

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Gerak Dasar Manipulatif Memukul

a. Pengertian Gerak Dasar

Gerak yang dilakukan pada anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori gerak dasar. Menurut Yulingga gerak dasar disekolah dasar itu dapat dibagi menjadi beberapa kategori meliputi tiga macam¹, yaitu: lokomotor yakni gerak berpindah tempat, gerak non lokomotor yakni gerak tidak berpindah tempat dan gerak manipulatif yakni gerak mengontrol objek atau benda.tanpa disadari dalam kehidupan sehari-hari. Gerak dasar ini sudah dilakukan seperti berjalan, berlari saat bermain bersama teman, melompat untuk meraih suatu benda yang berada di tempat yang lebih tinggi dari dirinya, melempar bola, memukul bola, menendang bola. Sesuai dengan perkembangan fisik dan tingkat perkembangan usianya. Gerak dasar yang dilakukan anak berbeda-beda sehingga perlu adanya latihan pengulangan gerak dasar agar semakin meningkat, salah satunya adalah gerak dasar manipulatif.

¹Yulingga, *Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Sportif Universitas Nusantara PGRI Kediri, Vol.1, 2015, h.61

Wiradihardja mengemukakan bahwa kemampuan gerak terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki.² Perkembangan gerak bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan anggota tubuh. Sedangkan menurut Sayrifuddin fokus utama dari para pelaku pendidikan jasmani untuk menjadikan gerakan sebagai kunci utama dalam pendidikan jasmani dan olahraga.³

Karena gerakan fisik yang konstan telah menjadi katakteristik manusia, sehingga melalui gerakan diharapkan tujuan pendidikan dapat dicapai. Berdasarkan kajian teori dari beberapa ahli dapat diambil kesimpulan, gerak dasar adalah fokus utama dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas kemampuan belajar yang diimbangi dengan kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki.

b. Pengertian Gerak Dasar Manipulatif

Gerak dasar manipulatif merupakan aktivitas yang melibatkan tubuh untuk dapat memanipulasi benda di luar dirinya. Gerakan manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek dengan koordinasi tangan dan kaki atau bagian tubuh lainnya. Gerak manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus dipelajari anak bersama-sama dengan keterampilan

²Sudradjat Wiradihardja, *Perkembangan Motorik*, (Jakarta: CV Alungdan Mandiri 2016) h.129

³Aip Syarifuddin, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2008) h.18

lokomotor dan non lokomotor. Menurut Mahendra disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini, siswa harus berhubungan dengan benda di luar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan.⁴

Sedangkan menurut Nuratin kemampuan gerak manipulatif merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak manipulatif manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya.⁵ Puspodari mengungkapkan gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain misalnya: melempar, menangkap, menyepak, memukul.⁶ Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Berdasarkan kajian teori dari beberapa ahli dapat diambil kesimpulan, bahwa gerak dasar manipulatif merupakan suatu aktivitas gerakan

⁴Agus Mahendra, *opcit*, h.132

⁵Diah Nuratin, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas iii Sd Negeri 1 Purwawinangun*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.3, 2016, h.60

⁶Puspodari, *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, Dan Manipulatif Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Kandangan iii Surabaya*, Jurnal Penelitian Pendidikan, 2017, h.66

memanipulasi atau memindahkan objek yang berada di luar dirinya menggunakan anggota tubuh seperti melempar, menangkap, dan memukul.

c. Pengertian Gerak Dasar Manipulatif Memukul

Gerak memukul merupakan gerak dasar dengan menggunakan bagian-bagian tubuh untuk mengendalikan obyek.⁷ Keterampilan ini sangat diperlukan dalam aktivitas olahraga dan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan. Gerakan memukul dalam arti sebenarnya misalnya memukul bola, anak kecil mula-mula berusaha dengan gerakan mengayunkan tangannya dengan lengan lurus ke arah depan atas.⁸ Gerakan yang berkembang kemudian adalah memukul dari arah samping ke arah depan. Memukul bola diatas kepala berkembang kemudian. Demikian juga perkembangan gerak memukul memakai alat misalnya yang terbuat dari kayu biasa digunakan untuk bermain kasti. Jadi perkembangan gerak memukul obyek tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan bagian tubuh seperti tangan atau kaki dan bahkan menggunakan alat pemukul seperti pemukul kayu.

Menurut Yulingga memukul adalah suatu aksi menggunakan satu atau dua tangan dengan menggunakan alat untuk mendorong atau memberikan daya pada suatu obyek.⁹ Sedangkan Suryatna mengemukakan gerak dasar

⁷Agus Mahendra, *Perkembangan Gerak Manipulatif*, Jurnal FPOK 2006, h.524

⁸Sudrajat Wiradihardja, *opcit*, h.138

⁹Yulingga, *opcit*, h.66

memukul yang benar adalah pukulan yang menimbulkan arah bola bergerak lurus, cepat, dan tidak melambung.¹⁰

Berdasarkan kajian teori dari beberapa ahli dapat diambil kesimpulan, bahwa gerak dasar manipulatif memukul merupakan gerak dasar yang menggunakan bagian tubuh seperti tangan dan dapat juga menggunakan alat pemukul agar dapat memberikan daya pada suatu obyek, dalam melakukan pukulan yang benar adalah pukulan bergerak lurus, cepat, dan tidak melambung.

d. Macam-macam Gerak Dasar Memukul Bola

Sebelum melakukan gerak dasar memukul bola, pemain dituntut dapat mengetahui cara memegang alat pemukul dengan berbagai macam cara. Berikut adalah contoh cara memegang alat pemukul yang terbuat dari kayu.



Gambar: 2.1 Cara Memegang Alat Pemukul¹¹

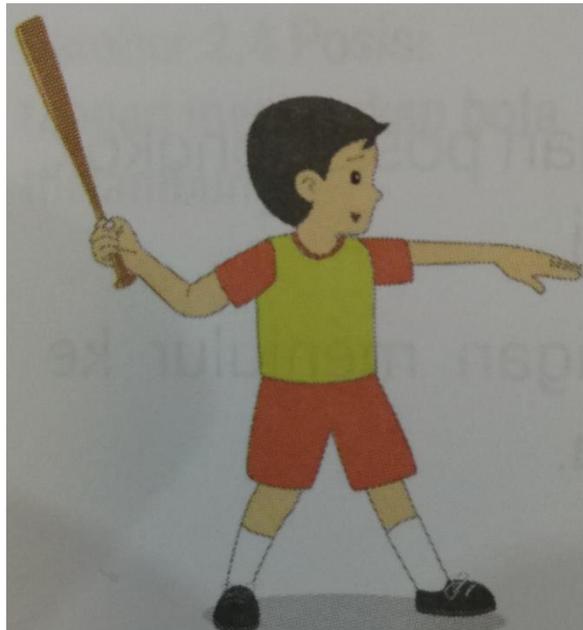
¹⁰Suryatna, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Bandung: PT. Sarana Panca Karya, 2009) h.28

¹¹Eddy Sih Mitranto, *Penjas Orkes*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2015) h.7

Langkah-langkahnya adalah:

1. Memegang dengan erat.
2. Tangan kanan memegang alat pemukul dari belakang.
3. Tangan kiri merentang lurus ke depan.
4. Memegang alat pemukul dengan fokus tepat mengenai bola.
5. Posisi lengan tidak kaku.

Secara umum, macam-macam gerakan dalam memukul bola menggunakan alat pemukul yang terbuat dari kayu akan dijelaskan dibawah ini.



Gambar 2.2 Sikap Awal Memukul Bola¹²

¹²Masrian dan Aminarni, *Penjasorkes*, (Jakarta: Erlangga, 2016) h.20

Sikap Awal

1. Posisi badan berdiri tegak menghadap ke arah pelempar bola.
2. Buka kaki selebar bahu.
3. Posisi kaki kanan berada di belakang.
4. Tangan kiri merentang lurus kedepan menandakan ketinggian umpan yang diinginkan.
5. Tangan kanan memegang alat pemukul dari belakang.
6. Pandangan fokus pada arah datangnya bola.



Gambar 2.3 Gerakan Memukul Bola¹³

¹³Kahiril dan Anwar, *PenjasOrkes*, (Bandung: Yrama Widya, 2018) h.33

Gerakan Saat Memukul Bola

7. Ayunkan tangan yang memegang alat pemukul lurus ke depan.
8. Ayunkan alat pemukul dengan meluruskan siku disertai lecutan pergelangan tangan saat bola dalam jangkauan pukulan.



Gambar 2.4 Sikap Setelah Memukul Bola¹⁴

Sikap Setelah Memukul Bola

9. Gerakan akhir pukulan mengarah lurus ke samping kiri.
10. Setelah memukul, simpan pemukul kasti di tempat yang tidak membahayakan orang lain.

¹⁴*ibid*, h. 34

2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sebagai seorang guru perlu memahami karakteristik anak, baik dari segi fisik, mental, maupun sosial emosi dalam rangka memenuhi hasrat bergerak pada anak-anak, hal ini demi suksesnya usaha untuk mendidik mereka. Jika seorang guru mampu mengenal dan menguasai perkembangan serta pertumbuhan siswanya, akan sangat mempermudah dalam mengelola proses belajar mengajar dengan baik.

Piaget dalam Syah mengemukakan karakteristik siswa kelas IV adalah rentang usia 7-11 tahun.¹⁵ Pada tahapan ini disebut tahap operasional konkret yakni ciri-cirinya adalah anak memiliki korelasi yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi, sudah memiliki sikap tunduk terhadap peraturan-peraturan permainan tradisional, minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.¹⁶ Ciri utama lainnya pada perkembangan motorik anak usia ini adalah bergerak. Seluruh waktunya digunakan untuk bergerak.

Rogers dalam Eveline dan Hartini mengemukakan bahwa siswa yang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggungjawab atas keputusan-keputusan yang diambarnya sendiri.

Rogers dalam Eveline dan Hartini mengemukakan 5 hal penting dalam proses belajar:

¹⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015) h.30

¹⁶Sudarwan dan Khairil, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2010) h.86

1) hasrat untuk belajar: siswa dapat memiliki hasrat ingin tahu yang terus menerus terhadap dunia sekelilingnya; 2) belajar bermakna: siswa selalu menimbang-nimbang aktivitas yang memiliki makna untuk dirinya; 3) belajar tanpa hukuman: terbebas dari ancaman hukuman membuat anak bebas melakukan apa saja, membuat eksperimen hingga menemukan sendiri sesuatu yang baru; 4) belajar dengan inisiatif sendiri: siswa banyak berinisiatif, mampu mengarahkan dirinya sendiri, menentukan pilihannya sendiri, serta berusaha menimbang sendiri hal yang baik untuk dirinya; 5) belajar dan perubahan: karena dunia terus berubah, siswa harus belajar untuk dapat menghadapi kondisi dan situasi yang terus berubah.¹⁷

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV anak memiliki korelasi yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi, sudah memiliki sikap tunduk terhadap peraturan-peraturan permainan tradisional, minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, tingkat perkembangan motorik anak sudah berkembang sangat pesat, anak yang senang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggungjawab atas keputusan-keputusan yang diambilnya sendiri.

¹⁷Eveline dan Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) h.37

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning adalah model pembelajaran dimana siswa dapat mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok.¹⁸ Dalam pembelajaran ini siswa membuat kelompok heterogen, maksud dari heterogen disini adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa dimana kita ketahui setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda (Individual differences), jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang memiliki perbedaan latar belakang.¹⁹

Rusman mengungkapkan bahwa dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling berinteraksi secara seimbang. Interaksi yang dimaksudkan adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.²⁰ Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan serta akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

¹⁸Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta,2011) h.11

¹⁹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia,2011) h.31

²⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2012) h.202

Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Shoimin mengungkapkan enam langkah utama yang digunakan didalam pembelajaran model *cooperative learning* diantaranya dapat membuat siswa melaksanakan pembelajaran dengan aktif antara siswa tersebut adalah pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membuat kelompok belajar, membimbing kelompok saat sedang berdiskusi, mengevaluasi setiap pekerjaan siswa, dan yang terakhir adalah memberi penghargaan setiap kelompok.²¹

Tabel 2.1

Langkah-langkah Dalam *Cooperative Learning*

FASE – FASE	AKTIVITAS GURU
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Menyajikan Informasi.	Guru “menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan”.
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok – kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok – kelompok belajar dan

²¹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar_Ruzz Media, 2014) h.46

FASE – FASE	AKTIVITAS GURU
	membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Memberikan Penghargaan.	Guru mencari cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan dari pendapat para ahli tersebut bahwa model *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan secara bersama-sama. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan serta akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

b. Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament

Model *cooperative learning* tipe *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang kerap dipakai dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar, karena dalam pembelajaran tipe TGT mudah diterapkan pada pembelajaran PJOK, serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, jenis kelamin, dan suku.

Huda mengungkapkan dalam *team games tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu serta merencanakan strategi bermain sebelum terjun kelapangan bersama anggota kelompok agar mencapai kemenangan yang diinginkan.²²

Sedangkan menurut Slavin dalam *team games tournament* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.²³ Teman satu kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *games* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

²²Miftahul Huda, *68 Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014) h.197

²³Robert Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*, diterjemahkan dari *Cooperative Learning: Theory, research dan practice* (London: Allymand Bacon,2005) Penerjemah: Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media,2015) h.14

Kegiatan pembelajaran menggunakan tipe TGT adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan permainan yang dirancang untuk memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar. Hamdani mengungkapkan lima komponen utama dalam TGT²⁴

Tabel 2.2

Komponen Utama Dalam *Team Games Tournament*

No.	KOMPONEN	AKTIVITAS GURU
1.	Penyajian kelas	Guru menyampaikan materi dengan cara ceramah atau diskusi. Guru memberikan materi tentang gerakan dasar memukul bola, dan memberikan video cara memukul yang benar.
1.	Kelompok (<i>team</i>)	Kelompok dipilih secara heterogen (jenis kelamin, ras, dan suku). Fungsi kelompok adalah agar lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan di lapangan.

²⁴Hamdani, *opcit*, hh.92-93

No.	KOMPONEN	AKTIVITAS GURU
2.	Permainan (<i>game</i>)	Pada permainan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dasar yang sudah dijelaskan pada penyajian kelas, untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan, agar pada saat turnamen dapat memberikan permainan yang optimal.
3.	Turnamen	Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setelah guru memberikan materi dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen permainan memukul bola dilakukan di lapangan sekolah, fungsi turnamen adalah untuk mendemonstrasikan atau praktik langsung di lapangan setelah apa yang telah dipelajari dan di jelaskan oleh guru tentang gerak dasar memukul bola.
4.	Penghargaan kelompok (<i>team recognize</i>)	Guru mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mengaktifkan siswa secara berkelompok sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik, menumbuhkan sikap sportifitas, mampu merancang strategi bersama sehingga kemenangan milik bersama, menjauhkan sifat egosentris dan individualis, serta terdapat lima komponen dalam model TGT yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan tentang meningkatkan gerak dasar memukul bola dalam pembelajaran PJOK melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament*, diantaranya hasil penelitian Atang Eded Heryana yang berjudul “Upaya Belajar Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola Kasti Menggunakan Alat Bantu Tiang Setinggi Pinggang Pada Siswa Kelas IV SDN Rawa Bunga 11 Pagi Jakarta Timur”.²⁵ Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Rawa Bunga Jakarta Timur tahun ajaran 2011-2012. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan bola kasti. Dengan menggunakan media tiang setinggi tiang, hasil belajar memukul bola kasti dapat meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari

²⁵Atang Eded Heryana, *Upaya Belajar Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola Kasti Menggunakan Alat Bantu Tiang Setinggi Pinggang Pada Siswa Kelas IV SDN Rawa Bunga 11 Pagi Jakarta Timur*, Skripsi Sarjana, FIK, UNJ

pengolahan dan analisis data yang dilakukan, diperoleh peningkatan hasil belajar memukul bola kasti menunjukkan peningkatan sebesar 100% dari semula sebesar 50%.

Hasil penelitian lain ditulis oleh Bella Monalista yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*"²⁶ penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur tahun ajaran 2015-2016. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Dengan menggunakan model *cooperative learning*, kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dapat meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari pengolahan dan analisis data yang dilakukan, diperoleh peningkatan hasil kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar menunjukkan peningkatan sebesar 13,8% dari semula sebesar 31% menjadi 44,8%. Dan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* meningkat sebesar 25% dari semula sebesar 70% menjadi 95%.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, maka penulis mencoba meneliti dengan gerak dasar yang sama yaitu gerak dasar

²⁶Bella Monalista, *Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*, Skripsi Sarjana, FIP, UNJ

memukul namun menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Jika kebanyakan penelitian menggunakan model *cooperative learning* dilakukan pada mata pelajaran eksata maka dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini dilakukan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dengan melihat hasil penelitian yang relevan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa gerak dasar manipulatif memukul dapat ditingkatkan melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Hasil penelitian di atas dapat dijadikan sebagai landasan bahwa gerak dasar manipulatif memukul dapat ditingkatkan juga melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan kerangka teori diatas menyatakan bahwa, gerak dasar memukul bola dalam pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan lagi. Adapun kegiatan-kegiatan yang dirancang untuk melatih gerak dasar memukul bola siswa dapat dilakukan dengan struktural. Dengan demikian, ada beberapa permainan yang disiapkan untuk melatih gerak dasar memukul yang dapat menambah rasa percaya diri dan menimbulkan rasa tanggung jawab pada setiap individu maupun kelompok. Berikut adalah rancangan permainan yang akan diberikan kepada kelas IV sekolah dasar yaitu permainan tradisional yang terdapat keterampilan memukul seperti, bola gebok, buaya-buayaan, bola tembak, dan tebak suara. Dalam permainan tersebut, siswa akan dilatih

bagaimana cara bermain menggunakan bola agar terbiasa ketika memukul bola kasti.

Dari pemaparan permainan tradisional tersebut, siswa diharapkan tetap berada pada bimbingan guru sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan pemahaman siswa terhadap pentingnya kebutuhan gerak dasar dalam memukul bola. Siswa juga perlu diberikan konsep-konsep yang berhubungan dengan bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan contoh dalam permainan tradisional.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teoritik, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut “Melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* diduga dapat meningkatkan gerak dasar memukul bola pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat”.