Bola

gol yang dihasilkan sebagian besar yaitu menggunakan *Shooting* atau tembakan yang digunakan para pemain. Menendang atau *Shooting* adalah tendangan yang dilakukan pemain dengan kaki guna menciptakan gol ke gawang lawan.

Teknik menendang bola atau *Shooting* dapat dilakukan tiga bagian kaki, yakni punggung kaki, bagian dalam dan kaki bagian luar. Masing-masing teknik yang digunakan tetap berbeda cara melakukannya tapi tujuannya tetap sama yaitu untuk mencetak gol.

b. Kooperatif Model TGT

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan pendekatan atau strategi penggunaan kelompok-kelompok kecil (maksimal 5 orang) dengan struktur anggota yang heterogen, sehingga terjadi saling ketergantungan positif, adanya tanggung jawab perorangan dan komunikasi yang intensif antara anggota kelompok dengan tujuan memaksimalkan proses belajar

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama, aktif dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini

peserta didik dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan peserta didik. Menurut (Rusman 2014) pembelajaran model TGT mempunyai langkah-langkah tahapan, yaitu.

- 1) Presentasi Kelas
- 2) *Teams*
- 3) *Games*
- 4) *Tournament*
- 5) Penghargaan

Jadi untuk melakukan metode kooperatif tipe TGT guru harus melakukan 5 tahap tersebut tanpa mengurangi satu point dari langkah-langkah untuk sempurna nya metode kooperatif tipe TGT tersebut.

Berikut yang saya lakukan disekolah untuk melaksanakan metode TGT kepada siswa kelas XI MTS Negeri 2 Pontianak

- 1) Guru menyampaikan dan mempraktekkan materi tentang *Shooting* dan tujuan pembelajaran.
- 2) Siswa dibariskan menjadi 2 saff
- 3) Siswa dibagi dengan dua kelompok, 1 kelompoknya berisi 6 orang dan akan dipertandingkan, dan siswa berbaris memanjang ke belakang.
- 4) Siswa yang tedepan melakukan *Shooting* pusing dengan cara memutari kun sebanyak 10 kali dengan salah satu tangan memegang kun.
- 5) Setelah 10 kali memutari kun siswa maju ke depan dan menembak bola yang diumpan ke sasaran yaitu gawang
- 6) Permainan dilakukan sebanyak 2 kali putaran dan harus mengenai sasaran satu siswa 1 poin lalu dijumlahkan pertim nya.
- 7) Tim yang kalah akan dihukum menggendong tim yang menang.

Untuk kegiatan selanjutnya :

- 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang jumlahnya sama.

- 2) Siswa berbaris ke belakang dan dalam keadaan barisan sedikit renggang agar teman sekelompok bisa leluasa melakukan zig-zag.
- 3) Orang pertama berlari mengambil bola yang disiapkan ketempat yang sudah ditentukan lalu diberikan/passing ke teman/tim nya masing-masing setelah itu lari ke belakang zig-zag diantara teman temannya, yang diberikan bola dari temannya harus *Shooting* ke sasaran kun.
- 4) Setelah melakukan *Shooting* siswa tersebut menjadi seperti orang pertama harus passing ke teman berikutnya .didalam permainan ini yang dinilai bukan hanya ketepatan saja tapi kecepatan perputaran nya siapa yang dulu selesai dan banyak kena ketepatan sarasannya maka kelompok itu yang menang.
- 5) Kelompok atau tim yang kalah akan dihukum push up 10 kali.

Untuk pertemuan selanjutnya :

- 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama.
- 2) Masing-masing tim diletakan 1 kun depan nya.
- 3) Orang barisan pertama melakukan lompat kekiri dan kekanan sebanyak 5 kali.
- 4) Setelah itu sprint kedepan ke bola yang sudah disiapkan oleh guru siswa langsung diarah kan menembak kearah gawang dan harus masuk gawang.
- 5) Setelah melakukan *Shooting* siswa tersebut berlari kearah tim nya lalu tepuk tangan sekali kode bahwasannya untuk melanjutkan nya.
- 6) Bahwasannya siapa yang kalah cepat dan tepat kearah gawang maka akan di beri hukuman seperti berjoget didepan tim yang sudah mengalahkannya.

Untuk pertemuan selanjutnya :

- 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama.
- 2) Siswa paling depan menjadi ketua kelompok nya , ketua kelompok.
- 3) Ketua kelompok mewakili teman temannya untuk beradu dengan tim sebelah dengan cara gunting, batu, kertas. Apabila kelompok A yang

menang dalam sekali adu maka satu teman nya melakukan *Shooting*, begitu juga tim B .

- 4) Yang dinyatakan menang adalah kelompok mana yang dulu cepat menghabiskan kelompoknya maka itu dinyatakan menang.
- 5) Dan bagi yang kalah aka nada hukuman yaitu berjalan jongkok setengah lapangan.