

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Permainan Bola Bakar

##### a. Pengertian Permainan Bola Bakar

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Menurut Srihati Waryati (1993 : 4) Permainan bola bakar dahulu dikenal dengan nama *Slagbal*, karena permainan ini berasal dari Negeri Belanda. Perkataan *Slagbal* berasal dari bahasa Belanda yang artinya *bola-pukul*. Dalam permainan bola-pukul, selain menggunakan bola kecil dan alat pemukul, juga menggunakan alat pembakar, sehingga permainan ini juga dinamakan permainan bola bakar.

Permainan SlagBall yang biasa disebut dengan permainan bola-pukul atau bola-bakar, telah lama dikenal terutama oleh anak-anak Sekolah Dasar pada tahun 1950-an. Sekarang permainan ini jarang sekali dilakukan oleh anak-anak, padahal di dalam permainan ini mengandung nilai positif bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik. Dengan bermain bola bakar dapat dipupuk sifat-sifat mental, diantaranya disiplin, jujur, kerjasama, tanggungjawab dan sifat-sifat positif lainnya. Permainan ini sangat sesuai bagi anak-anak Sekolah Dasar terutama untuk kelas 5 dan 6, karena bentuk dan cara bermainnya sangat sederhana dan mudah dilakukan, lagi pula di dalamnya mengandung unsur-unsur kegembiraan.

Permainan bola bakar boleh dikatakan merupakan persiapan atau pendahuluan dari permainan-permainan serupa yang lebih sulit yaitu, Permainan Rounders.

Lapangan permainan bola bakar berbentuk segi enam beraturan dengan sebuah tiang hinggap pada tiap-tiap sudutnya. Bola bakar adalah

*commit to user*

permainan beregu (tim) yang dimainkan oleh dua regu dan masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Akan tetapi dapat disesuaikan dengan jumlah pemain. Regu yang mendapat kesempatan memukul disebut regu pemukul, sedangkan regu yang bertugas menjaga lapangan disebut regu lapangan atau pihak lapangan. Dalam bermain digunakan bola kecil dan alat pemukul yang terbuat dari kayu dan disebut kayu pemukul. Bagi anak-anak pemula menggunakan bola tenis, sedangkan bagi anak-anak yang telah menguasai permainan dapat menggunakan bola kasti. Apabila dalam permainan bola bakar digunakan bola kasti, maka kayu pemukul yang digunakan juga kayu kasti.

Permainan bola bakar dipimpin oleh seorang wasit dengan dibantu oleh 3 orang pembantu wasit dan seorang pencatat nilai.

Giliran memukul dimulai dari pemain regu pemukul no.1 memukul, no.2 sebagai pelambung dan no.3 sebagai penjaga belakang. Jadi yang menjadi pelambung dan penjaga belakang adalah dari pihak regu pemukul sendiri.

Setiap pemain regu pemukul berhak memukul 3 kali, tetapi ia harus lari pada pukulan pertama atau pukulan kedua yang betul. Pada pukulan ketiga yang salah atau tidak kena (luncas), pemukul dinyatakan mati satu. Pemain regu pemukul berusaha untuk memukul betul dan lari di luar garis sambil menyentuh tiang hinggap I, II, III, IV, V dan VI dengan selamat, kemudian langsung masuk keruang bebas untuk mendapatkan nilai. Sebaliknya pemain regu lapangan berusaha menggagalkan pemain regu pemukul untuk mendapatkan nilai dengan cara menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul dan dengan segera melemparkan bola ke petugas pembakar untuk secepatnya mematikan pelari dengan secepatnya mematikan pelari dengan membakar alat pembakar. Masing-masing regu berusaha untuk selama mungkin menjadi regu pemukul dan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya.

Permainan bola bakar dilakukan dalam dua babak, tiap babak dilakukan selama 20 menit atau 30 menit dengan diselingi waktu istirahat antara babak pertama dan babak kedua selama 10 menit. Regu yang mendapatkan nilai banyak pada akhirnya dinyatakan sebagai pemenang.

Untuk latihan bermain bagi anak-anak, dapat dimulai tanpa garis batas pukulan yang jaraknya 6 m dari garis pemukul, dan dapat juga menggunakan tiang hinggap sebanyak 3, 4 atau 5 buah. Kemudian dengan sedikit demi sedikit di tingkatkan ke arah permainan bola bakar yang sesungguhnya.

## **b. Lapangan dan Peralatan Permainan Bola Bakar**

### **1) Lapangan**

Permainan bola bakar tidak membutuhkan lapangan seluas kasti ataupun kippers, tetapi cukup dengan membuat sebuah segi enam beraturan yang tiap sisinya sepanjang 12 m. Pada tiap sudutnya dihubungkan dengan tali yang dapat kelihatan jelas dan di tempat yang sama juga dipancarkan tiang-tiang hinggap yang dibuat dari kayu, bambu maupun besi. Tiang hinggap seluruhnya berjumlah 6 (enam) buah, sesuai dengan jumlah sudutnya dan tinggi tiang hinggap 1,5 m dari permukaan tanah. Sebaliknya semua tiang hinggap pada ujungnya diberi bendera yang warnanya berbeda dengan bendera batas lapangan. Tiang-tiang hinggap diberi nomor 1 sampai dengan 6.

Tempat untuk memukul dan melambung bola berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang tiap sisinya 6 m. Pada sudut yang terjauh dari lapangan permainan terdapat alat pembakar yang berbentuk kotak atau tabung dengan panjang tiap-tiap sisinya 20 cm atau garis tengah tabung 20 cm dan tingginya dari tanah 10 cm sampai dengan 20 cm.

Ruang bebas berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 5 m dan lebar 2 m, sedangkan pada keempat sudutnya diberi

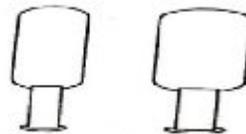




Gambar 2. Bola  
( Srihati Waryati, 1993 : 9 )

b) Alat Pemukul

Alat pemukul terbuat dari kayu, sehingga disebut kayu pemukul. Bahannya lebih ringan dari pada kayu pemukul kasti. Panjang kayu pemukul seluruhnya 50 cm. Panjang tempat pegangan 20 cm, dan lebarnya 3-4 cm. Panjang bidang untuk memukul 30 cm dan lebarnya 5 cm, sedangkan tebal kayu adalah 1 cm- 2 cm.

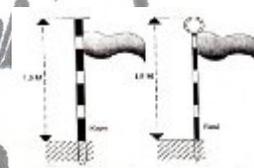


Gambar 3. Pemukul bolabakar  
( Srihati Waryati, 1993 : 9 )

c) Tiang hinggap

Dalam permainan bola bakar diperlukan 6 buah tiang hinggap yang diberi nomor, mulai dari nomor 1 sampai dengan nomor 6. Tiang hinggap dapat dibuat dari kayu, bambu atau besi. Bagian atas harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan bagi para pemain saat hinggap. Apabila tiang

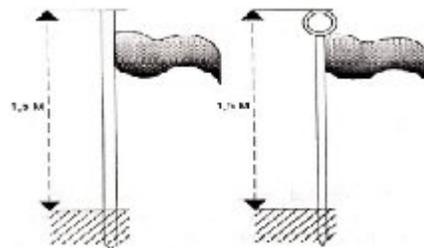
hinggap terbuat dari besi, bagian atas harus dibuat lengkungan. Tinggi tiang hinggap 1,5 m dari permukaan tanah. Agar memudahkan pandangan dari jarak jauh, sebaiknya tiang hinggap di cat dengan warna putih dan pada ujungnya diikatkan bendera berwarna yang berlainan dengan warna bendera batas.



Gambar 4. Tiang hinggap  
( Srihati Waryati, 1993 : 10 )

d) Tiang Bendera Batas

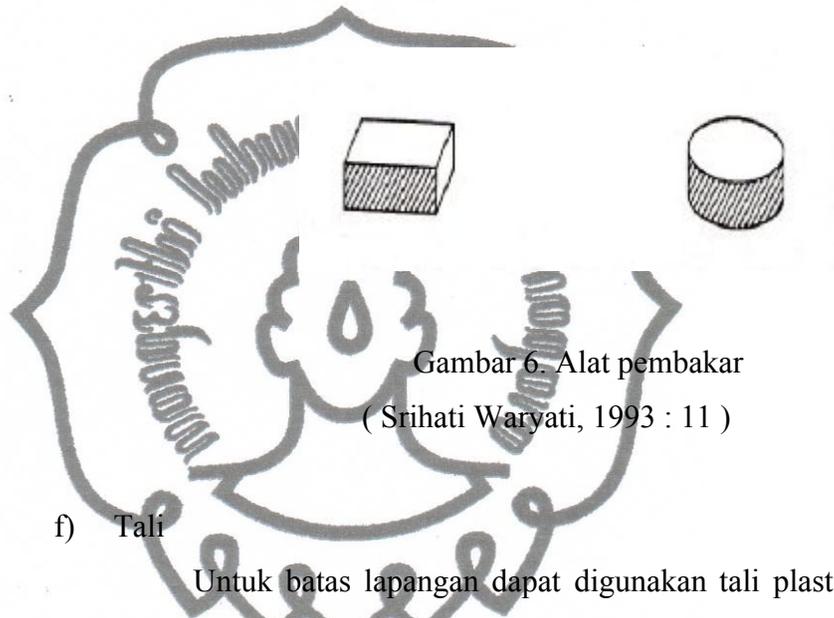
Tiang bendera untuk batas lapangan dipancangkan pada ujung kedua garis salah, yaitu pada garis perpanjangan dari tiang hinggap I dan II serta dari tiang hinggap VI dan V. Untuk kandang atau ruang bebas, diperlukan 4 buah tiang bendera batas yang ditempatkan pada sudut-sudutnya. Jadi untuk permainan bola bakar dibutuhkan tiang bendera batas sebanyak 6 buah dengan ketinggian 1,5 m dari permukaan tanah.



Gambar 5. Tiang bendera batas  
( Srihati Waryati, 1993 : 10 )

## e) Alat Pembakar

Alat pembakar dapat berbentuk kotak atau tabung dan terbuat dari bahan kayu atau seng. Jika berbentuk kotak, dengan ukuran panjang dan lebar 20 cm sedangkan tingginya 10 cm sampai 20 cm.



Gambar 6. Alat pembakar  
( Srihati Waryati, 1993 : 11 )

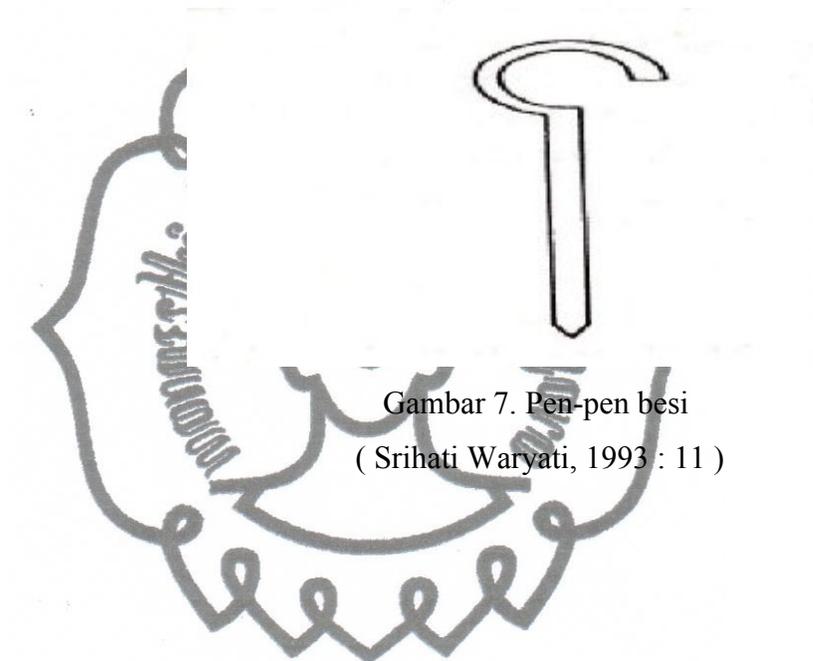
## f) Tali

Untuk batas lapangan dapat digunakan tali plastik atau tali rafia yang warnanya berbeda dengan lapangannya, agar mudah dilihat dari jauh. Selain tali, dapat juga digunakan kawur atau dengan mencangkul tanah asal lebarnya tidak lebih dari 5 cm. Untuk membuat lapangan bola bakar diperlukan tali yang panjangnya kurang lebih 130 m, termasuk untuk membuat tempat bagi regu pemukul yang disebut ruang bebas atau kandang, yang memerlukan tali sepanjang 14 meter.

## g) Pen-pen besi

Pen atau disebut juga paku tanah, terbuat dari besi, kayu atau bambu. Adapun ukuran panjangnya lebih kurang 17 cm. Pen dibuat sedemikian rupa agar tidak membahayakan pemain.

Kalau dibuat dari besi, bagian atasnya agar dibuat lengkungan. Alat pembakar supaya tidak mudah berpindah tempat saat kena pantulan bola, sebaiknya diberi pen pada tiap sisinya yang tidak membahayakan para pemain.



Gambar 7. Pen-pen besi  
( Srihati Waryati, 1993 : 11 )

### c. Teknik dalam Permainan Bola Bakar

Agar dapat bermain bola bakar dengan baik dan benar, diperlukan adanya keterampilan teknik dasar dalam permainan tersebut. Keterampilan teknik dasar yang harus dimiliki anak adalah :

- 1) Memukul
- 2) Melambung Bola
- 3) Melempar
- 4) Menangkap
- 5) Membakar

Keterampilan teknik didalam permainan bola bakar dibagi menjadi:

1) *Teknik bagi regu pemukul*

- a) Memukul : Memukul bola dari lambungan seorang pelambung.
- b) Melambung Bola : Melambungkan bola kearah pemukul dengan permintaan si pemukul.

Setelah menyentuh tiang hinggap VI langsung masuk keruang bebas

2) *Teknik bagi regu lapangan*

- a) Melempar : Melempar bola kearah temannya (mengoper bola)
- b) Menangkap : Menangkap bola dari lemparan (operan) teman
- c) Membakar : Membakar alat pembakar untuk mematikan pelari.

**1) Teknik memukul bola**

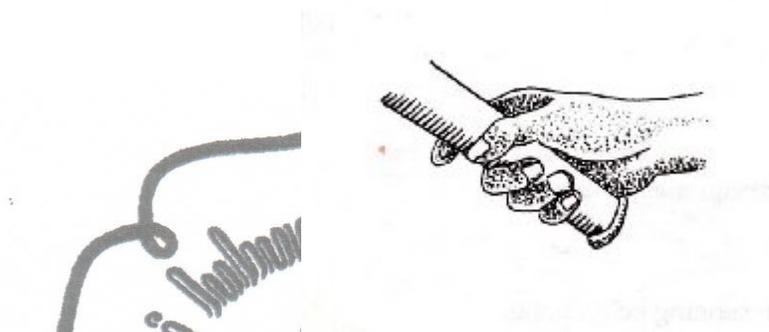
Bagi regu pemukul, teknik memukul merupakan unsur yang sangat penting, karena merupakan modal utama dalam memperoleh nilai. Dengan pukulan yang benar dan terarah akan memberikan peluang bagi pemukul dan teman-temannya untuk menyelesaikan perjalanan menuju ketiang hinggap VI. Oleh karena itu teknik memukul harus diberikan kepada anak secara mendasar dengan dimulai dari cara memegang kayu pemukul yang benar agar memperoleh hasil yang memuaskan.

a) Cara memegang Kayu Pemukul

Kayu pemukul dipegang pada bagian ujung yang berbentuk lebih kecil dan terdapat lekukan tempat jari-jari

Cara memegang tangkai kayu pemukul yang benar dan mudah dilakukan oleh anak-anak adalah seperti sikap tangan pada saat berjabat tangan. Posisi ketiga jari yaitu jari tengah jari manis

dan kelingking saling merapat atau saling berdekatan, sedangkan letak jari telunjuk agak jauh dan ibu jari berada diatas secara wajar.



Gambar 8. Memegang pemukul  
( Srihati Waryati, 1993 : 14 )

(1) Pukulan melambung jauh

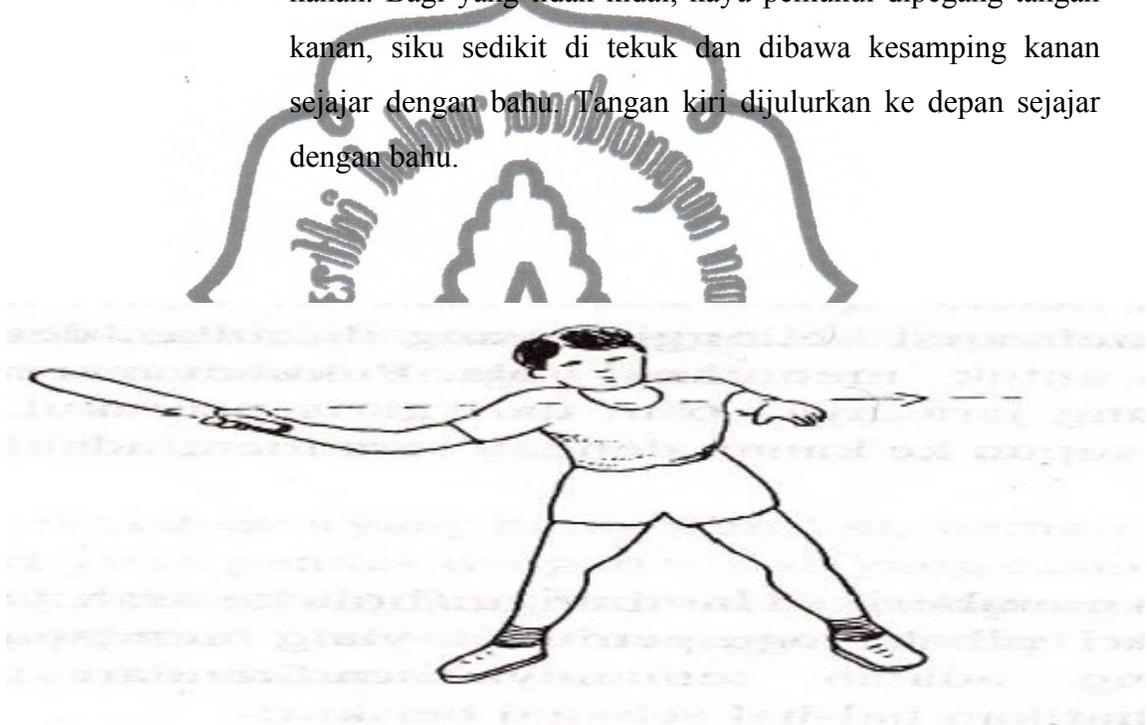
Berdiri dengan kedua kaki kangkang dan berat badan menghadap ke arah pelambung. Lutut kaki kanan ditekuk dan berat badan berada dikaki kanan dengan badan condong kekanan. Tangan kanan memegang kayu pemukul pada tempat yang tersedia, kayu pemukul diluruskan serong ke bawah kanan, sehingga membentuk sudut  $\pm 45^\circ$  dengan garis datar. Sedangkan tangan kiri dijulurkan kedepan sesuai dengan ketinggian lambungan yang diminta.



Gambar 9. Pukulan melambung jauh  
( Srihati Waryati, 1993 : 16 )

### (2) Pukulan Mendatar

Kaki kangkang, lutut kaki kanan sedikit ditekuk, berat badan berada di kaki kanan dan badan sedikit condong ke kanan. Bagi yang tidak kidal, kayu pemukul dipegang tangan kanan, siku sedikit di tekuk dan dibawa kesamping kanan sejajar dengan bahu. Tangan kiri dijulurkan ke depan sejajar dengan bahu.

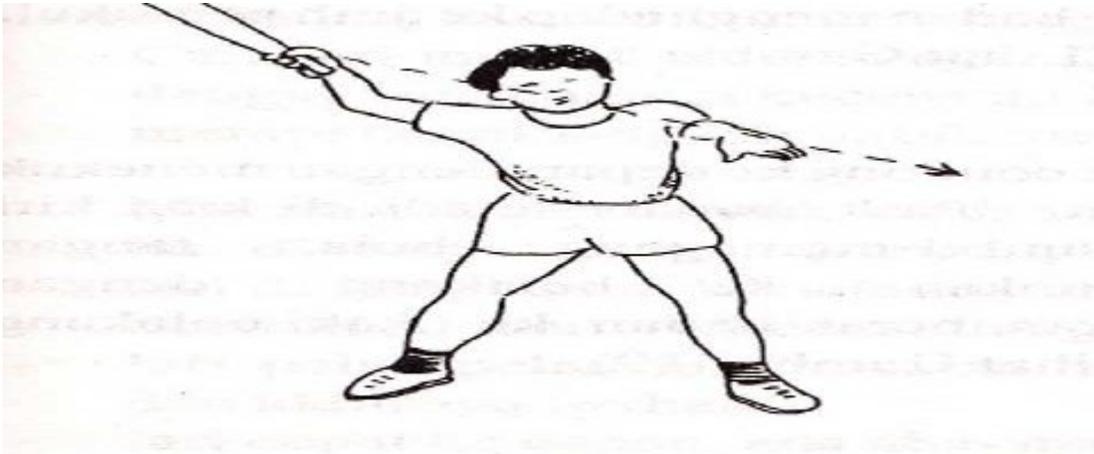


Gambar 10. Pukulan Mendatar

( Srihati Waryati, 1993 : 17 )

### (3) Pukulan Merendah

Kedua kaki kangkang secukupnya, lutut kaki kanan ditekuk sedikit, berat badan di kaki kanan dengan sedikit condong ke kanan. Kayu pemukul dipegang tangan kanan dan diangkat setinggi kepala. Tangan kiri dengan lemas kedepan sesuai dengan ketinggian yang di minta.



Gambar 11. Pukulan Merendah  
( Srihati Waryati, 1993 : 17 )

## 2) Teknik melambungkan bola

Melambungkan bola maksudnya memberikan lambungan bola ke arah yang di minta oleh pemukul, dan ini dilakukan oleh pemain dari pihak regu pemukul yang mendapat tugas sebagai pelambung secara bergiliran. Jadi pelambung adalah temannya sendiri dan regu pemukul. Sebelum melambungkan bola, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

### a) Cara Memegang bola

Telapak tangan membuat cekungan dengan jari-jari saling merapat dan letakkan bola di telapak tangan.



Gambar 12. Cara Memegang bola  
( Srihati Waryati, 1993 : 18 )

b) Sikap Permulaan

Pelambung berdiri ditempatnya dengan kaki kiri didepan dan badan menghadap kearah pemukul. Pandangan menuju ke tempat yang diminta oleh pemukul.



Gambar 13. Sikap melambung bola  
( Srihati Waryati, 1993 : 18 )

Kemudian dengan lemas tangan kanan diayunkan kedepan sambil melepaskan (melambungkan) bola kearah yang diminta oleh pemukul. Pada saat mengayunkan tangan kanan kedepan dengan diikuti memindahkan berat badan kedepan (kiri). Setelah bola dilepas dari tangan kemudian diimbangi dengan melangkahakan kaki kanan kedepan. Jalannya bola saat

dilambungkan harus polos (tidak diberi putaran) dan membusur dengan lunak.

### 3) Teknik Melempar Bola

Cara memegang bola

Dalam memegang bola, anak-anak mempunyai kebiasaan dengan menggenggam bola, padahal cara ini sangat merugikan karena bola yang digenggam sukar untuk segera dilepas. Cara memegang bola yang benar adalah dengan menggunakan tiga jari atau dengan empat jari. Pegangan dengan tiga jari caranya ialah bola diletakkan pada pangkal-pangkal ruas jari tangan yaitu jari tengah, jari telunjuk dan ibu jari sedangkan jari kelingking hanya melekat secara wajar pada bola. Ketiga jari tersebut diatas agak merenggang.



Gambar 14. Melempar bola  
( Srihati Waryati, 1993 : 21 )

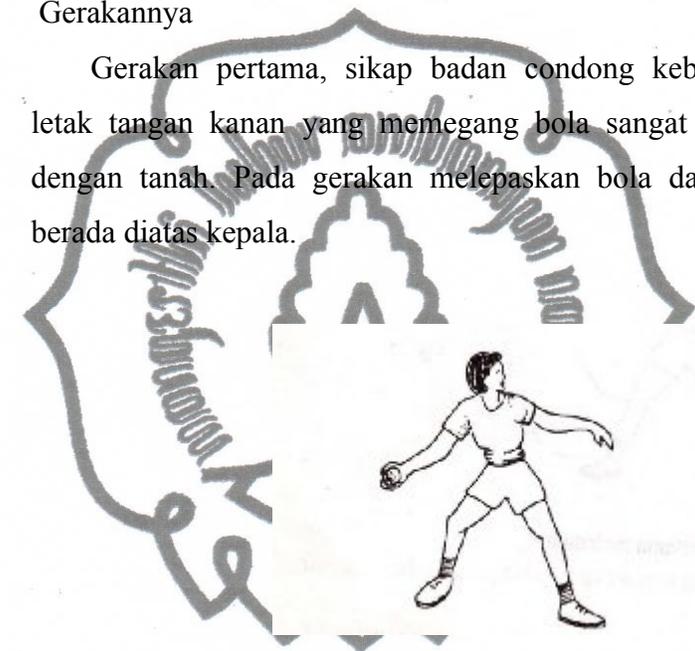
Pegangan dengan empat jari lebih mudah dilakukan oleh anak-anak, caranya ialah bola diletakkan pada pangkal ruas jari telunjuk, jari tengah dan jari manis, sedangkan ketiga jari tersebut bersama-

sama dengan ibu jari memegang bola dan jari kelingking hanya melekat dibawah jari manis. Keempat jari yang memegang bola saling meregang dan diantara bola dan telapak tangan masih ada rongga.

a) Lemparan bola melambung tinggi

Gerakannya

Gerakan pertama, sikap badan condong kebelakang, sehingga letak tangan kanan yang memegang bola sangat rendah dan dekat dengan tanah. Pada gerakan melepaskan bola dan titik lepas bola berada diatas kepala.

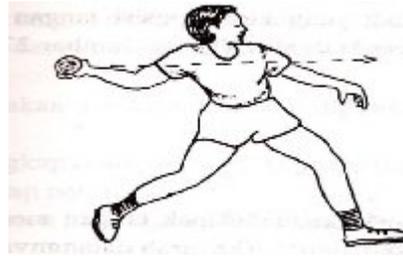


Gambar 15. Permulaan melempar bola  
( Srihati Waryati, 1993 : 21 )

b) Lemparan bola datar

Gerakannya :

- Pada gerakan pertama, sikap badan tidak condong kebelakang
- Gerakan lengan agak mendatar, sehingga titik lepas bola dari tangan disamping badan (tidak melebihi kepala)

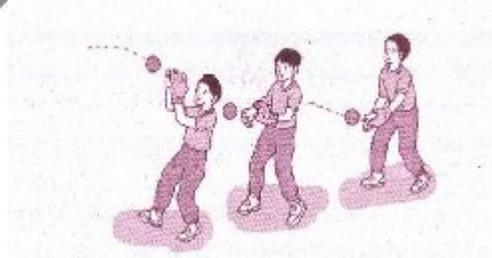


Gambar 16. Permulaan melempar bola mendatar  
( Srihati Waryati, 1993 : 5 )

#### 4) Teknik menangkap bola

Cara menangkap bola dalam permainan ini adalah :

- (a) Buka kaki agak lebar, lutut agak ditekuk
- (b) Kedua tangan didepan dada dengan jari- jari tangan terbuka
- (c) Perhatikan datangnya bola. Bola ditangkap dengan rileks dan searah dengan arah larinya bola.



Gambar 17. Menangkap Bola  
( Deni Kurniadi, 2010 : 6 )

#### 5) Teknik Membakar

Dalam permainan bola bakar, yang boleh membakar hanyalah seorang yang bertugas sebagai pembakar. Tugas seorang pembakar adalah membakar adalah membakar alat bakar untuk mematikan

pelari. Adapun cara membakar ialah dengan mengangkat tangan yang memegang bola keatas, kemudian memantulkan atau melemparkan bola langsung ke alat pembakar. Apabila alat pembakar tidak dapat berbunyi nyaring, dapat dibantu dengan meniup peluit 1 x panjang pada saat bola menyentuh alat pembakar.



Gambar 18. Teknik Membakar  
( Herman Subarjah, 2008 : 24 )

## 2. Partisipasi

### Pengertian Partisipasi

Menurut <http://id.wikipedia.org/wiki/partisipasi> Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*participation*” yang berarti pengambilan bagian atau pengikutsertaan.

Adapun konsep partisipasi menurut Ensiklopedi pendidikan adalah sebagai berikut: Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan. Dalam penelitian ini partisipasi yang dimaksud adalah partisipasi siswa yaitu keikutsertaan atau keterlibatan dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran.

*commit to user*

Jadi dari beberapa pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik peserta didik dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa dalam partisipasi terdapat unsur-unsur sebagai berikut,

- a. Keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.
- b. Kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik yang belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar. Ada keaktifan itu dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Disini perlu kreatifitas guru dalam mengajar agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan strategi dan metode yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif karena siswa lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3. Hakekat Pembelajaran

#### a. Pengertian Pembelajaran

Dalam aktivitas sehari-hari manusia hampir tidak pernah dapat lepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Menurut Samsudin (2008 : 48) belajar pada hakekatnya merupakan interaksi proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungan.

#### b. Tujuan Pembelajaran

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami mental menghadapi bahan belajar. Bahan

*commit to user*

belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

### c. Prinsip-prinsip pembelajaran

Salah satu tugas guru adalah mengajar. Dalam kegiatan mengajar ini tentu saja tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip belajar yang tepat. Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002 : 42) terdapat prinsip belajar yang relatif berlaku umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan :

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan balikan dan Penguatan
- 6) Perbedaan Individual

### d. Media dalam Pembelajaran

#### 1) Pentingnya Pemanfaatan Media

Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan “bentuk jamak dari kata *medium* yang *commit to user*”

harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Kata kunci media adalah “perantara”.

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang media pendidikan. Musfiqon (2012 : 26) mengatakan bahwa “Media adalah alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Sri Anitah (2008: 2) bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu :

- a) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
- b) Meningkatkan gairah belajar siswa
- c) Meningkatkan minat siswa dan motivasi belajar
- d) Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan
- e) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam
- f) Mengefektifkan proses komunitas dalam pembelajaran
- g) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Dari berbagai manfaat media diatas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran dengan indikator pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

## 2) Macam- Macam Media pembelajaran

Menurut Samsudin (2008 : 67) media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain. Media pendidikan jasmani artinya sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan pendidikan jasmani. Media dimaksud harus menjujung tujuan proses belajar mengajar dan juga membantu proses berfikir siswa agar dapat dengan segera memahami informasi yang dimaksud. Media pendidikan jasmani secara umum juga bisa disampaikan melalui berbagai macam media seperti : surat kabar, majalah, radio, televisi, film, video, OHP, gambar-gambar, dan sebagainya.

Menurut Bretz dalam Yamin (2007: 204) yang dikutip Musqion (2012: 70) membagi media menjadi 3 macam, yaitu media visual, media audio, media gerak ( kinestetik).

- (a) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Memiliki unsur gambar
- (b) Media Audio, yaitu media yang menekankan pada aspek pendengaran.
- (c) Media Kinestetik, yaitu media yang penggunaan dan pemfungsianya memerlukan sentuhan (touching) antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik.

Menurut Sri Anitah (2008:3) ada beberapa media pembelajaran yaitu:

- (a) Alat peraga, pada hakekatnya merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang riil sehingga memperjelas pengertian pembelajaran.
- (b) Alat pelajaran, adalah alat-alat yang dipakai untuk kegiatan sehari-hari dikelas.
- (c) Audio- Visual- Aids, dapat diartikan sebagai sesuatu yang membantu pendengaran dan penglihatan

#### e. Evaluasi Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ( 2002: 221) evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran. Evaluasi pembelajaran mencakup pembuatan pertimbangan tentang jasa, nilai atau manfaat program, hasil, dan proses pembelajaran.

Penggunaan hasil evaluasi yaitu:

- 1) Untuk menentukan kenaikan kelas atau kelulusan seorang siswa yang terlibat dalam evaluasi hasil belajar tersebut.
- 2) Untuk mengadakan diagnosis dan remedial terhadap siswa yang membutuhkan
- 3) Untuk menentukan perlu tidaknya suatu penyajian isi pelajaran/ sub-isi pelajaran tertentu diulang
- 4) Untuk menentukan pengelompokan dan penempatan para siswa
- 5) Untuk membangkitkan motif dan motifasi belajar siswa
- 6) Untuk membuat laporan hasil belajar.

#### 4. Karakteristik Siswa

##### a. Pengertian Karakteristik Siswa

Dalam <http://tamamijaya.blogspot.com/2011/10/karakteristik-anak-anak-sd-dari-kelas-1.html> karakter menurut Puerwadarminta adalah “watak, tabiat atau sifat-sifat kejiwaan sedang menurut IR pedjawinjatna mengemukakan karakter atau watak adalah seluruh aku yang ternyata dalam tindakan (insani)’. Dengan beberapa pengertian tersebut dapat penulis katakan bahwa karakteristik siswa adalah merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan siswa dalam kehidupan setiap saat. Sehingga dengan demikian, karena watak dan perbuatan manusia yang tidak akan lepas dari kodrat, sifat, serta bentuknya akan berbeda-beda, maka tidak heran jika bentuk dan karakter siswa juga berbeda-beda.

##### b. Bentuk- Bentuk Karakteristik Siswa SD

Adapun bentuk dan karakteristik siswa SD khususnya adalah dapat diuraikan sebagai berikut :

###### 1) Senang Bermain

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.

###### 2) Senang Bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam sedangkan anak SD duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru

hendaknya merancang model pembelajaran anak berpindah atau bergerak

3) Anak Senang Bekerja Dalam Kelompok

Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti : belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif).

4) Senang Merasakan, Melakukan Atau Memperagakan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari disekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama.

**c. Karakteristik Siswa kelas 5-6**

1) Karakteristik fisik :

- Otot kaki dan lengan lebih berkembang
- Anak - anak menjadi sadar akan keadaan jasmaninya
- Pertumbuhan tinggi dan berat tidak cepat lagi
- Ada perbaikan kecepatan reaksi
- Gemar akan olahraga pertandingan

2) Karakteristik Mental

- Lebih berminat pada olahraga beregu
- Jiwa kepahlawanannya besar
- Konsentrasi terus bertambah
- Bangga akan prestasi yang diraih
- Mudah putus asa

### 3) Karakteristik Sosial – Emosional

- Tidak stabil
- Perempuan menaruh minat pada laki-laki
- Biasa berontak
- Bersifat kritis dan ingin diberi penghargaan dari kelompoknya

## 5. Pengertian Modifikasi

### a. Konsep Modifikasi

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani penting untuk diketahui guru penjas. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru dalam proses pembelajaran. Menurut Samsudin (2008:71) bahwa esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

#### 1) Apa yang dimodifikasi

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan.

Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pelajaran penjas. Bahkan sebaliknya, karena siswa bisa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang

gembira. Jangan lupa bahwa kata kunci penjas adalah “Bermain-bergerak-ceria”.

## 2) Mengapa modifikasi

Menurut Lutan (1988) yang dikutip oleh Samsudin (2008:73) menyatakan bahwa modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar:

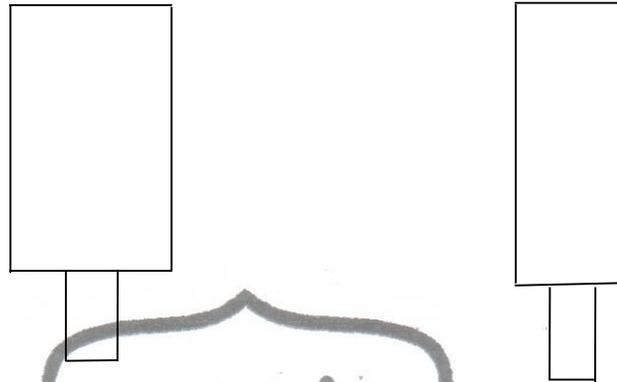
- a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
- b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
- c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan lebih mudah menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi.

Modifikasi sarana dalam mata pelajaran penjas dilakukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan untuk berpartisipasi. Tugas gerak dengan keterampilan memukul bola prinsipnya, modifikasi pemukul dilakukan pada proses pembelajaran permainan bola bakar yang dapat digunakan seperti :

- a) Perkenaan pemukul dimodifikasi dengan penampang lebar
- b) Melakukan memukul bola dalam permainan bola bakar



Modifikasi Pemukul 1

Modifikasi pemukul 2

Gambar 19. Modifikasi alat pemukul

Untuk modifikasi alat pemukul 1 mempunyai ukuran panjang keseluruhan 50 cm, lebar penampang 12 cm, panjang pegangan 10 cm, lebar pegangan 4 cm. Sedangkan modifikasi alat pemukul 2 mempunyai ukuran panjang keseluruhan 50 cm, lebar penampang 8 cm, panjang pegangan 10 cm, lebar pegangan 4 cm.

## 6. Psikologi Olahraga

Psikologi olahraga adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku dan pengalaman manusia berolahraga dalam interaksi dengan manusia lain dan dalam situasi sosial yang merangsangnya. Secara garis besar, ruang lingkup psikologi olahraga meliputi dua hal, yaitu belajar ketangkasan gerak dan unjuk laku.

Dalam membina aspek psikis atau mental siswa, pertama-tama perlu disadari bahwa setiap siswa harus dipandang secara individual, yang satu berbeda dengan yang lainnya. Kontribusi atau sumbangan ilmu psikologi dalam pencapaian prestasi menunjukkan bahwa semakin tinggi level kejuaraan, semakin besar pula kontribusi aspek psikologisnya. Beberapa masalah

psikologis yang paling sering timbul di dalam olahraga, khususnya dalam pembelajaran penjasorkes disekolah, antara lain :

a. Kecerdasan

Menurut Wechsler dalam Heru Suranto (2005 : 25) Kecerdasan adalah merupakan potensi atau kemampuan yang bersifat umum yang dimiliki seseorang atau individu untuk bertindak secara terarah, berfikir secara rasional dan menyesuaikan diri secara efektif dengan lingkungannya.

b. Bakat

Bakat adalah kemampuan atau potensi untuk membentuk keberhasilan dalam mengerjakan sesuatu, jika kecerdasan bersifat umum , maka bakat bersifat khusus.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memilih dan atau melakukan objek tertentu diantara sejumlah obyek yang tersedia, seseorang menentukan pilihannya sebagai minat, berminat terhadap sesuatu belum tentu menyenangkan namun sebaiknya minat juga disenangi.

d. Emosi

Merupakan gejala kejiwaan, yang muncul karena adanya persepsi seseorang terhadap sesuatu, artinya luapan emosional dapat menjadikan bermacam-macam manifestasi dan ekspresi yang berbeda-beda antar orang yang satu dengan yang lain, tergantung persepsi masing-masing, emosi mencakup berbagai macam perasaan.

e. Konsentrasi

Konsentrasi adalah banyak sedikitnya pemikiran dan perhatian terhadap sesuatu yang akan dilaksanakan, konsentrasi dapat lebih intensif, kurang intensif, konsentratif, distributif, dan dapat muncul karena sengaja, dapat juga secara spontan, karena banyak hal yang dapat mengganggu konsentrasi.

f. Frustrasi

Frustrasi adalah perasaan dimana seseorang benar-benar tidak dapat keluar dari tekanan kesulitan, setelah melakukan berbagai upaya untuk keluar dari tekanan/ kesulitan.

g. Motivasi

Motivasi adalah merupakan seluruh proses dari adanya kebutuhan, yang menimbulkan dorongan untuk dilakukan perilaku tertentu, demi memenuhi kebutuhan yaitu tercapainya tujuan, dalam bentuk pasifnya motivasi disebut motif, motivasi dari dalam (instrinsik) lebih bersifat stabil, dibanding yang dari luar (ekstrinsik) karena bersifat labil.

## B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran penjas seorang guru harus mampu dan bisa menuangkan ide kreatif yang dapat membuat siswa tertarik, senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran, seorang guru bisa menggunakan pendekatan, metode, atau menerapkan media bantu pembelajaran sesuai dengan keadaan yang terjadi. Dalam permasalahan di atas penggunaan penerapan media bantu pembelajaran merupakan suatu cara yang bisa diterapkan seorang guru untuk memberikan

materi pelajaran dengan cara tertentu yang efektif agar materi pelajaran dapat diterima atau dikuasai dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran pada permainan bola bakar dengan media bantu pembelajaran berupa penggunaan pemukul yang dimodifikasi, dimana alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat sedemikian rupa agar siswa tertarik senang dan tidak cepat bosan dalam melaksanakan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan guru nantinya dengan penerapan media bantu pembelajaran, karena seperti yang di kemukakan para ahli diatas bahwa media bantu pembelajaran dapat menambah minat, merangsang siswa, serta memotivasi siswa untuk serius dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Maksud dan tujuan pembelajaran permainan bola bakar dengan penerapan media bantu pembelajaran pemukul yang di modifikasi adalah untuk memenuhi hasrat gerak anak, dapat menimbulkan rasa senang dan gembira, meningkatkan partisipasi siswa dalam permainan bola bakar. Melalui penerapan media bantu siswa lebih mudah menerima materi yang di berikan oleh guru, dengan demikian partisipasi siswa dalam permainan bola bakar lebih meningkat.

Berdasarkan pengertian dari media bantu pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa, media bantu pembelajaran merupakan cara yang tepat yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memberikan pengaruh pada perkembangan anak. Dengan demikian diduga penerapan media bantu memiliki pengaruh terhadap peningkatkan partisipasi siswa dalam permainan bola bakar.