

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salahsatu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan gerak manusia. Gerak bagi manusia sebagai aktivitas jasmani merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting, yaitu sebagai dasar bagi manusia untuk belajar, baik belajar mengenal alam sekitar dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman berupa pengetahuan dan keterampilan, nilai dan sikap, maupun belajar mengenal dirinya sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam usaha penyesuaian dan mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya.

Menurut para ahli bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan sebagai pendidikan melalui aktivitas fisik untuk pengembangan total kepribadian anak untuk keutuhan dan kesempurnaan tubuh, pikiran dan jiwa menurut buku pendidikan psikologi anak Didin Budiman (2011,hlm 2) mengutip dari Harsono (1968:2) pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan juga berhubungan dengan pertumbuhan, perkembangan dan penyesuaian diri dari pada individu melalui suatu program juga sistematis dari latihan-latihan jasmaniah, juga terpilih, disusun dan diselenggarakan sesuai dengan standar-standar sosial dan hygiene serta ditunjukkan untuk mencapai hasil-hasil juga bersifat khusus (*specific outcomes*). Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Program pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah dasar (SD) berpangkal pada gerak murid, yang menampakan dirinya ke luar terutama dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmaninya. Aktivitas jasmani merupakan dalam bentuk-bentuk pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Karakter pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang menimbulkan rasa dan kesadaran untuk menguasai emosi pribadi, mandiri, penyesuaian diri sebagai dasar bagi terbentuknya mental sehat dan kebiasaan hidup sehat di lingkungan masyarakat di mana pun siswa berada, termasuk pendapat pengakuan diri sebagai anggota masyarakat yang baik karena kemampuan bersosialisasinya.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Khusus dalam pendidikan jasmani ranah kognitif meliputi kemampuan berfikir, kemampuan memahami konsep gerak, arti sehat, menyadari gerak, dan penguatan akademik. Ranah afektif meliputi keterlibatan dalam pergaulan sosial, menyukai fisik, memperoleh kepercayaan diri, menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri. Sedangkan ranah psikomotor meliputi pertumbuhan biologik, keterampilan gerak, peningkatan kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh.

Mengenai tujuan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar dalam memberikan pembelajaran penjas, guru ditekankan memberikan pengalaman bentuk gerak dalam bentuk gerak dasar dalam upaya mengembangkan keterampilan gerak. Menurut Sukintaka (1992, hlm.11) gerak dasar dibagi tiga bentuk gerakan yaitu :

- (1) Lokomotor : jalan, lari, loncat, lompat, dan jengket. Gerak kombinasi bercongklang (“gallop”) meluncur, menggeser ke kanan atau ke kiri, memanjat dan berguling.
- (2) Nonlokomotor : mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat.
- (3) Manipulatif : mendorong, memukul, memantul, melempar, menyepak serta mengguling, menerima, menangkap dan menghentikan.

Berkaitan dengan gerak dasar manipulatif, menurut Malia (dalam Lumintuarso 2004, hlm. 196) menyebutkan bahwa : “Gerak manipulatif adalah gerak dimana objek bergerak, seperti dalam lempar, tangkap, menggiring, menendang, memukul, dan variasi dari gerak tersebut”. Sementara itu, menurut Mahendra (2003, hlm. 24) mengatakan :

Gerak dasar manipulatif adalah bagian dari gerak dasar yang harus dipelajari anak bersama-sama dengan gerak lokomotor dan nonlokomotor. Disebut manipulatif, karena pada gerak ini anak-anak harus berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus

dimanipulasi sedemikian rupa melepar, menendang, menangkap, menyetop bola, memukul dengan raket, memukul dengan pukulan softball, dan sebagainya. Sedangkan benda-benda yang dilibatkan adalah berupa bola, pemukul, raket, balon, simpai, gada, pedang, dan sebagainya.

Pendidikan sebagai modal perubahan harus dimaknai sebagai upaya untuk membantu manusia mencapai realitas diri dengan mengoptimalkan semua potensi kemanusiaan yang dimilikinya. Dengan demikian dengan proses yang menuju pada terwujudnya optimalisasi potensi manusia, tanpa mengenal ruang dan waktu dikategorikan sebagai kegiatan pendidikan, itu artinya bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah tetapi juga diluar sekolah. Karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik, maka tentu saja guru dapat dikatakan manusia yang cukup mempengaruhi terhadap perubahan sosial. Namun hal yang paling penting yang harus diperhatikan dalam diri seorang guru yang berperan sebagai faktor fundamental dalam dunia pendidikan adalah sejauh mana guru memiliki kemampuan menciptakan perubahan sosial yang lebih baik (pembaharuan) perubahan yang terjadi bisa dikatakan perubahan sosial jika perubahan itu cukup mempengaruhi struktur sosial, sikap, dan nilai suatu tatanan masyarakat. Perubahan sosial yang lebih baik berarti terwujudnya atau munculnya bangunan atau struktur sosial, sikap, dan nilai yang mencoba memperbaiki atau menyempurnakan dari keadaan atau tatanan sebelumnya.

Pada kalangansiswa sekolah dasar dan menengah, seperti juga masyarakat, pada umumnya gejala masalah pribadi dan sosial ini juga tampak dalam perilaku keseharian. Sikap-sikap individualistis, egois, acuh tak acuh, tidakbertanggung jawab, malas berkomunikasi dan berinteraksi atau rendahnya empati dan tidak disiplin merupakan fenomena yang menunjukkan adanya kehampaan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sesungguhnya dalam menghadapi kondisi yang demikian, pendidikan dapat memberikan cara dalam mengatasi masalah sosial sebab pendidikan memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat menjadi kekuatan utama dalam mengatasi dan memecahkan masalah sosial-ekonomi yang dihadapi, tetapi juga dapat menjadi faktor penyebab munculnya masalah-masalah tersebut.

Sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pegangan norma dan nilai yang kuat, kinerja dan disiplin yang tinggi yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Sebaliknya sumber daya manusia yang tidak berkualitas, lemah dalam pegangan norma dan nilai, rendah disiplin dan kinerja yang dihasilkan oleh pendidikan yang kurang berkualitas dapat menjadi pangkal dari permasalahan yang dihadapi. Meskipun begitu kedudukan pendidikan sangat strategis untuk perubahan suatu bangsa namun bangsa kita belum cukup optimis mengandalkan posisi tersebut karena pada kenyataannya kondisi dan hasil pendidikan kita belum memadai.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Seiring perubahan zaman, banyak sekali model-model pembelajaran yang berkembang. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman dan pengaplikasiannya. Sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran.

Metode kooperatif learning merupakan metode pembelajaran yang membantu anak didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat. Sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar. Menurut Juliantine, dkk (2013, hlm. 58)

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Dalam pembelajaran pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk kerjasama satu sama lain dengan teman satu kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, dengan adanya kerjasama sengan teman satu tim diharapkan siswa untuk saling membantu untuk memahami materi yang diberikan. Pembelajaran

ini dikatakan berhasil apabila siswa dalam satu kelompok telah memahami dan menguasai bahan pelajaran.

Pada hakekatnya model pembelajaran kooperatif learning adalah model pembelajaran di mana siswa dapat belajar, bekerja sama dan berinteraksi dengan sesama siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut Sanjaya, (2006, hlm. 12):

Kooperatif learning adalah Model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (Heterogen).” “Pembelajaran kooperatif learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, yang struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Pada pelaksanaannya pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama siswa pada siswa kelas V sekolah dasar masih kurang. Hal ini karena beberapa faktor diantaranya siswa kurang dalam pembelajaran gerak manipulatif dan siswa kurang bersosialisasi dengan teman sehingga kerjasama antar teman tidak terjalin sehingga saat melakukan pembelajaran penjas kurang kompak antar kelompok. Di lain pihak siswa termotivasi dan terkesan pasif dalam melakukan tugas gerak yang diberikan. Untuk itu usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memungkinkan siswa dapat aktif dalam proses belajarnya sangat perlu dilakukan untuk pencapaian tujuan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pengemasan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran aktif maksudnya pembelajaran menumbuhkan suasana siswa yang aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan melakukan tugas gerak yang diberikan. Inovasi, melalui aktifitas belajar yang dilakukan siswa dapat menemukan sesuatu hal yang belum dialami. Kreatif, pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis dan mengembangkan kreativitas. Efektif, pembelajaran berdaya guna dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Menyenangkan, siswa merasakan proses belajar bukan menjadikan beban harus senang dan iklas melakukan tugas yang diberikan.

Suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, bisa dilakukan dengan adanya pengembangan dari materi yang sudah ada. Sebagaimana yang sudah dikenal dengan adanya modifikasi permainan, ini bukan semata-mata merubah inti dan makna dari permainan yang sebenarnya, melainkan untuk memudahkan permainan tersebut dilakukan oleh siswa berdasarkan karakteristiknya. Pembelajaran permainan akan berjalan jika peraturannya mudah dimengerti, alatnya mudah digunakan, dan siswa senang melakukannya yang membuat mereka aktif bergerak.

Siswa SD berada dikisaran usia 6 sampai 12 tahun, ini tergolong ke dalam kelompok anak besar. Anak besar memiliki karakteristik unik, khususnya terjadi perubahan dari masa anak kecil menuju ke masa remaja awal. Semua ini dicirikan oleh karakteristik psiko-sosial, mental, emosional, kondisi fisik, dan kemampuan gerak. Karakteristik siswa laki-laki dengan siswa perempuan tidak memiliki perbedaan yang terlalu berbeda hampir sama. Menjelang masa akhir anak besar pada beberapa karakteristik psiko-sosial dan kemampuan fisik mulai muncul beberapa perbedaan antara siswa laki-laki dengan perempuan. Memahami minat dan aktivitas yang diperlukan oleh anak besar anak mendorong guru penjas pada upaya menyesuaikan aspek-aspek pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kemampuan gerak dalam berolah raga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh dasar gerak yang baik. Anak bermain akan meningkatkan dasar gerak mereka. Dasar gerak yang baik akan meningkatkan fungsi organ tubuh menjadi baik.

Berdasarkan Observasi pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di kelas V SDPN Setiabudi masih ditemukan permasalahan dalam perkembangan bergerak dasar siswa. Untuk itu dalam rangka mengembangkan gerak manipulatif dan kerja sama siswa, peneliti akan menggunakan cabang olahraga hand ball .

Berdasarkan pada keadaan siswa kelas V yang begitu aktif dan kurang bekerja sama dengan teman, maka belajar gerak manipulatif dan kerja sama siswa menjadi yang sangat penting. Penanaman gerak dan kerjasama sangat memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui penerapan kooperatif learning pada

kelas V. Penulis merumuskan judul penelitian ini “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Manipulatif dan Kerjasama Sosial Siswa Melalui Penerapan Kooperatif Learning Pada Siswa Kelas V SDPN Setiabudi.

B. Rumusan Masalah

Dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani bukanlah hal yang mudah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis masalah yang muncul pada saat dilapangan antara lain : kurangnya motivasi dan partisipasi pada siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya dalam pembelajaran gerak manipulatif dan siswa cenderung memilih-milih teman saat melakukan aktivitas penjas khususnya dalam aktivitas berkelompok sehingga kurang dalam kerjasama sosialnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan di kemukakan peneliti adalah: Apakah kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan kooperatif learning ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan gerak manipulatif dan kerja sama siswa dengan penerapan kooperatif learning melalui aktivitas permainan hand ball.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang terutama yang berkecimpung di dunia pendidikan, diantaranya :

a. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kerjasama sosial siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

b. Bagi Guru

Mampu meningkatkan kopetensi guru dengan menerapkan kooperatif learning pada materi hand ball agar meningkatnya kemampuan gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa kelas V SDPN Setia Budi.

c. Bagi Siswa

Meningkatnya gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa kelas VSDPN Setia Budi Bandung pada materi hand ball dan melalui penerapan kooperatif learning.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dalam berproses, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran.
2. Mendapat wawasan tentang penerapan kooperatif learning terhadap meningkatnya kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
3. Dapat memberi gambaran pada pihak lain yang akan melaksanakan penelitian sejenis.

E. Struktur Organisasi skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari :

1. Latar Belakang penelitian
2. Identifikasi dan Perumudan Masalah
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam penyusunan pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, Bab II terdiri dari :

Pembahasan teori-teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari :

1. Waktu, Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel
2. Desain, Metode dan Rancangan Penelitian
3. Definisi Operasional
4. Instrumen Penelitian
5. Teknik Pengumpulan Data (lembar observasi)

6. Teknik Analisis Data : rincian tahap-tahap analisis data, teknik yang dipakai dalam analisis data

Untuk penelitian kuantitatif pengujian analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, mungkin menggunakan *software* tertentu, pada penelitian ini menggunakan *Microsoft excel*.

Bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari :

1. Pengolahan atau analisis data
2. Pemaparan data kuantitatif
3. Pembahasan data penelitian

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir atau uraian padat, bab V terdiri dari :

1. Kesimpulan
2. Saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA / LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian pustaka / Landasan Teoritis

1. Hakikat Belajar

a. Konsep Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Para siswa memerlukan stimulasi atau rangsangan dari lingkungan untuk menyebabkan terjadinya proses belajar agar sampai pada potensi optimum gerak mereka. Menurut Hilgard (dalam Suryabrata, 2001 hlm. 232) bahwa:

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya dan para siswa perlu terlibat secara total dalam proses ajar, meski pada pendidikan jasmani menekankan pada proses pengembangan psikomotor (seperti: kebugaran, kesehatan jasmani, kesehatan jasmani, kekuatan, kelentukan, kecepatan, kelincuhan, keseimbangan, koordinasi gerak, dan berfungsi normalnya organ-organ tubuh), tetapi juga melibatkan proses kognitif, proses sosial, dan proses emosional siswa secara utuh.

Belajar dalam pendidikan jasmani berbeda dengan penampilan gerak. Penampilan sering diibaratkan sebagai aksi atau tindakan. Tetapi penampilan keterampilan gerak berkaitan erat dengan karakteristik fisik, kemampuan gerak, kemampuan persptual, kognisi, dan mood emosional. Guru pendidikan jasmani perlu memberikan kontribusi secara substansial terhadap perkembangan kemampuan gerak, berfikir, dan perasaan emosional siswa. Penampilan dan belajar gerak adalah kualitas fisik, yang keduanya

diperlukan untuk mengembangkan keterampilan gerak yang diinginkan. Prinsip dan teori belajar melibatkan kematangan, kepemimpinan, setting belajar, motivasi pembelajaran praktik keseluruhan dan bagian, pengetahuan tentang hasil, transfer, reinforcement, dan retensi (pendalaman).

b. Konsep Belajar Gerak

Abduljabar (2011, hlm. 100) mengatakan bahwa: teori perkembangan merupakan hal penting dalam pembahasan belajar gerak. Teori perkembangan / pentahapan menyarankan bahwa siswa berkembang melalui sekumpulan serial tahapan atau tingkatan yang mengikuti pola urutan logis. Satu aspek dari teori pentahapan melibatkan perkembangan gerak. Perkembangan gerak dapat ditelusuri mulai dari gerak involuntary sampai pada gerak yang bertujuan. Teori ini menyarankan bahwa siswa harus mampu menampilkan keterampilan gerak tertentu dalam tingkatan usia. Gerakan kadang-kadang digambarkan dalam konteks pola dan keterampilan. Pola gerak menurut Malina (1991) (dalam agus Mahendra, 2012, hlm. 23) mengemukakan bahwa: gerak dasar atau gerakan-gerakan yang melibatkan dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Dalam hal ini apa yang menjadi dasar penanaman pola gerak sama dengan keterampilan, tetapi keterampilan lebih menkankan pada ketetapan, ketelitian, dan koefisien penampilannya.

Abduljabar (2011,hlm.100) juga memaparkan bahwa: periode teoritis dari perkembangan gerak menandakan bahwa tahapan tertentu dalam proses perkembangan penting bagi pembelajaran keterampilan tertentu. Jikan keterampilan ini tidal berkembang pada waktu yang tepat, kegagalan demi kegagalan akan dirasakan ketika yang bersangkutan belum menunjukkan perkembangan yang diinginkan.

Kesempatan belajar gerak disekolah dasar perlu memberikan siswa bukan hanya pada penguasaan keterampilan gerak dasar tetapi juga perkembangan pemahaman tentang gerak yang penting bagi pembelajaran. Siswa mungkin kehilangan minat, memerlukan waktu untuk mengintegrasikan keterampilan, atau memiliki tingkatan keterampilan tinggi setelah berulang kali melakukan upaya latihan. Guru mungkin mengalami keterlambatan atau percepatan perubahan metode atau latihan dalam upaya membelajarkan siswa. Lingkungan

sekitar seperti fasilitas, peralatan, suasana dan kondisi tempat juga turut mempengaruhi terjadinya fluktuasi tingkat penguasaan gerak oleh siswa. Untuk meminimalis guru harus mengenali kebutuhan siswa, memberikan gubahan atau umpan balik yang akurat, menghindari kecemasan tingkat tinggi pada diri siswa dan memberikan pengalaman menyenangkan selama siswa belajar tugas gerak.

Ketika siswa makin mahir dan otomatis, siswa dapat berkonsentrasi pada penggunaan keterampilan untuk situasi dan kondisi yang berbeda. Selama masa ini, aktivitas latihan perlu dikembangkan dan jumlah pertanyaan perlu diajukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi

Guru pendidikan jasmani perlu memberikan pilihan berbagai cara pengajaran untuk mengakomodasikan berbagai gaya belajar siswa, guru juga perlu menjadi seorang pengamat yang cermat untuk dapat memaksimalkan belajar setiap siswa.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, mahluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Penjas bukan hanya dekorasi untuk ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Sehubungan dengan itu, pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberikan inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Maka yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat fisik atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu.

Pengertian pendidikan jasmani di Indonesia mempunyai harapan seperti yang tercantum pada ketetapan MPR No.II/MPR/1988 dalam teori bermain oleh Sukintaka (1992, hlm. 9-10), yang berbunyi sebagai berikut :

Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan kepada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin, dan sportivitas, serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional.

Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan olahraga di lingkungan sekolah, pengembangan olahraga prestasi, upaya memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani itu merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani para peserta didik. Menurut Gabbard, Leblanc, dan Lowy (dalam Sukintaka 1992, hlm.10) mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi:

- (1) Ranah kognitif, kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (*"perceptual ability"*), menyadari gerak, dan penguatan akademik.
- (2) Ranah psikomotor, pertumbuhan biologi, kesegaran jasmani, juga menyakuti kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.
- (3) Ranah afektif, rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan nada konsep diri.

Aktivitas jasmani dalam tulisan ini adalah sebagai kegiatan siswa untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Aktivitas tersebut harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan peserta didik akan tumbuh dan berkembang secara sehat dan segar jasmaninya serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis dalam menjalankan kehidupannya sekarang maupun yang akan datang.

3. Gerak Manipulatif

Keterampilan gerak manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar harus dipelajari anak bersama-sama dengan keterampilan

lokomotor dan nonlokomotor. Berkaitan dengan gerak dasar manipulatif, menurut Lumintuarso (2011) hlm. 196 menyebutkan bahwa: “Gerak manipulatif adalah gerak dimana objeknya bergerak, seperti dalam lempar, tangkap, menggiring, menendang, memukul, dan variasi dari gerak tersebut”.

Sedangkan menurut Mahendra dan Saputra (2006, hlm 22) mengemukakan:

Keterampilan manipulatif adalah kemampuan individu melakukan aktivitas dengan rekayasa objek. Keterampilan ini diperlukan ketika individu tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Dari beberapa pendapat pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa gerak manipulatif merupakan gerak kombinasi antara keterampilan lokomotor dan nonlokomotor dengan menggunakan objek sebagai alat yang dimaninkannya. Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini, anak-anak berhubungan lahsung dengan benda-benda berupa bola, pemukul, raket, balon, simpai, gada, pedang, dan sebagainya yang ada diluar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan seperti melempar, menendang, menangkap, menyetop bola, memukul dengan raket, memukul dengan pemukul softball, dan sebagainya.

Anak-anak usia muda mulai berhubungan dengan benda luar ketika mereka mapu menggengam benda apapun di sekitarnya. Pada tahap selanjutnya, kemampuan memanipulasi benda tersebut anat ditentukan oleh keterlibatan koordinasi mata tangan (pada saat menangkap dan melempar bola) dan koordinasi mata-kaki (pada saat menendang dan menggiring bola). Kedua koordinasi tersebut diperlakukan kelak pada saat anak terlibat dalam kegiatan olahraga yang sudah terspesialisasi, seperti sepakbola, tenis meja, badminton, dan sebagainya. Gerak manipulatif tidak kalah pentingnya dengan gerak dasar lokomotor dan non lolomotor.

Karena dengan gerak dasar manipulatif termasuk termasuk kedalam gerak kasar, dimana gerakan-gerakan dalam gerak manipulatif lebih dominan menggunakan otot-otot besar. Gerak kasar ini digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Adapun menurut (Mahendra dan Saputra, 2006, hlm. 22) tujuan dari perkembangan gerak kasar adalah :

Mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Dari pendapat tersebut jelas bahwa gerakan kasar penting diberikan kepada anak didik salahsatunya dengan memberikan gerak manipulatif. selain itu juga dengan mengembangkan gerak manipulatif seseorang dapat meningkatkan kemampuan gerakan dasar yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sifatnya tidak sealamiah berjalan dan berlari, semua anak normal biasanya sudah menguasai gerakan dasar ini pada usia-usia awal mereka. Bukan berarti bahwa gerakan dasar tersebut tidak perlu dilatih. Melatih atau memperbanyak pengalaman anak dalam gerak manipulatif, tentunya akan meningkatkan efisiensi dari gerakan itu sendiri, di samping akan membantu anak dalam meningkatkan kekuatan dan daya tahan dari otot-otot yang digunakan.

4. Perkembangan Gerak manipulatif

Anak pada umumnya mampu untuk menirukan gerakan tanpa diberikan bantuan oleh orang dewasa sekalipun. Aktivitas gerak mereka menjadi bebas sambil mengamati perubahan pada lingkungannya yang terus menerus tumbuh dan berkembang secara efektif. Dengan waktu, pengalaman, dan praktek kedua-duanya yaitu koordinasi tangan, mata, dan kaki yang secara dramatis dapat meningkatkan keterampilan ini meliputi lengan dan bahu, salah satu tangan menangkap dan satu lagi melempar, dan kedua-duanya membentuk gerakan dengan dan tanpa alat. Jadi kegiatan ini digunakan di dalam keterampilan yang dikendalikan.

Anak-anak usia muda mulai berhubungan dengan benda luar ketika mereka mampu menggenggam benda apapun di sekitarnya. Pada tahap selanjutnya, kemampuan memanipulasi benda tersebut amat ditentukan oleh keterlibatan antar organ-organ tubuh lainnya. Seperti koordinasi mata dengan tangan dan koordinasi mata dengan kaki. Dengan melalui berbagai koordinasi antar organ tersebut, maka akan tercipta berbagai gerakan yang variatif dalam menunjang berbagai kegiatan baik itu kegiatan sehari-hari ataupun kegiatan yang berhubungan dengan olahraga.

5. Karakteristik Gerak Manipulatif kelas V SD

Manusia memiliki perbedaan karakteristik dalam setiap jenjang usia. Tidak bisa dipungkiri bahwa karakteristik anak-anak tidak akan sama dengan karakteristik orang dewasa, dan demikian juga karakteristik orang dewasa tidak akan sama dengan karakteristik orang yang telah lanjut usia. Hal utama yang menjadi dasar perbedaan karakteristik tersebut adalah berbedanya tahapan perkembangan manusia disetiap jenjang usia.

Perbedaan karakteristik inilah yang harus difahami dan disadari oleh praktisi pendidikan dalam hal ini guru sebagai aktor utama sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan bahan ajar agar dapat disesuaikan dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didiknya. Menurut Degeng (dalam Budiningsih 2004, hlm. 35) mengungkapkan bahwa “Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya”.

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek yang menjadi ciri khas dari tahap perkembangan perseorangan siswa sesuai dengan usia dan kematangan perkembangannya baik dari pertumbuhan fisiknya, struktur anatominya maupun dari segi perkembangan mentalnya. Anak usia sekolah dasar adalah manusia yang utuh dan berkembang dalam dunianya sendiri menuju kearah kedewasaan. Utuh dalam hal ini berarti memiliki ketentuan fisik, mental, sosial, dan emosional. Dunia anak adalah dunia belajar dan bermain sebagai bekal menuju kematangan.

Hal ini sangat penting mengingat guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus mengetahui karakteristik dari siswa yang belajar agar pembelajaran bisa berjalan efektif dan efisien. Jika pembelajaran dapat disajikan dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan siswa maka proses pencapaian tujuan akan lebih mengarah kepada sasaran. Namun jika pemberian materi ajar yang disajikan tidak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik siswa, hal ini tidak hanya berpengaruh pula kedalam proses tumbuh kembang peserta didik. Berikut ini gambaran tentang profil karakteristik siswa kelas V (9-11) tahun yang dijelaskan oleh supandi (1992, hlm. 112-114):

- 1) Karakteristik anak wanita 9-11 tahun.
 - a) Karakteristik fisik ditandai dengan : tinggi badan cepat, berat badan kontinu, kekuatan lemah dibandingkan dengan laki-laki, metabolisme dan tekanan darah tajam, paru-paru dan kepala seperti

- orang dewasa, mencapai kematangan seksual 30%, tanda-tanda kelamin sekunder mulai nampak.
- b) Karakteristik sosial dan emosional ditandai : feminim, membentuk kelompok dengan teman sejenis, mengagumi, tidak suka gaduh, jarang rendah hati, mencari petualangan dan kegembiraan.
 - c) Karakteristik mental ditandai dengan: kemampuan berdalih, melihat masalah secara menyeluruh, konsentrasi baik, kuat berimajinasi dan mengekspresikan diri, mudah memahami hal-hal yang bersifat verbal, sedikit ketidak seimbangan mental.
- 2) Karakteristik anak laki-laki usia 9-11 tahun :
- a) Karakteristik fisik ditandai dengan : tinggi badan tampak, berat badan lambat, kekuatan berangsur meningkat, 5% kematangan seksual, temperatur tubuh berubah-ubah.
 - b) Karakteristik sosial dan emosional ditandai: kejantanan makin nampak, membentuk “gang”, menentang terhadap orang dewasa dan sikap otoriter, menghargai keberhasilan, berusaha keras menjadi terbaik, bermain lebih, senang berpetualang dan merusak, memperlihatkan ketidak sesuaian dengan perempuan, memiliki kekuatan pribadi yang sederhana, takut dipanggil pengecut.
 - c) Karakteristik mental ditandai dengan: kemampuan berdalih, melihat masalah secara menyeluruh, konsentrasi baik, kuat berimajinasi dan mengekspresikan diri, mudah memahami hal-hal yang bersifat verbal, sedikit ketidak seimbangan mental.

Gambaran yang diatas merupakan gambaran umum. Walaupun demikian, guru harus mampu mengolah dan mengemas pelajaran yang sesuai karakteristik siswanya.

6. Kerjasama

Kerjasama (*cooperation*) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Kebalikan kerjasama adalah pertentangan, kedua istilah ini merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial dimasyarakat,

diantara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, dan individu dengan kelompok.

Pada umumnya kerjasama ditandai dengan persahabatan, akan tetapi ada kerjasama yang dilakukan diantara dua pihak yang bertentangan dinamakan *antagonic cooperation*, dan jenis kerjasama ini merupakan suatu kombinasi yang amat produktif dalam masyarakat modern.

Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap individu dan kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain atau kelompok lain yang dimaksud adalah hubungan kerjasama. Hubungan timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai secara maksimal, sehingga barapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lain yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang lain. Dengan adanya hubungan timbal balik itu akan menghilangkan kecurigaan, prasangka dan praduga.

Adanya hubungan timbal balik yang bermakna itu akan menghasilkan suatu tata nilai tertentu atau peraturan-peraturan tertentu, yang sering disebut dengan norma sosial atau norma kelompok. Norma sosial atau norma kelompok ini merupakan patokan umum mengenai sikap dan tingkah laku individu sebagai anggota kelompok sosial yang berkaitan dengan kehidupan yang saling menguntungkan sehingga dapat mengurangi rasa curiga, pertentangan, dan permusuhan.

1. Persyaratan kerjasama

Proses kerjasama agar dapat terealistis sesuai dengan harapan, maka dibutuhkan syarat-syarat tertentu, antara lain:

- a. Kerjasama harus didasari oleh kepentingan yang sama. Kerjasama akan terjalin jika didasari oleh adanya kepentingan yang sama yang ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi, tetapi mungkin juga non materi seperti aspek moral, rohani dan batiniah.
- b. Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan artinya setiap orang yang ikut bekerja sama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.
- c. Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengerti dan memahami dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu. Pengertian ini akan

menstimulitimbulnya kerjasama atas dasar “*mutual understanding*”.

- d. Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang terlibat dalam suatu kelompok yang didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok
- e. Kerjasama akan lebih mudah terjadi, jika setiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling menolong kelompoknya jika diperlukan.
- f. Kerjasama akan terbangun jika dilandasi oleh prinsip saling melayani. Prinsip ini merupakan unsur yang mempercepat terjadinya suatu kerjasama. Jika ada anggota yang ingin dilayani dan tidak bersedia melayani kepentingan orang lain maka akibatnya akan terjadi kepincangan distribusi kegiatan.
- g. Kerjasama merupakan perwujudan tanggungjawab dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Karena itu, kejasamaharus dilandasi oleh tanggung jawab bersama.
- h. Penghargaan memainkan peranan penting dalam proses kerjasama, sebab penghargaan yang diwujudkan dalam rasa saling menghormati dan meningkatkan motivasi setiap anggota untuk mencapai tujuan bersama.
- i. Kerjasama harus dilandasi oleh kompromi, sebab kerjasama merupakan aktivitas bersama yang dilakukan oleh lebih dari dua orang dan memiliki keinginan, kemampuan, dan kebutuhan pribadi yang berbeda.

2. Jenis kerjasama

Tidak ada manusia yang sempurna. Tiap orang memiliki keterbatasan baik fisik, materi atau pengetahuan. Karena itu, setiap orang perlu bekerjasama dengan orang lain, saling memberi dan saling menerima dengan tujuan mengatasi kelemahan masing-masing. Jenis kerjasama dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain: a) kerjasama ditinjau dari status pelaku kerjasama, dibedakan menjadi kerjasama setara dan tidak setara, b) kerjasama ditinjau dari proses kerjanya dapat dibedakan menjadi kerjasama koaksi, kerjasama sumplementer, dan kerjasama diferensiasi.

a. Kerjasama ditinjau dari pelaku kerjasama

1). Kerjasama setara

Kerjasama setara adalah jenis kerjasama yang terjadi antara dua orang yang mempunyai posisi yang sama, misalnya kerjasama antara produsen dan konsumen. Produsen sebagai orang yang memproduksi sesuatu memerlukan konsumen yang mau mampu membeli hasil produksinya. Konsumen memerlukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya akan suatu barang yaitu produsen. Dalam konteks ini, produsen memproduksi suatu barang dengan harga yang sesuai dengan kualitas dan biaya produksi yang telah dikeluarkan. Konsumen dapat memutuskan untuk membeli atau tidak membeli tergantung pada keperluan dan kemampuan ekonominya dan memaksa untuk melakukan sesuatu.

2). Kerjasama Tak Setara

Kerjasama tidak setara adalah jenis kerjasama yang terjadi antara orang yang berbeda posisi, namun kedua pihak saling membutuhkan untuk kepentingan masing-masing, misalnya kerjasama antara kepala biro dengan pegawainya. Pemilik perusahaan atau pabrik dan kepala biro adalah orang yang memiliki posisi lebih tinggi dan merupakan unsur pemutus, tetapi buruh dan pegawai hanya sebagai pelaksana.

b. Kerjasama Ditinjau dari Proses Kerja

1) Kerjasama Koaksi

Kerjasama koaksi atau *conpaniable labour* adalah jenis kerjasama yang dilakukan oleh yang memiliki pekerjaan sama, mereka berkumpul untuk menambah kesenangan kerja.

2) Kerjasama suplementer

Kerjasama suplementer atau *supplementary labour* adalah jenis kerjasama yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, namun dapat dilakukan sendiri. Misalnya mendorong sebuah truk bersama-sama, karena jika didorong oleh sendiri tidak bisa atau mengangkat sebuah lemari secara bersama-sama, karena jika diangkat sendiri tidak mampu.

3) Kerjasama Berdiferensiasi

Kerjasama Diferensiasi atau *differrentiated labour* adalah jenis kerjasama yang dilakukan melalui pembagian kerja secara teratur, pekerjaan terbagi-bagi tidak sama bagi setiap orang lebih luas dan kompleks lagi suatu pekerjaan diperlukan keahlian berkumpul.

Kerjasama koaksi dan suplementer dapat digolongkan sebagai jenis kerjasama langsung (*direct cooperation*), sedangkan kerjasama diferensiasi termasuk kerjasama tidak langsung (*indirect cooperation*), yaitu kerjasama yang sebagian besar pesertanya tidak berkumpul.

Selain jenis-jenis kerjasama tersebut, ada juga pembagian kerjasama berdasarkan ruang lingkupnya, yaitu kerjasama internal dan eksternal.

a. Kerjasama internal adalah kerjasama dalam lingkungan kelompok atau masyarakat yang bersangkutan, misalnya internal dalam suatu perkumpulan olahraga, yang strukturnya terdiri atas : ketua, sekretaris, bendahara, seksi-seksi seperti pembinaan prestasi, humas, pertandingan dan perwasitan, kesehatan, riset dan pengembangan serta para anggotanya.

b. Kerjasama eksternal adalah kerjasama yang dilakukan dengan pihak luar kelompok atau luar masyarakat atau luar perkumpulan olahraga yang bersangkutan. Kerjasama yang dilakukan adalah dapat dari sudut pandang persepsi dan kognisi, motivasi dan kebutuhan kepuasan, tujuan, organisasi, saling ketergantungan dan interaksi.

Kerjasama internal yang harus dibina oleh perkumpulan olahraga adalah antara unsur-unsurnya. Setiap unsur harus melaksanakan fungsi dan perannya sesuai dengan kedudukannya masing-masing (kerjasama berdiferensiasi) dengan disemangati oleh kerjasama dari berbagai sudut pandang. Untuk mewujudkan kerjasama dengan pihak luar secara baik dan berhasil dituntut kemampuan yang makin baik dari masing-masing kelompok / kumpulan olahraga / masyarakat. Kemampuan ini dapat diperoleh dengan cara “*continous self improvement*” (pengembangan diri secara terus menerus) melalui belajar. Belajar tidak terbatas hanya di sekolah, tidak mengenal usia, dan satu hal yang dapat menghentikan seorang belajar, yaitu liang lahat (meninggal).

1. Tahap-tahap kerjasama

Tahap-tahap kerjasama dapat berlangsung dalam berbagai bentuk sebagai berikut.

a. Menyendiri, bekerja sendiri. Siapa dia, bagaimana potensinya, apa yang mampu dilakukan dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Pemahaman tentang diri sendiri akan membantu penentuan dengan siapa dapat bekerja sama, pada bidang apa, berapa lama dan dalam kondisi yang bagaimana.

b. Mengamati dan mengenal lingkungan. Mengenal lingkungan tempat kerjasama akan terjadi merupakan cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada potensi diri.

c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri. Pada tahap ini berdasarkan analisis pada poin a dan b, keterlibatan untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian. Hal ini penting mengingat manusianya yang terlibat dalam kerjasama yang akan terjadi terdiri dari orang yang heterogen dalam hal kepribadian, kemampuan intelektual, dan akses sumber daya.

d. Terbuka untuk memberi dan menerima. Kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Keegoan diri harus dikikis, atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan (*openness*) dapat berlangsung.

Dengan adanya kegiatan secara berkelompok maka anak akan lebih mudah untuk melakukan tugas gerak, selain itu dapat memecahkan permasalahan secara bersama-sama. Selain itu ditemukan pula oleh Suherman (2001, hlm.86) menyebutkan bahwa unsur penting dalam kerjasama adalah:

- (1) Mengikuti peraturan,
- (2) Membantu teman yang belum bisa,
- (3) Ingin semua teman bermain dan berhasil,
- (4) Memotivasi orang lain,
- (5) Bekerja keras menerapkan *skill*,
- (6) Hormat terhadap orang lain,
- (7) Mengendalikan tempramen,
- (8) Memperlihatkan perasaan orang lain,
- (9) Kerjasama meraih tujuan,
- (10) Menerima pendapat orang lain,
- (11) Bermain secara terkendali.

Secara emosional anak usia sekolah dasar masih memiliki tingkat keegoan yang cukup tinggi, terkadang diantara mereka ada yang berusaha untuk mendekati guru demi memiliki kedekatannya khusus dengan sang guru, terlebih jika gurunya digemari dan cara pengajarnya dapat dipahami. Cara pendekatan mereka diantaranya dengan banyak bertanya, memberikan ide materi bahkan membantu gurumembawakan alat. Namun, terkadang cukup sulit bagi seseorang guru jika ada siswa yang masih belum bisa bekerjasama dengan teman dan bahkan gurunya. Disini tugas guru adalah mengkolaborasikan penjas tanpa ada paksaan dari pihak manapun, melainkan kesadaran dari dalam dirinya sendiri.

7. Kooperatif learning

a. Pengertian kooperatif learning

Menurut Johnson & Jhonson (dalam Mufida 2010, hlm.28) *cooperative learning* adalah pengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain di kelompok tersebut.

Menurut Isjoni (dalam Cahyono 2013, hlm.4) *Cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. *Cooperatif learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salahsatu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie (dalam Juliantine 2013, hlm.62) menyebutkan *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Sedangkan menurut Rusman (dalam Cahyono 2013, hlm.4) *cooperatif learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan stuktur kelompok yang bersifat heteroge.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Unsur-unsur dasar dalam *cooperative learning* menurut Lungdre (1994) (dalam Suyanto 2013, hlm. 143) sebagai berikut:

- (a) Para siswa harus memiliki prestasi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- (b) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- (c) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- (d) Para siswa membahagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.

(e) Para siswa memberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut terpengaruh terhadap evaluasi kelompok. (f) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar. (g) Setiap siswa akan diminta bertanggung jawab secara individual materi yang di tangani dalam kelompok kooperatif.

Di dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu samalain. Kelas yang disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada *cooperative learning* yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

b. Konsep kooperatif learning

Kooperatif learning dianggap sebagai suatu strategi alternatif yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa, baik dari aspek intelektual maupun emosional, kaitannya dengan hubungan sosial siswa. Menurut Slavin (dalam Juliantine, dkk 2013, hlm. 61) “Hakekat pembelajaran kooperatif adalah perkembangan sikap kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lain, artinya pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong”.

c. Tujuan kooperatif learning

Secara garis besar tujuan penerapan kooperatif learning adalah sebagai berikut:

1. Untuk lebih menyiapkan siswa dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
2. Membentuk kepribadian siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai status sosial
3. Mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran dengan model kooperatif, siswa

tidak hanya menerima pengetahuan dari guru tetapi siswa juga menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan siswa sebagai siswa yang aktif.

4. Memantapkan interaksi pribadi antara siswa, dan juga antara guru dengan siswa.
 5. Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antara kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik dan meningkatkan harga diri (*self esteem*)
- d. Manfaat kooperatif learning

Penerapan model ini dapat memberikan manfaat besar jika dilaksanakan secara terstruktur dan terencana dengan baik. Adapun manfaat dari model pembelajaran kooperatif jika diterapkan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik.
2. Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan sebagian pengetahuan dan informasi sendiri baik dari guru, teman, bahan-bahan belajar atau pun dari sumber- sumber yang lain.
3. Pembelajaran dengan model kooperatif mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama di dalam sebuah tim.
4. Pembelajaran dengan model kooperatif dapat membentuk pribadi yang terbuka dan menerima adanya perbedaan.
5. Pembelajaran dengan model kooperatif dapat membiasakan siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

B. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (dalam Haris 2014, hlm.36) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang akan diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kerangka teoritis diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : “Melalui

penerapan kooperatif learning dapat meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosialsiswa.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari sesuatu hal yang menarik minat dan penting untuk diteliti. Tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibaningkan yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar dikelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Jadi menurut Hidayat (2011, hlm.6) “ PTK sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik

pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut”.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis,realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depot kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Sukajati (2008, hlm. 38) “refleksi awal, penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi”.

B. Partisipan penelitian

Partisipan penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5B SDPN SetiaBudi Kota Bandung, jln sarirasablok IV Sarijadi yang berjumlah 38 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lai-lain.

C. Populasi dan Sampel penelitian

Pada penelitian ini adalah 38 siswa kelas V SDPN setiabudi kota bandung yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Pemilihan pada kelas V sebagai sampel penelitian dikarenakan banyaknya menemukan permasalahan pada saat pembelajaran penjas khususnya mengenai tingkat gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan selama kegiatan berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.
2. Peneliti membuat lembar observasi pada saat pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa yang bertujuan untuk melihat, mengamati, mengetahui segala sesuatu hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yaitu berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang dirasakan ketika berlangsungnya pembelajaran gerak manipulatif dan kerja sama sosial siswa.
3. Membuat catatan lapang untuk mengetahui kejadian-kejadian dilapang yang berisi kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.
4. Mempersiapkan alat bantu pendukung peneliti yang akan digunakan seperti bola karet, kapur, dan lapang.
5. Menyiapkan peralatan dokumentasi yaitu kamera sebagai pelengkap dalam pengumpulan data, dan merekam setiap kegiatan yang dilakukan.

Mengenai instrumen ini, Arikunto (dalam Dini 2014, hlm.46), sebagai berikut:

 Berbicara tentang jenis-jenis metode dan instrumen pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah evaluasi pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah evaluasi. Mengevaluasi tidak lain adalah memperoleh data tentang atatus saseuatu dibandingkan dengan standar atau ukuran yang telah ditentukan, karena mengevaluasi juga adalah mengadakan pengukuran.

Oleh karena itu alat instrumen adalah sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti.

(1). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan gerak manipulatif melalui aktivitas permainan bola tangan modifikasi, dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*).

Menurut oslin, dkk(1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm.221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat kemampuan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut inilah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.1
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria penilaian penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam penyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola
Menjaga / menandai (<i>Guard / Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : The Game Performance Assessment Instrumen (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Further Development, Memert dan Harvey, 2008, hlm.220)

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk aktivitas permainan bola tangan modifikasi untuk meningkatkan gerak manipulatif pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bola tangan modifikasi dan catatan sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisien pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2
Aspek yang diambil dari komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemain berusaha melempar ke teman yang berdiri bebas. ➤ Pemain berusaha merebut bola yang dilemparkan lawan
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Operan terkendali ➤ Bola operan mengenai sasaran <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada saat menerima atau menangkap bola tidak jatuh ke lantai
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemain bergerak menempati posisi yang sesuai untuk menerima operan bola

Berikut format GPAI yang digunakan untuk menilai kemampuan gerak manipulatif dalam permainan bola tangan modifikasi.

Tabel 3.3
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1.							
2.							
3.							
4.							
Dts.							
Ket. S = Sesuai E = Efektif				TS= Tidak Sesuai TE= Tidak Efektif			

Berikut cara melakukan perhitungan kemampuan gerak manipulatif dalam permainan bola tangan modifikasi:

Tabel 3.4

Cara penilaian GPAI

Komponen	Cara Menghitung
Keterlibatan dalam penampilan	Jumlah keputusan yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah memberi dukungan yang sesuai
Keputusan yang diambil/ <i>Decision Making (DM)</i>	Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat
Melaksanakan Keterampilan/ <i>Skill Execution (SE)</i>	Jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif
Memberikan Dukungan/ <i>Support (S)</i>	Jumlah memberi dukungan yang sesuai + jumlah memberi dukungan yang tidak sesuai
Penampilan Permainan	[DM + SE+ S] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

(2). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan kemampuan kerjasama sosial siswa melalui aktivitas

permainan bola tangan modifikasi, dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan lembar observasi. Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamatan yang digunakan mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan hal yang diteliti. Lembar observasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan sebagai bahan refleksi untuk pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan bersama guru pamong yang bersangkutan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman penilaiannya, dan dilakukan disetiap siklusnya. Bentuk-bentuk instrumen dijabarkan dalam lembar observasi aktivitas siswa yang dalam penelitiannya ini sebagai berikut:

Tabel 3.5
Lembar Observasi Nilai-nilai Kerjasama

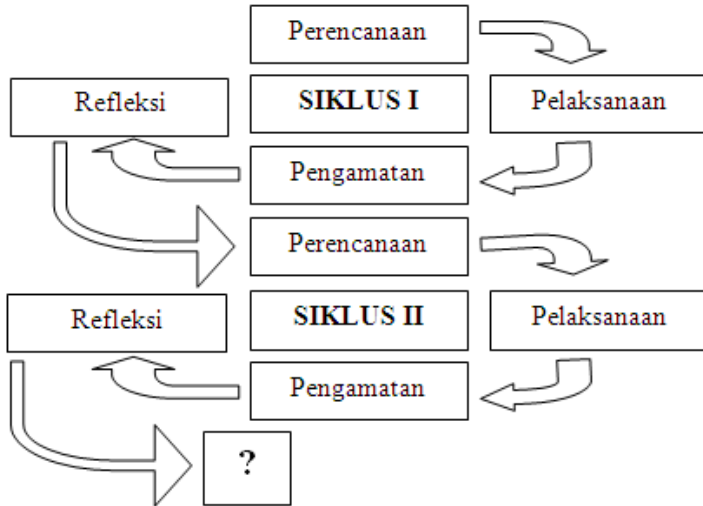
Komponen	Sub Komponen	Indikator
Perilaku kerjasama “usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama”	1. Menghargai dan Menghormati	1. Menerima dan mendengarkan pendapat teman 2. Memberikan ucapan terimakasih kepada teman 3. Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
	2. Membantu dan Menolong	1. Membantu teman yang belum bisa 2. Memberikan pertolongan kepada teman
	3. Menerima teman	1. Menerima keputusan bersama

Tabel 3.6
Rubik Observasi Perilaku Kerjasama

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Menerima dan mendengarkan pendapat teman	2	Anak menerima dan mendengarkan pendapat teman
		1	Anak tidak menerima dan mendengarkan pendapat teman
2	Memberikan ucapan terimakasih kepada teman	2	Anak memberikan ucapan terimakasih kepada teman
		1	Anak tidak memberikan ucapan terimakasih kepada teman
3	Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman	2	Anak melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
		1	Anak tidak melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman
4	Membantu teman yang belum bisa	2	Anak membantu teman yang belum bisa
		1	Anak tidak membantu teman yang belum bisa
5	Memberikan pertolongan kepada teman	2	Anak memberikan pertolongan kepada teman
		1	Anak tidak memberikan pertolongan kepada teman
6	Menerima keputusan	2	Anak menerima

E. Prosedur penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Dalam penelitian tindakan kelas ini dipilih model Model disain penelitian menurut Arikunto (2007, hlm.16).



Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.

- b. Membuat lembar observasi yaitu :
 - 1. Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2. Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran lempar tangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran memukul, melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan.

2. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran melempar dan menangkap dalam aktivitas permainan bola tangan melalui modifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu :

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk gerak yang sistematis dalam pembelajaran lempar dan tangkap dalam aktivitas permainan bola tangan
- b. Peneliti mengajar langsung dilapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul

selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahapan observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas :

Siklus I:

1. Perencanaan

- a. Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa yang dikemas dalam bentuk permainan bola tangan modifikasi. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas gerak adalah gerakan melempar dan menangkap yang dilakukan dengan bentuk variasi permainan yang berlevel sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah itu siswa diberikan bentuk variasi gerak sederhana dan mudah yang dilakukan dengan berpasangan dalam permainan, berhadapan dengan jarak dekat secara

berpasangan sebagai salah satu bentuk latihan dari lempar dan tangkap. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan suatu permainan yang mengarah pada penguasaan kemampuan lempar dan tangkap dalam permainan bola tangan.

Untuk siklus I tindakan ke 2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke 1 tingkat kesulitan permainannya ditingkatkan dan jarak dan intensitas dalam melakukan gerakan lempar dan tangkap dinaikan baik itu jarak ataupun kecepatan dalam melakukan gerakan lempar tangkap dalam aktivitas pembelajaran permainan bola tangan.

- b. Pelaksanaan Tindakan
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.
- c. Observasi
Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.
- d. Refleksi
Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II

Siklus II:

- a. Perencanaan
Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam bentuk permainan bola tangan. Pada siklus II ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Untuk siklus II tindakan ke-1 gerakan dari lempar dan tangkap dilakukan berupa permainan sederhana dengan tingkatan mudah, sedang, sulit dan dilanjutkan dengan permainan bola tangan. Sedangkan untuk siklus II tindakan ke-2 gerakan lempar dan tangkap dilakukan dalam satu permainan bola tangan.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.

c. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1 dan ke-2.

d. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus III.

Variabel penelitian adalah gejala yang dilakukan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDPN setiabudi bandung.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui penerapan kooperatif learning
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui kooperatif learning.

F. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (X)

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata yang dicari

- $\sum x$ = Jumlah skor (x)
N = Banyaknya subjek
X = Skor setiap subjek

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan pada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Tahap pelaksanaan tindakan penelitian merupakan aplikasi dari serangkaian perencanaan yang telah disusun untuk mencari solusi dan mengurangi kesulitan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan guru. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), terlebih dahulu harus memahami deskripsi masalah pembelajaran untuk dicarikan solusinya. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal peserta didik atau siswa yang akan diteliti. Rangkaian aktivitas observasi difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa di SDPN SETIABUDI BANDUNG, sehingga peneliti dapat mengambil atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yang kemudian dicarikan solusi dari masalah tersebut.

Pada tahap awal dari penelitian tindakan kelas, observasi awal dilakukan untuk mengetahui gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa saat melakukan pembelajaran bola tangan modifikasi. Hasil observasi awal ini adalah sebagai gambaran untuk menentukan tindakan-tindakan selama penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

Dalam melaksanakan penelitian tersebut peneliti melaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, setiap tindakan menekankan pada kegiatan kecakapan keputusan yang diambil siswa, melaksanakan keterampilan, dan memberi dukungan. Temuan-temuan yang diperoleh kemudian diolah dan dibahas dengan deskripsi, analisis, serta refleksi tindakan demi tindakan, selanjutnya dibahas mulai observasi awal, siklus I dan siklus II.

Kegiatan pembelajaran bola tangan di SDPN Setia Budi kota Bandung untuk kelas 5 yang dijadikan sampel penelitian, yang berjumlah 38 siswa (16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan) dilaksanakan pada setiap hari Kamis dengan durasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Setelah seluruh data tes yang dilaksanakan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut.

2. Hasil Analisis Data

a. Observasi Awal

1) Pelaksanaan Observasi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian tentunya peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru tersebut memberikan materi pada proses pembelajaran di kelas serta untuk mengetahui kesulitan guru dan siswa di kelas selama pembelajaran dan selanjutnya hal itu dijadikan evaluasi untuk rencana tindakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas V di SDPN Setia Budi Bandung peneliti melihat masih banyak siswa yang merasa kurang dalam gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.

2) Rencana Penerapan Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari data observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, permasalahan yang muncul dari pihak guru menurut pandangan peneliti yaitu : (1) siswa kurang

memahami mengenai gerak manipulatif, (2) siswa kurang dalam bekerjasama sosial, (3) siswa lebih cenderung memilih-milih teman.

Berdasarkan dari observasi awal dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam gerak manipulatif dan kerjasama sosialnya. Kemudian peneliti mencarikan alternatif pemecahan masalah, peneliti mencoba menambahkan aktivitas yang dapat meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa pada saat pembelajaran bola tangan modifikasi berlangsung.

Selanjutnya peneliti dan guru menentukan jadwal penelitian, menentukan materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran, serta mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui pedoman lembar observasi dan catatan lapangan.

3. Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah ditindak lanjuti, refleksi dilaksanakan dengan bantuan dari observer, dimana teknik yang digunakan oleh peneliti adalah diskusi dengan observer mengenai permasalahan-permasalahan yang harus ditindak lanjuti dikegiatan penelitian selanjutnya, yaitu siklus 1 tindakan 1 dari mulai aspek keputusan yang diambil siswa, melaksanakan keterampilan, dan memberikan dukungan pada saat melaksanakan aktivitas permainan bola tangan.

No	Nama	Melempar			Σ	Nilai Akhir	Menangkap			Σ	Nilai Akhir
		DM	SE	C			DM	SE	C		
		A	E	A			A	E	A		
1	Adrian Antolin	2	2	1	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
2	Adrian Maulana Sinaga	1	2	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
3	Alifa Salsabila Putri	2	1	2	5	33,333333	1	1	2	4	26,666667
4	Alodia Raissa Hidayat	2	2	1	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
5	Alya Aziza Suhendi Putri	2	3	2	7	46,666667	2	2	1	5	33,333333
6	Amanda Yasmin Qurratu'ain	1	2	1	4	26,666667	2	2	1	5	33,333333
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	1	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
8	Aulia Rahman Malik Bone	1	2	1	4	26,666667	1	2	1	4	26,666667
9	Azmi Denaila Hafshah	1	2	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	2	1	2	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
11	Bunga Rasya Irdiana	2	1	2	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
12	Cut Sabrina Puteri Dana	2	1	2	5	33,333333	2	1	1	4	26,666667
13	Diana Rahma Ayu	1	2	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	1	2	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
15	Farras Maulana As-Sa'I	2	1	1	4	26,666667	2	1	2	5	33,333333
16	Fatarasya Putra Herdwitama	1	2	1	4	26,666667	2	1	2	5	33,333333
17	Hafizha Khaira Difa	2	1	1	4	26,666667	1	1	2	4	26,666667
18	Humaira Nafisa Hapsah	2	2	1	5	33,333333	1	2	2	5	33,333333
19	Kaila Pasha Anindhitya	1	1	2	4	26,666667	2	1	2	5	33,333333
20	Khayla Dwi Zahrani	2	1	1	4	26,666667	2	1	2	5	33,333333
21	Mutiara Marva Rahmadina	1	2	2	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
22	Marshal Cadaffa Amacas	2	1	2	5	33,333333	2	2	1	5	33,333333
23	Muhammad Abduh Naufal	2	1	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
24	Muhammad Daniel Ardia K	2	1	2	5	33,333333	2	2	1	5	33,333333
25	Nabila Mutiara Azahra	2	2	1	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
26	Nadia Nur Aisyah	1	2	2	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
27	Najmi Chaisar Ramadhan	2	1	2	5	33,333333	2	2	1	5	33,333333
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	1	2	5	33,333333	1	2	2	5	33,333333
29	Nursyifa Zahrani	2	1	1	4	26,666667	2	2	1	5	33,333333
30	Rafa Vadniar Vientha	1	2	2	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
31	Ratu Haiqa Rachmasari	2	1	2	5	33,333333	1	2	2	5	33,333333
32	Rayesa Alodya Octora	1	2	2	5	33,333333	1	2	2	5	33,333333
33	Sahla Nisrina Zain	2	1	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
34	Sora Ikhar Saskara	2	2	1	5	33,333333	2	1	2	5	33,333333
35	Sorgian Arif Putra	1	2	2	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	2	1	2	5	33,333333	1	1	2	4	26,666667
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	1	5	33,333333	1	2	1	4	26,666667
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	2	3	2	7	46,666667	2	2	1	5	33,333333
Jumlah						124,66669					117,999667
Rata-Rata nilai						41,5555663					39,3332233
Rata-Rata keseluruhan						40,4443948					

Tabel 4.7
Hasil penilaian observasi awal gerak manipulatif

Dari tabel diatas tampak hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa keterampilan manipulatif siswa (melempar dan menangkap) siswa dalam aktivitas permainan bola tangan yang diajarkan oleh guru sangat kurang, hal ini dapat kita lihat dari ketercapaian nilai persentase yang dicapai, yaitu melempar 41,5% dan menangkap 39,3% dengan rata-rata persentase keseluruhan 40.4%. Dari hasil tersebut, bisa dinyatakan bahwa siswa belum memperoleh hasil yang memuaskan, karena nilai yang diperoleh masih kurang dari target minimal peneliti yaitu 70 dari seluruh aspek keterampilan. Dan pada observasi awal siswa pun terlihat masih sangat kurang dalam bekerjasama dengan sesama teman.

B. Pembahasan penelitian

1. Hasil Siklus 1 Tindakan 1

a. Perencanaan (Siklus 1 Tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal, kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, sebagai berikut:

1. Menetapkan materi pembelajaran gerak manipulatif melalui aktifitas permainan bola tangan.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam aktivitas permainan bola tangan yaitu lapangan, peluit, kapur, bola karet, dan target.
4. Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan aktivitas bola tangan melalui model kooperatif learning untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
5. Dalam pemanasan guru menggunakan permainan bola beracun
6. Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
7. Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
8. Meniapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan 1 siklus 1 dilaksanakan pada hari kamis, 28 september 2017 pada pukul 07.30 - 09.30 WIB dilapang SDPN SETIABUDI kota Bandung. Siswa yang mengikuti pembelajaran berjumlah 38 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Guru mulai membariskan siswa dilapang yang setiap barisan terdiri dari 5 orang. Setelah itu berdo'a dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dimulai dengan mengondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan tentang aktivitas permainan bola tangan serta menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu meningkatkan gerak manipulatif (melempar dan menangkap) dan kerjasama sosial siswa melalui penerapan kooperatif learning dalam aktivitas permainan bola tangan. Dalam memberikan pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah difahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu permainan bola beracun, setelah merasa cukup siswa langsung diarahkan pada permainan bola tangan.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap hasil belajar yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kembali ke dalam kelas untuk wawancara di setiap akhir pembelajaran, setelah itu menutup dengan pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (siklus 1 tindakan 1)

Dalam kegiatan observasi, observer mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti. Pengamatan ini sangat penting untuk melihat peningkatan siswa dalam beberapa aspek yang akan diteliti.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus satu tindakan satu dengan presentase variabel terhadap kemampuan gerak manipulatif (melempar dan menangkap) dan

kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan adalah sebagai berikut:

No	Nama	Melempar			Σ	Nilai Akhir	Menangkap			Σ	Nilai Akhir
		DM	SE	C			DM	SE	C		
		A	E	A			A	E	A		
1	Adrian Antolin	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
2	Adrian Maulana Sinaga	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
3	Alifa Salsabila Putri	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
4	Alodia Raissa Hidayat	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
5	Alya Aziza Suhendi Putri	4	3	2	9	60	3	2	3	8	53,333333
6	Amanda Yasmin Qurratu'ain	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
9	Azmi Denaila Hafshah	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
11	Bunga Rasya Irdiana	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
12	Cut Sabrina Puteri Dana	3	2	2	7	46,666667	2	2	2	6	40
13	Diana Rahma Ayu	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
15	Farras Maulana As-Sa'I	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
16	Fatarasya Putra Herdhitama	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
17	Hafizha Khaira Difa	3	2	2	7	46,666667	2	2	2	6	40
18	Humaira Nafisa Hapsah	3	2	2	7	46,666667	2	2	2	6	40
19	Kaila Pasha Anindhitya	2	2	2	6	40	3	2	2	7	46,666667
20	Khayla Dwi Zahrani	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
21	Mutiara Marva Rahmadina	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
22	Marshal Cadaffa Amacas	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
23	Muhammad Abduh Naufal	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
24	Muhammad Daniel Ardia K	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
25	Nabila Mutiara Azahra	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
26	Nadia Nur Aisyah	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
27	Najmi Chaisar Ramadhan	3	2	3	8	54,333333	2	2	2	6	40
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
29	Nursyifa Zahrani	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
30	Rafa Vadniar Vientha	2	2	3	7	46,666667	3	2	2	7	46,666667
31	Ratu Haiga Rachmasari	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
32	Rayesa Alodya Octora	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
33	Sahla Nisrina Zain	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
34	Sora Ikhar Saskara	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
35	Sorgian Arif Putra	2	2	3	7	46,666667	2	2	2	6	40
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	2	2	2	6	40	3	2	3	8	54,333333
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	2	6	40	2	2	2	6	40
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	4	3	2	9	60	2	2	2	6	40
Jumlah						164,666667					156,000111
Rata-Rata nilai						54,888889					52,000111
Rata-Rata keseluruhan							53,4445				

Tabel 4.8
Hasil Penilaian gerak manipulatif Siklus 1 Tindakan 1

Dari tabel 4.8 diatas pembelajaran gerak manipulatif siklus satu tindakan satu melalui aktivitas permainan bola tangan dalam kemampuan gerak manipulatif(melempar dan menangkap). Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa belum menguasai kemampuan gerak manipulatif (melempar dan menangkap). Siswa lebih banyak melakukan operan yang asal-asalan dan tergesah-gesah bahkan tidak sedikit siswa yang panik saat menerima bola dari temannya dan bola gampang jatuh. Hal ini demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai persentase dari 40,4% menjadi 53,4%

Tabel 4.9
Hasil penilaian kerjasama sosial siswa siklus 1 tindakan 1

No	Nama	Lembar penilaian kerjasama sosial siswa						Skor
		Menerima dan mendengarkan pendapat teman	Memberikan ucapan terimakasih kepada teman	Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman	Membantu teman yang belum bisa	Menerima keputusan bersama	Memberikan pertolongan kepada orang lain	
1	Adrian Antolin	2	1	2	1	2	1	9
2	Adrian Maulana Sinaga	2	2	2	1	1	2	10
3	Alifa Salsabila Putri	2	1	2	1	1	2	9
4	Alodia Raissa Hidayat	1	2	2	2	1	1	9
5	Alya Aziza Suhendi Putri	2	1	1	2	2	1	9
6	Amanda Yasmin Qurratu'ain	2	2	2	1	2	1	10
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	2	2	1	1	10
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	1	2	2	1	2	10
9	Azmi Denaila Hafshah	2	1	2	2	1	1	9
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	2	1	2	2	2	2	11
11	Bunga Rasya Irdiana	2	2	2	1	2	2	11
12	Cut Sabrina Puteri Dana	2	1	2	2	1	2	10
13	Diana Rahma Ayu	2	2	2	1	2	1	10
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhuid	2	1	2	1	2	1	9
15	Farras Maulana As-Sa'I	2	1	2	1	1	2	9
16	Fatarasya Putra Herdwitama	2	2	2	1	1	2	10
17	Hafizha Khaira Difa	2	1	2	2	2	2	11
18	Humaira Nafisa Hapsah	2	1	2	2	2	2	11
19	Kaila Pasha Anindhitya	2	2	2	1	1	1	9

20	Khayla Dwi Zahrani	2	1	2	1	2	1	9
21	Mutiara Marva Rahmadina	2	1	2	1	1	2	9
22	Marshal Cadaffa Amacas	2	1	2	2	1	1	9
23	Muhammad Abduluh Naufal	1	1	2	1	2	2	9
24	Muhammad Daniel Ardja K	2	2	2	2	1	1	10
25	Nabila Mutiara Azahra	2	1	2	1	1	2	9
26	Nadia Nur Aisyah	1	2	2	2	1	1	9
27	Najmi Chaisar Ramadhan	2	1	2	2	2	2	11
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	2	1	2	1	10
29	Nursyifa Zahrani	1	2	2	1	2	2	10
30	Rafa Vadniar Vientha	2	1	2	2	1	1	9
31	Ratu Haiqa Rachmasari	1	2	2	1	2	2	10
32	Rayesa Alodya Octora	2	2	2	2	2	2	12
33	Sahla Nisrina Zain	2	2	2	1	1	1	9
34	Sora Ikhbar Saskara	1	1	2	1	2	2	9
35	Sorgian Arif Putra	2	2	2	2	1	1	10
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	1	2	2	2	1	2	10
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	2	2	1	1	10
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	2	2	2	1	1	2	10
Jumlah								370
Rata-Rata								4,8
Rata-Rata Persentase								61%

Dari tabel 4.9 diatas yang menunjukkan masih terdapat siswa yang kurang dalam bersosialisasi masih individualisasi dari hasil persentasi peneliti menemukan bahwa kerjasama sosial dalam aktivitas permainan bola tangan masih kurang hanya 61% dari hasil tersebut, bisa dinyatakan bahwa siswa belum memperoleh hasil yang memuaskan, karena nilai yang diperoleh masih kurang dari target minimal peneliti yaitu 70%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan diskusi antara peneliti dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecahan masalah untuk mencapai target

yang diharapkan. Hasil diskusi yang dapat yaitu siswa belum menyeluruh mengikuti intruksi dari guru, waktu yang diberikan dalam permainan masih kurang sehingga waktu latihan yang dilakukan siswapun kurang maksimal untuk meningkatkan gerak manipulatif (melempar dan menangkap) serta kerjasama sama siswa masih kurang.

2. Hasil Siklus 1 Tindakan 2

a. Perencanaan (Siklus 1 Tindakan 2)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan aktivitas permainan bola tangan pada meningkatnya kemampuan gerak manipulatif (melempar dan menangkap) serta kerjasama sosial siswa. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

1. Menetapkan materi pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas permainan bola tangan.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar aktivitas permainan bola tangan yaitu lapang, peluit, bola karet, kapur, target.
4. Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan aktivitas pembelajaran permainan bola tangan untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
5. Dalam pemanasan guru menggunakan permainan bola beracun.
6. Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
7. Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
8. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 1 Tindakan 2)

Pelaksanaan siklus 1 tindakan 2 dilakukan pada hari Kamis, 5 september 2017 pada pukul 07.30 - 09.30 WIB dilapang SDPN SETIABUDI kota Bandung. Siswa yang mengikuti pembelajaran

berjumlah 38 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskannya di dilapangan. Setelah itu dilanjut dengan berdo'a dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran permainan bola bakar serta menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran permainan bola tangan serta menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas permainan bola tangan. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu permainan bola tangan. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali aturan-aturan permainan dan cara melempar dan menangkap serta mendukung teman pada saat permainan.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap hasil belajar yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 1 Tindakan 2)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswadalam aktivitas permainan bola tangan tampak memberikan susana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus 1 tindakan 2 dengan presentase variabel terhadap gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Penilaian gerak manipulatif Siklus 1 Tindakan 2

No	Nama	Melempar			Σ	Nilai Akhir	Menangkap			Σ	Nilai Akhir
		DM	SE	C			DM	SE	C		
		A	E	A			A	E	A		
1	Adrian Antolin	3	3	2	8	53,333	3	2	3	8	53,333
2	Adrian Maulana Sinaga	2	3	2	7	46,667	3	2	2	7	46,667
3	Alifa Salsabila Putri	3	2	2	7	46,667	3	3	2	8	53,333
4	Alodia Raissa Hidayat	2	2	3	7	46,667	2	2	2	6	40
5	Alya Aziza Suhendi Putri	2	3	4	9	60	4	3	3	10	66,667
6	Amanda Yasmin Qurratu ain	2	2	3	7	46,667	2	2	2	6	40
7	Annisa Anindya Maheswari	3	2	2	7	46,667	2	2	2	6	40
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	2	3	7	46,667	2	3	2	7	46,667
9	Azmi Denaila Hafshah	2	3	2	7	46,667	2	3	2	7	46,667
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	3	2	2	7	46,667	3	3	2	8	53,333
11	Bunga Rasya Irdiana	3	2	3	8	53,333	2	3	2	7	46,667
12	Cut Sabrina Putri Dana	3	3	2	8	53,333	3	3	2	8	53,333
13	Diana Rahma Ayu	3	2	3	8	53,333	3	2	3	8	53,333
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	2	3	3	8	53,333	3	3	2	8	53,333
15	Farras Maulana As-Sa'I	3	3	2	8	53,333	3	2	3	8	53,333
16	Fatarasya Putra Herdwitama	2	3	3	8	53,333	3	3	2	8	53,333
17	Hafizha Khaira Difa	2	3	4	9	60	2	2	3	7	46,667
18	Humaira Nafisa Hapsah	2	3	4	9	60	3	4	2	9	60
19	Kaila Pasha Anindhitya	3	3	2	8	53,333	2	3	3	8	53,333
20	Khayla Dwi Zahran	2	3	3	8	53,333	3	3	3	9	60
21	Mutiara Marva Rahmadina	3	2	3	8	53,333	3	3	2	8	53,333
22	Marshal Cadafa Amacas	2	3	3	8	53,333	2	2	3	7	46,667
23	Muhammad Abduh Naufal	3	2	3	8	53,333	2	2	3	7	46,667
24	Muhammad Daniel Ardia K	2	3	3	8	53,333	3	2	3	8	53,333
25	Nabila Mutiara Azahra	2	3	4	9	60	3	2	4	9	60
26	Nadia Nur Aisyah	3	3	2	8	53,333	3	2	2	7	46,667
27	Najmi Chaisar Ramadhan	3	2	2	7	46,667	3	2	3	8	53,333
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	3	7	46,667	3	3	2	8	53,333
29	Nursyifa Zahrani	3	2	3	8	53,333	2	2	3	7	46,667
30	Rafa Vadniar Vientha	2	2	4	8	53,333	3	2	3	8	53,333
31	Ratu Haiqa Rachmasari	4	1	2	7	46,667	2	2	3	7	46,667
32	Rayesa Alodya Octora	3	2	3	8	53,333	3	2	2	7	46,667
33	Sahla Nisrina Zain	3	3	3	9	60	2	3	3	8	53,333
34	Sora Ikhbar Saskara	3	3	2	8	53,333	3	2	3	8	53,333
35	Sorgian Arif Putra	2	3	2	7	46,667	3	2	2	7	46,667
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	3	2	2	7	46,667	3	3	2	8	53,333
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	3	7	46,667	2	2	2	6	40
38	Qesha Sofwat Salsabila Effendi	2	3	4	9	60	4	3	3	10	66,667
Jumlah						197,334					194,667
Rata-Rata nilai						65,778					64,889
Rata-Rata keseluruhan						65,3335					

Dari tabel 4.10 diatas pembelajaran siklus satu tindakan dua ini melalui pembelajaran aktivitas permainan bola tangan dalam kemampuan gerak manipulatif. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa belum menguasai kemampuan melempar dan menangkap. Namun kebanyakan siswa sudah mulai melakukan operan yang terarah walaupun masih ada sebagian siswa yang masih melakukan operan asal-asalan dan tergesa-gesa bahkan masih ada siswa yang panik saat menerima bola dari temannya dan bola gampang jatuh dan terebut oleh lawan. Hal demikian dapat kita lihat

dari naiknya nilai persentase keseluruhan dari 53,4% menjadi 65,3%.

Tabel 4.11
Hasil penilaian kerjasama sosial siswa siklus 1 tindakan 2

No	Nama	Lembar penilaian kerjasama sosial siswa						Skor
		Menerima dan mendengarkan pendapat teman	Menerima ucapan terima kasih kepada teman	Melakukan dan menghor-mati apa yang diperintahkan teman	Membantu teman yang belum bisa	Menerima keputusan bersama	Memberikan pertolongan kepada orang lain	
1	Adrian Antolin	1	1	1	2	2	2	9
2	Adrian Maulana Sinaga	2	2	2	1	2	2	11
3	Alifa Salsabila Putri	2	1	1	2	2	1	9
4	Alodia Raissa Hidayat	2	1	2	2	2	1	8
5	Alya Aziza Suhendi Putri	1	2	2	2	2	2	11
6	Amanda Yasmin Qurratu'ain	1	2	1	1	1	2	8
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	1	2	2	2	11
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	1	2	2	1	2	10
9	Azmi Denaila Hafshah	2	2	2	2	2	1	11
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	2	1	2	2	2	1	10
11	Bunga Rasya Irdiana	2	1	1	2	1	1	8
12	Cut Sabrina Puteri Dana	1	2	1	2	2	1	9
13	Diana Rahma Ayu	2	1	1	1	2	1	8
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhuid	1	2	2	1	1	2	9
15	Farras Maulana As-Sa'I	1	2	1	1	1	2	8
16	Fatarasya Putra Herdwitama	2	2	1	2	2	2	11
17	Hafizha Khaira Difa	2	2	2	2	2	2	12
18	Humaira Nafisa Hapsah	1	2	1	1	1	2	8
19	Kaila Pasha Anindhitya	1	2	2	1	1	1	8
20	Khayla Dwi Zahrani	2	2	2	2	2	2	12
21	Mutiara Marva Rahmadina	2	1	2	1	1	1	8
22	Marshal Cadaffa Amacas	2	1	1	2	1	2	9
23	Muhammad Abduh Naufal	2	2	2	2	1	1	10
24	Muhammad Daniel Ardian K	1	2	2	1	2	2	10
25	Nabila Mutiara Azahra	2	1	1	2	1	2	9
26	Nadia Nur Aisyah	1	2	2	2	2	2	11
27	Najmi Chaisar Ramadhan	2	2	2	2	2	2	12
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	1	1	2	2	10
29	Nursyifa Zahrani	2	2	1	2	1	1	9
30	Rafa Vadniar Vientha	1	1	1	1	2	2	8
31	Ratu Haiqa Rachmasari	2	1	2	2	1	2	10
32	Rayesa Alodya Octora	2	2	2	2	1	2	11
33	Sahla Nisrina Zain	2	2	1	1	1	2	9
34	Sora Ikhar Saskara	2	2	2	2	2	1	11
35	Sorgian Arif Putra	2	2	2	2	2	2	12
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	1	1	1	2	2	2	9

37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	2	1	2	2	11
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	2	1	1	2	2	1	9
Jumlah								369
Rata-Rata								4,8
Rata-Rata Persentase								61,3%

Dari tabel 4.11 diatas pembelajaran siklus satu tindakan 2 kerjasama sosial siswa terdapat hasil persentase 61,3% hasil tersebut menunjukkan peningkatan sedikit tetapi masih terdapat siswa yang kurang dalam bersosialisasi masih individualisasi dari hasil persentasi peneliti menemukan bahwa kerjasama sosial dalam aktivitas permainan bola tangan masih kurang bisa dinyatakan bahwa siswa belum memperoleh hasil yang memuaskan, karena nilai yang diperoleh masih kurang dari target minimal peneliti yaitu 70%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah adalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu siswa sudah mengikuti instruksi dari guru, waktu yang diberikan dalam permainan sudah cukup untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa, tetapi masih ada siswa kesulitan dalam melakukan gerak manipulatif dan bekerjasama sosialnya pun masih belum terlihat. Namun kebanyakan siswa sudah mulai melakukan operan yang terarah walaupun masih ada sebagian siswa yang masih melakukan operan asala-asalan dan tergesah-gesah bahkan masih ada siswa yang panik saat menerima bola dari temannya dan bola mudah jatuh. Ketika dalam permainan siswa masih bingung dan diam ketika hendak mengoper ke temannya, pergerakan yang dilakukannya pun masih terbatas.

3. Hasil Siklus 2 Tindakan 1

a. Perencanaan (Siklus 2 Tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran aktivitas permainan bola tangan untuk meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

1. Menetapkan materi meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas bola tangan.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar aktivitas permainan bola tangan yaitu lapangan, peluit, bola karet, kapur, target.
4. Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan aktivitas pembelajaran permainan bola tangan untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
5. Dalam pemanasan guru menggunakan permainan bola beracun.
6. Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
7. Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
8. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 2 Tindakan 1)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas bola tangan.

Pelaksanaan siklus 2 tindakan 1 dilakukan pada hari Kamis, 12 september 2017 pada pukul 07.30 - 09.30 WIB dilapang SDPN SETIABUDI kota Bandung. Siswa yang mengikuti pembelajaran berjumlah 38 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskan dilapangan. Setelah itu berdo'a dan guru mengabsen kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajarkan apersepsi dengan

memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran permainan bola tangan, serta menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas permainan bola tangan. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh siswa. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu boal tangan. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali peraturan-peraturan dan cara melakukan melempar dan menangkap serta bergerak mendukung teman pada saat permainan.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap hasil belajar yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 2 Tindakan 1)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus 2 tindakan 1 dengan persentase variabel terhadap kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil penilaian gerak manipulatif siklus 2 tindakan 1

No	Nama	Melempar			Σ	Nilai Akhir	Menangkap			Σ	Nilai Akhir
		DM	SE	C			DM	SE	C		
		A	E	A			A	E	A		
1	Adrian Antolin	3	3	3	9	60	3	3	3	9	60

2	Adrian Maulana Sinaga	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
3	Alifa Salsabila Putri	4	3	3	10	66,6667	3	3	4	10	66,6667
4	Alodia Raissa Hidayat	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
5	Alya Aziza Suhendi Putri	4	3	4	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
6	Amanda Yasmín Qurratu'ain	3	3	4	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
7	Annisa Anindya Maheswari	4	3	3	10	66,6667	3	3	3	9	60
8	Aulia Rahman Malik Bone	3	3	4	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
9	Azmi Denaila Hafshah	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	3	3	3	9	60	4	4	3	11	73,3333
11	Bunga Rasya Irdiana	3	3	3	9	60	3	3	4	10	66,6667
12	Cut Sabrina Puteri Dana	3	4	3	10	66,6667	4	3	3	10	66,6667
13	Diana Rahma Ayu	3	3	4	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	3	3	3	9	60	3	3	4	10	66,6667
15	Farras Maulana As-Sa'I	3	4	3	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
16	Fatarasya Putra Herdwitama	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
17	Hafizha Khaira Difa	3	3	4	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
18	Humaira Nafisa Hapsah	3	4	4	11	73,3333	4	3	3	10	66,6667
19	Kaila Pasha Anindhitya	3	3	3	9	60	3	3	4	10	66,6667
20	Khayla Dwi Zahrani	4	3	3	10	66,6667	3	3	4	10	66,6667
21	Mutiara Marva Rahmadina	3	3	4	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
22	Marshal Cadaffa Amacas	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
23	Muhammad Abduh Naufal	3	4	3	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
24	Muhammad Daniel Ardia K	4	3	3	10	66,6667	3	4	3	10	66,6667
25	Nabila Mutiara Azahra	3	3	4	10	66,6667	4	3	3	10	66,6667
26	Nadia Nur Aisyah	4	4	3	11	73,3333	4	3	3	10	66,6667
27	Najmi Chaisar Ramadhan	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	3	3	4	10	66,6667	4	3	3	10	66,6667
29	Nursyifa Zahrani	3	3	3	9	60	4	3	4	11	73,3333
30	Rafa Vadniar Vientha	4	3	4	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
31	Ratu Haiqa Rachmasari	4	3	3	10	66,6667	4	3	4	11	73,3333
32	Rayesa Alodya Octora	4	3	3	10	66,6667	4	3	4	11	73,3333
33	Sahla Nisrina Zain	4	3	4	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
34	Sora Ikhbar Saskara	3	3	3	9	60	3	3	3	9	60

35	Sorgian Arif Putra	3	3	3	9	60	3	3	3	9	60
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	3	3	3	9	60	3	3	3	9	60
37	Haykal Fahmi fathurrahman	3	3	3	9	60	3	3	3	9	60
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	3	3	3	9	60	4	3	3	10	66,6667
Jumlah						2166,667					2240
Rata-Rata nilai						65,65657					67,87879
Rata-Rata keseluruhan						66,76768					

Dari tabel 4.12 diatas pembelajaran siklus dua tindakan satu melalui aktivitas permainan bola tangan dalam meningkatkan gerak manipulatif siswa. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa cukup menguasai kemampuan melempar dan menangkap. Siswa sudah melakukan operan yang cukup terarah, kontrol bola cukup baik, dan bola tidak budah jatuh ketika dioper oleh temannya. Terlihat dari beberapa siswa sudah bermain santai, bekerjasama, bergerak membantu dalam menguasai bola, mencari ruang kosong dan menciptakan permainan yang menarik dan menyenangkan. Walaupun masih ada sebagian siswa yang kurang antusias dalam permainan bola tangan ini. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai persentase keseluruhan dari 65,3% menjadi 66,7%.

Tabel 4.13
Hasil penilaian kerjasama sosial siswa siklus 2 tindakan 1

no	Nama	Lembar penilaian kerjasama sosial siswa						Skor
		Menerima dan mendengarkan pendapat teman	Memberikan ucapan terimakasih kepada teman	Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman	Membantu teman yang belum bisa	Menerima keputusan bersama	Memberikan pertolongan kepada orang lain	
1	Adrian Antolin	2	2	2	2	2	2	12
2	Adrian Maulana Sinaga	2	2	2	2	2	2	12
3	Alifa Salsabila Putri	2	2	1	2	2	1	10
4	Alodia Raissa Hidayat	2	2	2	2	2	1	11
5	Alya Aziza Suhendi Putri	1	2	2	2	2	2	11
6	Amanda Yasmim Qurratu'ain	1	2	2	1	1	2	9
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	2	2	2	2	12
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	1	2	2	1	2	10
9	Azmi Denaila Hafshah	2	2	2	2	2	2	12
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	2	2	2	2	2	2	12
11	Bunga Rasya Irdiana	2	2	2	2	2	1	11
12	Cut Sabrina Puteri Dana	1	2	1	2	2	2	10
13	Diana Rahma Ayu	2	2	2	2	2	1	11
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	2	2	2	1	1	2	10
15	Farras Maulana As-Sa'I	2	2	2	2	2	2	12
16	Fatarasya Putra Herdwitama	2	2	2	2	2	2	12
17	Hafizha Khaira Difa	2	2	2	2	2	2	12
18	Humaira Nafisa Hapsah	1	2	1	2	2	2	10
19	Kaila Pasha Anindhitya	1	2	2	2	1	1	9
20	Khayla Dwi Nurani	2	2	2	2	2	2	12
21	Muthia Marva Cahaya	2	2	2	2	2	2	12
22	Putri Cadafira	2	2	2	2	2	2	10

23	Muhammad Abdul Naufal	2	2	2	2	2	2	12
24	Muhammad Daniel Ardia K	1	2	2	2	2	2	11
25	Nabila Mutiara Azahra	2	2	2	2	1	2	11
26	Nadia Nur Aisyah	1	2	2	2	2	2	11
27	Najmi Chaisar Ramadhan	2	2	2	2	2	2	12
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	1	1	2	2	10
29	Nursyifa Zahrani	2	2	1	2	2	2	11
30	Rafa Vadniar Vientha	1	2	1	1	2	2	9
31	Ratu Haiqa Rachmasari	2	2	2	2	1	2	11
32	Rayesa Alodya Octora	2	2	2	1	1	2	10
33	Sahla Nisrina Zain	2	2	1	2	1	2	10
34	Sora Ikhbar Saskara	2	2	2	1	2	1	10
35	Sorgian Arif Putra	2	2	2	2	2	2	12
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	1	2	1	1	2	2	9
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	2	2	2	2	12
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	2	2	1	2	1	2	10
Jumlah								408
Rata-rata								5,3
Rata-rata persentase								68%

Dari tabel 4.13 diatas pembelajaran siklus 2 tindakan 1 kerjasama sosial siswa melalui aktivitas permainan bola tangan mendapat hasil persentase 68% hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang mana kerjasama sosial siswa mulai meningkat dari 61% menjadi 68% setelah di beri tindakan. Peningkatan tersebut meningkat sebesar 7%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu siswa mengikuti instruksi dari guru dengan baik, waktu yang diberikan dalam permainan sudah cukup untuk meningkatkan kemampuan gerak

manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan. Siswa sudah melakukan operan yang cukup terarah, kontrol bola cukup baik, dan bola tidak mudah jatuh ketika melakukan lempar tangkap, terlihat dari beberapa siswa kerjasamanya pun sudah mulai terlihat antara teman yang satu dengan yang lain.

4. Hasil siklus 2 tindakan 2

a. Perencanaan (siklus 2 tindakan 2)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran aktivitas permainan bola tangan pada peningkatan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain :

1. Menetapkan materi meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas bola tangan.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar aktivitas permainan bola tangan yaitu lapang, peluit, bola karet, kapur, target.
4. Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan aktivitas pembelajaran permainan bola tangan untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
5. Dalam pemanasan guru menggunakan permainan bola beracun.
6. Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
7. Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
8. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 2 Tindakan 2)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas bola tangan.

Pelaksanaan siklus 2 tindakan 1 dilakukan pada hari Kamis, 12 september 2017 pada pukul 07.30 - 09.30 WIB dilapang SDPN

SETIABUDI kota Bandung. Siswa yang mengikuti pembelajaran berjumlah 38 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskan dilapangan. Setelah itu berdo'a dan guru mengabsen kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajarkan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran permainan bola tangan, serta menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas permainan bola tangan. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh siswa. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu boal tangan. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali peraturan-peraturan dan cara melakukan melempar dan menangkap serta bergerak mendukung teman pada saat permainan.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap hasil belajar yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 2 Tindakan 2)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus 2 tindakan 1 dengan persentase variabel terhadap kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam permainan bola tangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil penilaian gerak manipulatif siklus 2 tindakan 2

No	Nama	Melempar			Σ	Nilai Akhir	Menangkap			Σ	Nilai Akhir
		DM	SE	C			DM	SE	C		
		A	E	A			A	E	A		

1	Adrian Antolin	4	4	4	12	80	4	4	4	12	80
2	Adrian Maulana Sinaga	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
3	Alifa Salsabila Putri	4	3	5	12	80	4	3	4	11	73,3333
4	Alodia Raissa Hidayat	4	4	4	12	80	4	3	5	12	80
5	Alya Aziza Subendi Putri	4	3	4	11	73,3333	4	3	5	12	80
6	Amanda Yasmin Qurratu'ain	3	4	4	11	73,3333	5	3	4	12	80
7	Annisa Anindya Maheswari	4	4	3	11	73,3333	4	4	4	12	80
8	Aulia Rahman Malik Bone	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
9	Azmi Denaila Hafshah	4	4	4	12	80	5	4	4	13	86,6667
10	Bima Brilliant Maulana Teguh	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
11	Bunga Rasya Irdiana	4	4	3	11	73,3333	4	3	5	12	80
12	Cut Sabrina Puteri Dana	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
13	Diana Rahma Ayu	4	3	5	12	80	4	3	4	12	80
14	Fadya Rameyza Mufida Tauhid	4	4	3	11	73,3333	4	4	4	12	80
15	Farras Maulana As-Sa' I	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
16	Fatarasya Putra Herdwitama	4	3	5	12	80	4	3	4	11	73,3333
17	Hafizha Khaira Difa	4	4	5	13	86,6667	4	4	4	12	80
18	Humaira Nafisa Hapsah	3	4	5	12	80	4	4	4	12	80
19	Kaila Pasha Anindhitya	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
20	Khayla Dwi Zahrani	4	4	4	12	80	4	3	4	11	73,3333
21	Mutiara Marva Rahmadina	4	4	4	12	80	4	3	4	11	73,3333
22	Marshal Cadaffa Amacas	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
23	Muhammad Abduh Naufal	4	4	3	11	73,3333	4	4	4	12	80
24	Muhammad Daniel Ardia K	3	4	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
25	Nabila Mutiara Azahra	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
26	Nadia Nur Aisyah	4	4	4	12	80	4	3	4	11	73,3333
27	Najmi Chaisar Ramadhan	4	4	4	12	80	4	3	4	11	73,3333
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	4	3	4	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
29	Nursyifa Zahrani	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
30	Rafa Vadniar Vientha	4	3	4	11	73,3333	4	4	3	11	73,3333
31	Ratu Haiqa	4	3	4	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333

	Rachmasari										
32	Rayesa Alodya Octora	4	3	4	11	73,3333	4	4	3	11	73,3333
33	Sahla Nisrina Zain	4	3	4	11	73,3333	4	4	4	12	80
34	Sora Ikhbar Saskara	4	4	4	12	80	4	4	4	12	80
35	Sorgian Arif Putra	4	4	3	11	73,3333	4	3	4	11	73,3333
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	4	3	5	12	80	4	3	4	11	73,3333
37	Haykal Fahmi fathurrahman	4	4	4	12	80	4	3	5	12	80
38	Qesha Sofwat Salsabilla Effendi	4	3	4	11	73,3333	4	3	5	12	80
Jumlah						2506,67					2553,33
Rata-Rata nilai						75,9596					77,3737
Rata-Rata keseluruhan						76,66665					

Dari tabel 4.14 diatas pembelajaran siklus 2 tindakan 2 melalui pembelajaran aktivitas bola tangan dalam meningkatkan gerak manipulatif lempar dan tangkap. Hasil yang diperoleh sudah tercapai, siswa cukup menguasai kemampuan gerak manipulatif melempar dan menagkap. Siswa sudah melakukan operan yang terarah, kontrol bola yang baik, bola tidak gampang jatuh terlihat dari beberapa siswasudah bermain santai, bekerjasama, bergerak membantu dalam penguasaan bola, mencari ruang kosong dan menciptakan peluang untuk dapat menjadi regu pemain untuk mendapatkan poin. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya presentase keseluruhan dari 66,7% menjadi 76,6%.

		Menerima dan mendengarkan pendapat teman	Memberikan ucapan terimakasih kepada teman	Melakukan dan menghormati apa yang diperintahkan teman	Membantu teman yang belum bisa	Menerima keputusan bersama	Memberikan pertolongan kepada orang lain	
1	Adrian Antolin	2	2	2	2	2	2	12
2	Adrian Maulana Sinaga	2	2	2	2	2	2	12
3	Alifa Salsabila Putri	2	2	2	2	2	1	11
4	Alo dia Raissa Hidayat	2	1	1	2	2	1	9
5	Alya Aziza Subendi Putri	2	2	2	2	2	2	12
6	Amanda Yasmin Qurra'in	2	2	2	1	2	2	11
7	Annisa Anindya Maheswari	2	2	2	2	2	2	12
8	Aulia Rahman Malik Bone	2	1	2	2	1	2	10
9	Azmi Denaila Hafshah	2	2	2	2	2	2	12
10	Bima BrilliantMaulana Teguh	2	2	2	2	2	2	12
11	Bunga Rasya Irdiana	2	2	2	2	2	1	11
12	Cat Sabrina Putri Dana	1	2	1	2	2	2	10
13	Diana Rahmi Ayu	2	2	2	2	2	2	12
14	Fadya Rameza Mufida Tauhid	2	2	2	2	2	2	12
15	Farras Maulana As-Sa'1	2	2	2	2	2	2	12
16	Fatarasya Putra Herdwitama	2	2	2	2	2	2	12
17	Hafizha Khaira Difa	2	2	2	2	2	2	12
18	Humaira Nafisa Hapsah	1	2	2	2	2	2	11
19	Kaila Pasha Anindhitya	1	2	2	2	2	1	10
20	Khayla Dwi Zahrani	2	2	2	2	2	2	12
21	Mutiara Marwa Rahmadina	2	1	2	1	1	2	9
22	Marshal Cadaffa Amacas	2	2	1	2	1	2	10
23	Muhammad Abduh Naufal	2	2	2	2	2	2	12
24	Muhammad Daniel Ardia K	2	2	2	2	2	2	12
25	Nabila Mutiara Azabra	2	2	2	2	1	2	11
26	Nada Nur Aisyah	2	2	2	2	2	2	12
27	Najmi Chaisar Ramadhan	2	2	2	2	2	2	12
28	Nicko Faraz Chierdy Arkas	2	2	2	1	2	2	11
29	Nursyifa Zahrani	2	2	2	2	2	2	12
30	Rafa Vadniar Vientha	1	2	1	1	2	2	9
31	Ratu Haiga Rachmasari	2	2	2	2	2	2	12
32	Rayesa Alodya Octora	2	2	2	1	2	2	11
33	Sahla Nisrina Zain	2	2	1	2	1	2	10
34	Sora Ikhhur Saskara	2	2	2	1	2	1	10
35	Sorgian Arif Putra	2	2	2	2	2	2	12
36	Stella Putri Ayu Rachmadani	2	2	2	2	2	2	12
37	Haykal Fahmi fathurrahman	2	2	2	2	2	2	12
38	Qesha Sofwat Salsabila Effendi	2	2	1	2	2	1	10
Jumlah								426
Rata-rata								5,6
Rata-rata persentase								71%

Tabel 4.15
Hasil penilaian kerjasama sosial siswa siklus 2 tindakan 2

Dari tabel 4.15 diatas pembelajaran siklus dua tindakan dua kerjasama sosial siswa melalui aktivitas permainan bola tangan mendapat hasil persentase 71% hasil tersebut menunjukkan

peningkatan yang mana kerjasama sosial siswa mulai meningkat dari 68% menjadi 71% setelah di beri tindakan. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aktivitas permainan bola tangan dapat meningkatkan kerjasama sosial siswa.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, siswa sudah menunjukkan kemajuan dalam melakukan berbagai keterampilan dan kemampuan dalam aktivitas permainan bola tangan seperti melempar dan menangkap dan kerjasama sosialnya pun sudah mulai menunjukkan ada kemajuan. Siswa bergerak aktif dalam permainan untuk mendukung temannya dalam menciptakan poin.

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua, diketahui bahwa kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa, dalam aktivitas permainan bola tangan melalui penerapan kooperatif learning telah meningkat. Adapun data dan rangkuman hasil akhir penelitian dari observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

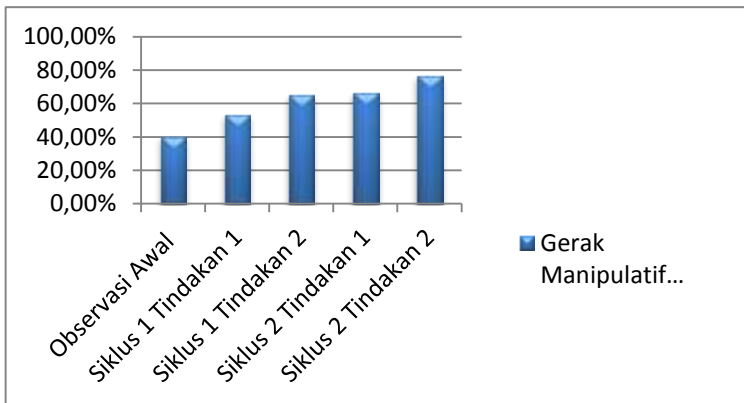
Tabel 4.16
Tabel Perolehan Nilai Persentase Gerak manipulatif
Kemampuan Melempar dan Menangkap
Dari Setiap Tindakan

Yang dilakukan kegiatan	Rata-Rata Hasil keterampilan		Jumlah	Rata-Rata	Keterampilan
	Melempar	Menangkap			
Pra observasi	41,5555	39,3332	80,8887	40,4	Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 1	54,8888	52,0001	106,8889	53,4	Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 2	65,778	64,889	130,667	65,3	Belum Tuntas
Siklus 2 Tindakan 1	65,6565	67,8787	133,5352	66,7	Belum Tuntas
Siklus 2 Tindakan 2	75,9596	77,3737	153,333	76,6	Tuntas

Adapun jika digambarkan dalam bentuk grafik pencapaian bahwa kemampuan gerak manipulatif melempar dan menangkap, siswa dalam permainan bola tangan dari mulai observasi awal

sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan sebagai berikut:

Grafik 4.1
Grafik Perolehan Nilai Persentase Keseluruhan Gerak Manipulatif Kemampuan Melempar dan Menangkap Dari Setiap Tindakan

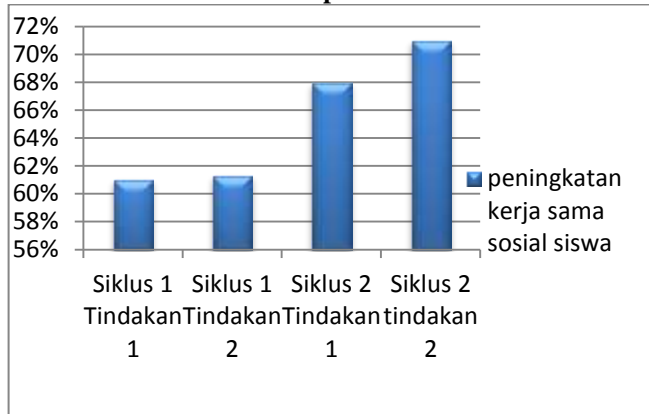


Tabel 4.17
Tabel Perolehan Nilai Persentase Kerjasama Sosial Siswa Dari Setiap Tindakan

Kegiatan Yang Dilakukan	Rata-Rata Hasil kerjasama sosial siswa
Siklus 1 Tindakan 1	61%
Siklus 1 Tindakan 2	61,3%
Siklus 2 Tindakan 1	68%
Siklus 2 Tindakan 2	71%

Dan berikut adalah grafik tentang kerjasama sosial siswa setiap tindakannya seperti dibawah ini:

Grafik4.2
Grafik Perolehan Persentase Keseluruhan kerjasama sosial siswa
Dari Setiap Tindakan



C. Refleksi dan Kesimpulan Proses Penelitian

Setelah melihat data dari hasil akhir penelitian, perlu adanya rekomendasi yang harus dikemukakan selama proses penelitian berlangsung diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan hasil penelitian tiap siklus
 Adanya beberapa gambaran menunjukkan kelebihan dari hasil penerapan tindakan adalah:
 - a. Materi gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa menggunakan aktivitas permainan merupakan materi yang jarang dilakukan oleh guru, sehingga siswa terlihat senang ketika mempelajari hal tersebut.
 - b. Pemberian materi aktivitas permainan bola tangan sudah cukup baik, hal ini terlihat dari meningkatnya persentase gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa yang di teliti dari observasi awal sampai siklus 2.

- c. Aktivitas pembelajaran sepenuhnya berpusat pada siswa. Peneliti memfasilitasi siswa dengan berbagai sumber informasi dan media pembelajaran

Dari beberapa kelebihan yang telah dikemukakan di atas, peneliti masih menemukan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan oleh guru berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dalam proses pembelajaran.

2. Kekurangan hasil pelaksanaan tindakan tiap siklus seperti dijabarkan dibawah ini:
 - a. Kemampuan guru mengidentifikasi masalah harus diikuti dengan kemampuan menjelaskannya, agar permasalahan mudah untuk dipecahkan atau dicarikan solusinya oleh siswa.
 - b. Tidak semua siswa dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan instruksi guru.

D. Diskusi penemuan

Berdasarkan pada data dilapang selama proses penelitian tentang meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa melalui penerapan kooperatif learning di SDPN SetiaBudi Kota Bandung, maka dibawah ini dijelaskan hasil temuan dari seluruh proses penelitian, yaitu

1. Dari hasil observasi awal diperoleh fakta bahwa:
 - a. Kurangnya pemahaman permainan bola tangan. Sehingga siswa sangat antusias ingin mengetahui dan mengikuti pembelajaran.
 - b. Siswa kurang memahami tugas gerak yang diberikan oleh guru dalam melakukan permainan bola tangan.
 - c. Kurangnya kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama sosial siswa.
 - d. Dalam proses pembelajaran aktivitas permainan bola tangan yang diberikan oleh peneliti, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran pun berjalan dengan baik sehingga mendapatkan hasil peningkatan yang sangat baik.
 - e. Sarana penunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sudah menunjang akan tetapi prasarana lapangan yang digunakan dalam proses pembelajaran masih belum sesuai dikarenakan lapang dibagi dua untuk kelas lain yang sedang berolahraga sehingga

dengan lapang yang sempit guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran.

- f. Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mencapai 38 siswa sehingga agak sulit untuk mengkoordinir aktivitas serta kegiatan siswa satu persatu maupun berkelompok.

2. Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas diperoleh fakta sebagai berikut:

Penyajian pembelajaran bola tangan dapat meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Permainan bola tangan dapat memberikan penguatan yang efektif mengenai kemampuan dan keterampilan yang ditekankan dalam gerak manipulatif salah satunya gerak melempar dan menangkap dan beberapa aspek kerjasama sosial siswa.

Pembelajaran akan sangat bermakna apabila dilakukan dengan baik melalui tahapan-tahapan yang sistematis seperti melakukan perencanaan sebelumnya, sehingga apabila dilakukan melalui siklus-siklus dapat diminimalisir dan mendekati kondisi yang diharapkan.

Pembelajaran yang dilakukan secara direncanakan terlebih dahulu, terarah dan terstruktur akan memberikan kontribusi yang diharapkan seperti yang dilaksanakan dalam penerapan kooperatif learning untuk meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Dengan diterapkannya kooperatif learning dalam aktivitas permainan bola tangan dapat mempermudah dan memperlancar pembelajaran tersebut.

Melalui hasil penelitian yang didapatkan melalui tindakan 1 sampai 4, peneliti menemukan bahwa dengan aktivitas permainan bola tangan melalui penerapan kooperatif learning pada pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dapat mempermudah sangat penting diterapkan di tingkat sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan kooperatif learning melalui pembelajaran gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa untuk meningkatkan berbagai kecakapan siswa, hal tersebut dapat terlihat dari keaktifan siswa yang semakin banyak melakukan interaksi dengan teman-teman sekelompoknya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari kesimpulan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dari mulai observasi awal sampai dengan tindakan terakhir, yaitu siklus 2 tindakan 2, nilai rata-rata keseluruhan data awal gerak manipulatif adalah 40,4% dan siklus 1 tindakan 1 adalah 53,4%, siklus 1 tindakan 2 adalah 65,3%, siklus 2 tindakan 1 adalah 66,7%, siklus 2 tindakan 2 adalah 76,6% dan data kerjasama sosial siswa dari siklus 1 tindakan 1 adalah 61%, siklus 1 tindakan 2 adalah 61,3%, siklus 2 tindakan 1 adalah 68%, dan siklus 2 tindakan 2 adalah 71%. Berdasarkan hasil penelitian mulai dari observasi awal sampai dengan siklus ke 2 tindakan 2, dapat diketahui bahwa kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam aktivitas permainan bola tangan kelas V SDPN SetiaBudi Kota Bandung telah meningkat dari nilai rata-rata keseluruhan gerak manipulatif dari 40,4% menjadi 76,6% dan kerjasama sosial siswa dari 61% menjadi 71% peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan kooperatif learning melalui aktivitas permainan bola tangan dapat meningkatkan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa kelas V SDPN SetiaBudi Kota Bandung.

B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan di atas maka selanjutnya peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam memberi materi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap dari yang termudah sampai yang tersulit.
2. Penyampaian materi pembelajaran permainan bola besar yang di titik beratkan khususnya permainan bola tangan, dapat menggunakan tugas gerak yang dititik beratkan pada pengembangan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama sosial siswa dalam gerak melempar, menangkap bola dan beberapa aspek kerjasama sosial siswa.
3. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya, sampai mencapai hasil yang optimal.