

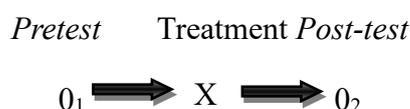
## ***BAB III***

### ***METODE PENELITIAN***

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode *Pre-Experiment*. Dalam metode tersebut hasil yang diperoleh melalui perlakuan yang diberikan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan model cooperative learning tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal siswa.

Dalam pelaksanaan penelitiannya, peneliti menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding Berikut desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti:



**Gambar 3. 1 Desain Penelitian**

Sugiono (2013,hlm 193) Keterangan:

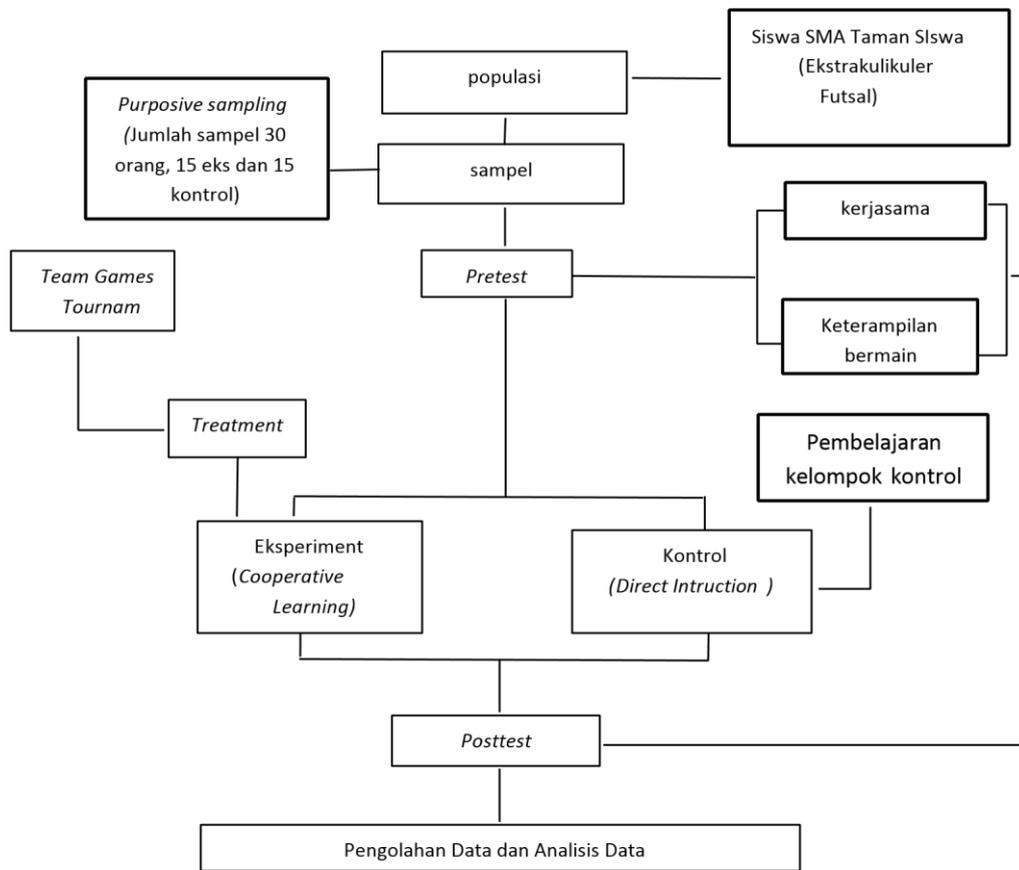
$0_1$  = *Pretest* (tes awal) Memberikan angket/kuisisioner

X = *Treatment* (perlakuan) Menggunakan model TGT dalam pembelajaran futsal

$0_2$  = *Posttest* (tes akhir) memberikan angket/kuisisioner

Sugiyono (2015, hlm. 193) menjelaskan bahwa “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi.

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



**Tabel 3. 1 Prosedur Pengambilan data**

### 3.1 Populasi dan Sampel

#### 3.1.1 Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 117) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini menggunakan populasi ekstrakurikuler SMA Taman Siswa sebanyak 50 siswa.

### **3.1.2 Sampel**

Sugiyono (2015, hlm. 118) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel purposive atau *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil metode pengambilan sampel yaitu sampel *purposive* dengan ciri-ciri dari pengambilan sampel adalah siswa kelas X, XI yang aktif dalam ekstrakurikuler futsal dengan jumlah sampel 30 orang (15 eksperimen dan 15 kontrol).

Peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok control dengan cara dipilih sesuai jumlah sampel. Karena penelitian ini menggunakan sampel *purposive*, peneliti mengambil data pretest terlebih dahulu dan peneliti membagi kelompok sesuai ranking (ganjil dan genap) dan pengundian, setelah dilakukan pengundian baru diketahui mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### **3.1.3 Pretest**

*Pretest* dilakukan sebelum perlakuan (*cooperative learning tipe team games tournament* pada materi permainan futsal). *Pretest* dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan keterampilan bermain dan aspek kerjasama yang dimiliki siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mendapatkan data peningkatan hasil pembelajaran keterampilan dilakukan untuk menilai pemahaman bermain dilakukan menggunakan instrument GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). Setelah data diperoleh melalui instrument masing-masing, kemudian data diolah dan diinterpretasikan ke dalam skor *pre test* masing-masing variabel.

### **3.1.4 Post test**

Setelah melalui treatment dengan waktu yang ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest*. Pelaksanaan *posttest* ini yaitu untuk mengukur keterampilan siswa dengan menggunakan angket serta melakukan test pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) untuk mendapatkan

hasil keterampilan bermainan futsal pada siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data akhir dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

#### a. Waktu

Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran seminggu tiga kali dalam satu minggu. Seperti yang ditingkatkan oleh Juliantine dkk (2015, hlm. 35) “latihan dilakukan sebaiknya 2 kali dalam seminggu” dengan menentukan intensitas latihan dilakukan 2 kali dalam seminggu maka kemungkinan tingkat keberhasilannya tinggi. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini dilakukan minimal 16 kali pertemuan yang dilaksanakan pada ekstrakurikuler futsal di SMA Taman Siswa. Diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 14 hari *treatment*, 1 hari *post-test*.

#### b. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian implementasi model *cooperative learning tipe Team Games Tournament* dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal pada siswa, dilaksanakan di lapangan SMA Taman Siswa.

### 3.3 Instrumen GPAI

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan suatu instrument. Menurut Arikunto (2013, hlm. 192) Instrument penelitian adalah “alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.” sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 102) pada prinsipnya meneliti adalah “melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian.”

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa instrument adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu tes yang bertujuan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi (video) dan observasi bermain yang diciptakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin bernama GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) yang terdiri dari tujuh komponen yaitu :

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
<i>Home Base</i>	Pergerekan yang sesuai dari posisi awal ( <i>Home</i> ) atau pemulihan ( <i>Recovery</i> ) dari pemain diantara upaya keterampilan.
<i>Adjusted</i> (Kesesuaian)	Gerakan pemain, baik offensife atau difendsife, seperti yang di persyaratkan oleh alur permainan.
<i>Decision marking</i> (Pengambilan Keputusan)	Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukan dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
<i>Skill Execution</i> (Pelaksanaan Keterampilan)	Efesiensi kinerja dari keterampilan yang dipilih
<i>Support</i> (Dukungan)	Gerakan Tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan.
<i>Cover</i>	Pergerakan permainan untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.
<i>Guard mark</i> (penjagaan)	Bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

**Tabel 3. 2 Komponen GPAI Sumber: The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)**

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam performa bermain futsal. Dalam hal ini peneliti focus kepada

semua 3 aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus dilakukan pemain. Dari beberapa komponen yaitu Sucipto ( 2015, hlm. 103 ):

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
<p>Untuk mengobservasi penampilan bermain pemain, Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrument penilaian yang bernama GPAI (<i>Games Performance Assesment Instrument</i>) yang terdiri dari tujuh komponen (Sucipto, 2014), namun penulis hanya menggunakan tiga komponen GPAI sebagai yang sudah dianggap mewakili yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengambilan keputusan (<i>decision making</i>)</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)</li> <li>3. Memberi dukungan (<i>support</i>)</li> </ol>	<p>Pengambilan keputusan (<i>Decision Making</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas</li> <li>2. Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan</li> <li>3. Siswa berusaha mengoper bola Ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang</li> <li>4. Siswa berusaha melakukan tembakan</li> </ol>

Variabel Konsep	Indikator	Sub Indikator
	Pelaksanaan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan tembakau kearah gawang lawan</li> <li>2. Siswa mengoper bola tepat kepada teman</li> <li>3. Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan</li> <li>4. Siswa mengontrol bola dari operan teman</li> </ol>
	Dukungan ( <i>Support</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>2. Siswa berusaha melakukan operan bergerak, mendukung penyerangan</li> <li>3. Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan</li> </ol>

**Tabel 3. 3 Komponen GPAI**

No	Nama	Membuat keputusan ( <i>Decision Making</i> )			Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )			Dukungan ( <i>Support</i> )			Jumlah
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		1									
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

**Tabel 3. 4 Lembar observasi penilaian GPAI**

Kriteria Penilaian :

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

Syaadah Hoirun Husna, 2023

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA**

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

Format kriteria penilaian mengadopsi dari skripsi Dadi Hidayatullah yang telah disetujui oleh peneliti pertama. Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 orang yang akan dinilai oleh tiga observer, setelah dinilai setiap aspeknya observer menjumlahkan untuk dapat dilihat total nilai keseluruhan dalam performa bermain futsal.

### **3.4 Uji Kelayakan Instrumen**

Intrumen berupa GPAI melalui lembar penilaian GPAI dan dokumentasi (video), siswa terlebih dahulu *dijudgement* oleh dosen ahli kemudian dilakukan uji coba dengan tujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kualitas pernyataan dan keterbacaan dalam observasi tersebut. Uji coba instrumen dilaksanakan dengan menggunakan lembar penilaian GPAI dan dokumentasi berupa video.

### **3.5 Prosedur Penelitian**

#### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan diawali dengan mengidentifikasi dan merumuskan masalah mengenai keterampilan bermain futsal pada siswa. Kemudian mencari tema yang aplikatif yang membutuhkan keterampilan futsal tersebut. Setelah itu, mencari berbagai referensi yang mendukung tentang variabel yang diteliti tersebut. Setelah didapat berbagai referensi, peneliti membuat instrumen yang kemudian di-*judgment* oleh dosen ahli serta diuji coba kepada siswa. Kemudian memilih sekolah yang diteliti berdasarkan latar belakang sekolah.

#### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan penelitian di SMA Taman Siswa dengan *random sampling*. Penelitian dimulai dengan test GPAI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran guna mengukur keterampilan bermain futsal sebelum pembelajaran. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional. Setelah selesai perlakuan atau pembelajaran, baik kelas kontrol maupun eksperimen diberikan kembali test GPAI untuk mengukur keterampilan bermain futsal setelah diterapkan pembelajaran.

### 3 Tahap Analisis

Data berupa penilaian GPAI melalui 3 observer. Jawaban tersebut kemudian dianalisis berdasarkan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah dianalisis, diberikan interpretasi dan pembahasan yang relevan dengan hasil dan temuan dari data tersebut. Temuan data kemampuan pengambilan keputusan dan penguasaan konsep dilakukan uji korelasi guna mengetahui terdapat hubungan atau tidak. Kemudian dapat disimpulkan apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau tidak.

### 4 Penulisan Laporan Penelitian

Tahap penulisan laporan penelitian ini berupa skripsi. Hasil temuan dan pembahasan akan dijabarkan berdasarkan pengolahan data yang didapat dan didukung dengan referensi kajian pustaka dari penelitian sebelumnya.

#### 3.6 Analisis Data

Keterampilan bermain futsal dianalisis berdasarkan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis uji beda rata-rata dengan bantuan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 25. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 4.8 Hitung rata-rata (*Mean*) dan simpangan baku (*Standard deviation*).

Menghitung rata-rata nilai (*Mean*) Menghitung rata-rata nilai dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata yang dicari  
 $\sum x_i$  = Jumlah skor yang didapat  
 $n$  = Banyaknya data (sampel)

Menghitung simpangan baku (*standar deviation*) dari setiap kelompok data atau variabel, menurut Darajat dan Abduljabar (2014) menyatakan bahwa “simpangan baku adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.”

Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus :

$$s = \frac{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

Keterangan :  
 $s$  = Simpangan baku  
 $x_i$  = Nilai yang didapat  
 $\bar{x}$  = Nilai rata-rata  
 $\sum(x_i - \bar{x})^2$  = Jumlah hasil pengkuadratan nilai skor dikurangi rata-rata  
 $n - 1$  = Banyak sampel dikurangi satu

#### b. Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui penyebaran atau distribusi data. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan SPSS versi 25.

Kesimpulan dari uji ini yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data memiliki varians yang terdistribusi dengan normal.
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka data memiliki varians yang yang tidak terdistribusi dengan normal.

#### c. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari varians populasi yang homogen atau heterogon. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji *Levene's Test*. Kesimpulan dari uji ini yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data memiliki varians yang sama (homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka data memiliki varians yang berbeda (tidak homogen).

#### a. Uji Hipotesis menggunakan Uji t

Pada penelitian uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dimana uji tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari variable yang berpasangan. Kemudian uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua kelompok (tidak berpasangan).

Mencari nilai rata-rata dari setiap kelompok:

Keterangan :  
 $\bar{x}$  = rata-rata suatu kelompok = jumlah sampel  $x_i$   
 $n$  = nilai rata-rata

Untuk mengetahui peningkatan dan perbedaan kemampuan pengambilan keputusan kedua kelas dilakukan *N-Gain Score* guna melihat bagaimana tingkatan atau kemajuan hasil yang diperoleh. Rata-rata nilai *pretest* dan *post-test* kemudian dihitung *N-gain score*nya menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Ideal = 100

Setelah didapat hasil *N-Gain Score* kemudian dikategorikan menurut kriteria yang terdapat pada Tabel 3.6.1

Nilai <i>N-Gain</i> (g)	Kriteria
$0.70 < (g)$	Tinggi
$0.30 \leq (g) \leq 0.70$	Sedang
$(g) < 0.30$	Rendah

**Tabel 3. 5 Interpretasi Normalized Gain**

(Hake, 1999)

Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai berikut :

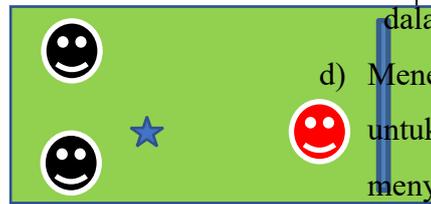
1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa).
2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut :
  - 1) Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan
  - 2) Mendefinisikan masalah
  - 3) Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki
  - 4) Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
  - 5) Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah
3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.
4. Siswa kembali kepada kelompok PBL semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.
6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Pertemuan	Rencana Program	Langkah-langkah
Pertama	<p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 1 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 3 orang Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang dan Tim B 1 orang. Tim A berusaha untuk mencetak gol dengan cara menendang kearah gawang yang sebelumnya harus melakukan operan sebanyak 5 kali, sedangkan Tim B berusaha untuk memblok atau</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa).</li> <li>2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut :             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan</li> <li>b) Mendefinisikan masalah</li> <li>c) Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki</li> </ol> </li> </ol>

membuang bola. Semua siswa

mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 6 menit.

Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2



d) Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah

Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 1 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 3 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang dan Tim B 1 orang. Tim A berusaha untuk mencetak gol dengan cara menendang bola kearah cones sedangkan Tim B berusaha untuk memblok atau mencetak gol kearah gawang. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 6 menit.

e) Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah

3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

4. Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.

6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran.



	<p>vs 1 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 3 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A 2 orang dan Tim B 1 orang. Tim A berusaha untuk mencetak gol dengan cara menendang mengenai cones sedangkan Tim B berusaha memblok atau mencetak gol kearah gawang. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 6 menit.</p>	
		
	<p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 1 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 3 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 3 kelompok yaitu Tim A berjumlah 1 orang, Tim B 1 orang dan 1 menjadi netral. Tim yang menguasai bola dapat mencetak gol dengan</p>	

	<p>cara menendang bola mengenai cones. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 6 menit.</p>	
	<p>Kedua</p> <p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 2, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang.</p> <p>Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang, Tim B 2 orang. Tim A bertugas sebagai offense yang berusaha untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dan Tim B bertugas sebagai defense untuk memblok atau membuang bola. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 7 menit.</p>	<p>1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa).</p> <p>2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan</li> <li>Mendefinisikan masalah</li> <li>Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki</li> <li>Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah</li> <li>Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah</li> </ol>



	<p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 2, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang, Tim B 2 orang. Kedua tim berusaha untuk dapat mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Tim yang dinyatakan menang adalah tim yang mencetak gol paling banyak. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 7 menit.</p>	<p>3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.</p> <p>4. Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.</p> <p>6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran.</p>
		

	<p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 2, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang, Tim B 2</p>	
	<p>orang. Tim A berusaha untuk dapat menjatuhkan cones dan tim B berusaha untuk dapat memblok atau membuang bola. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 7 menit.</p>  <p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 2 vs 2, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 2 orang, Tim B 2 orang. Kedua tim berusaha untuk dapat menjatuhkan</p>	

cones, Tim yang dinyatakan menang adalah tim yang menjatuhkan cones paling banyak. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 7 menit.

		<p>vs 3, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang</p> <p>1. Siswa diberi</p>
Ketiga	<p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 3 vs 3, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 6 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 3 orang, Tim B 3 orang. Tim A bertugas sebagai offense yang berusaha untuk mencetak gol sebanyakbanyaknya dan Tim B bertugas sebagai defense untuk memblok atau membuang bola. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 10 menit</p>  <p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 3</p>	<p>permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa).</p> <p>2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan</li> <li>Mendefinisikan masalah</li> <li>Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki</li> <li>Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah</li> <li>Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah</li> </ol> <p>3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah</p>

yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di setiap kelompoknya beranggotakan 6 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 3 orang, Tim B 3 orang. Kedua tim berusaha untuk dapat mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Tim yang dinyatakan menang adalah tim yang mencetak gol paling banyak. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 10 menit.



Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 3 vs 3, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 6 orang, lalu siswa dibagi menjadi 2 perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

4. Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.
6. Siswa dibantu oleh guru melakukan

	<p>bola. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 10 menit.</p>  <p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 3 vs 3, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang. Lalu siswa dibagi menjadi 2</p>  <p>untuk dapat menjatuhkan cones, Tim yang dinyatakan menang adalah tim yang menjatuhkan cones paling banyak. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 10 menit.</p>	
Keempat	Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 4 vs 3, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 7 orang.	1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa).

	<p>mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 7 menit.</p>  <p>Menerapkan keterampilan shooting dalam permainan 5 vs 5, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 10 orang.</p> <p>Lalu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Tim A berjumlah 5 orang dan Tim B 5 orang.</p> <p>Kedua tim melakukan game saling menyerang dan berusaha untuk mencetak gol ke dalam gawang dengan ukuran gawang yang sesungguhnya dan menggunakan kiper dan tim yang memasukan bola paling banyak itulah tim yang dinyatakan menang. Semua siswa mendapatkan kesempatan mencoba dan dilakukan selama 10 menit.</p> 	<p>bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.</p> <p>5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.</p> <p>6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran.</p>
--	--	---

	 <p>Keterangan:</p> <p>  Pemain      Cones   Gawang      Bola </p>	
--	---	--

**Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian**