

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Permainan *Kipers*

a. Pengertian Permainan *Kipers*

Menurut Soetoto (1993:1) Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Nama permainan *kipers* berasal dari bahasa Belanda, yaitu *kiepers*. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas 12 orang. Regu pemukul harus mengumpulkan angka atau nilai sebanyak mungkin. Sementara itu regu penjagaharus berusaha supaya lawan tidak memperoleh angka atau nilai. Seorang pemain dapat memperoleh nilai jika dapat memukul dengan baik. Selanjutnya lari menuju tiang hinggap dan kembali ke daerah regu pemukul.

Pada dasarnya permainan *kipers* sama dengan permainan kasti, baik dari segi teknik melempar, menangkap, maupun memukul bola. Perbedaannya hanya pada permainan kasti ada regu penjaga yang bertugas sebagai pelempar atau pemberi bola kepada si pemukul. Namun pada permainan *kipers* si pemukul sendiri yang melambungkan bola dan kemudian memukulnya.

Permainan *kipers* memang belum terkenal atau belum banyak yang melakukannya bahkan jarang sekali dilakukan, padahal didalam permainan ini mengandung nilai positif bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik, meingkatkan solidaritas antar individu, meningkatkan ketangkasan dan ketrampilan serta meningkatkan kreatifitas dan rekreatif. Dengan bermain *kipers* dapat dipupuk sifat-sifat mental diantaranya, disiplin, jujur, kerja sama, tanggung jawab dan sifat-sifat positif lainnya. Permainan ini sangat sesuai bagi anak-anak usia sekolah dasar terutama untuk kelas 4 dan 5, karena bentuk dan cara permainannya sangat sederhana dan mudah dilakukan, lagipula didalamnya mengandung unsur-unsur kerjasama dan kegembiraan.

commit to user

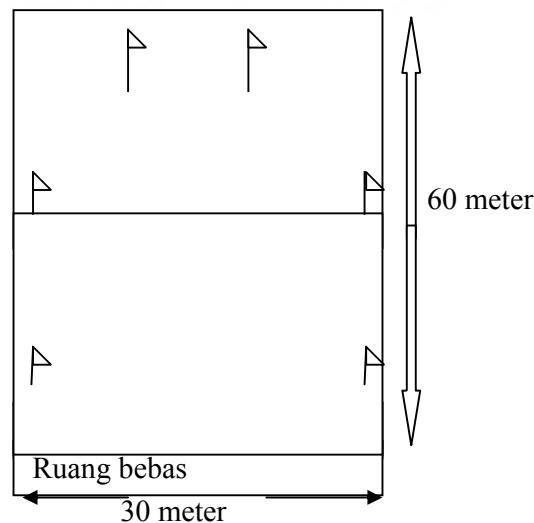
Permainan *kipers* boleh dikatakan merupakan perkembangan dari permainan kasti karena permainannya yang hampir sama.

b. Peralatan dan Perlengkapan Permainan *Kipers*

1. Lapangan

Permainan *kipers* ukuran lapangan sama dengan permainan kasti yang berbentuk persegi panjang, ruang pemukul, seluruh lebar lapangan, ruang bebas, dibelakang ruang pemukul (party pemukul berderet-deret sepanjang lebarnya lapangan, untuk memberhentikan setiap bola yang masuk melewati garis pemukul). Kayu pemukul, bola, hak pemukul, cara mematikan, lama permainan, cara member nilai dan jumlah pemain sama dengan permainan kasti. Begitu pula yang disebut pukulan betul dan pukulan salah. Berikut ukuran lapangan *kipers* :

- Panjang lapangan 45 meter sampai 60 meter (ditambah ruang bebas 5 meter)
- Lebar 30 meter
- Ruang bebas 5 x 15 meter
- Ruang regu pemukul 5 x 15 meter
- Penonton harus 5 atau 10 meter diluar batas

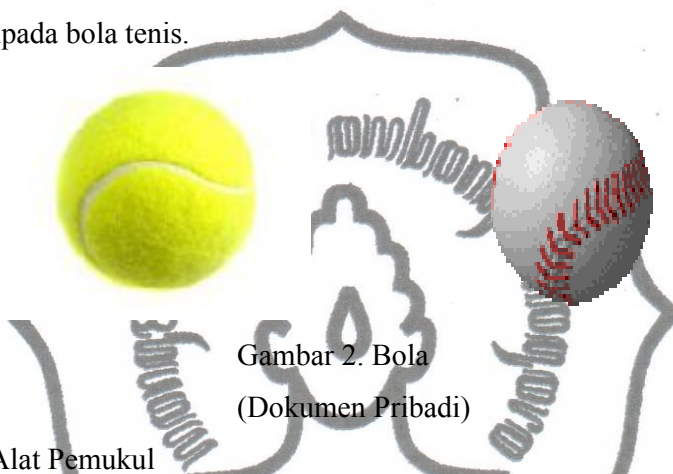


Gambar 1. Lapangan *kipers*

(Dokumen Pribadi)
commit to user

2. Bola

Bola yang digunakan adalah bola tenis, tapi apabila anak-anak telah pandai memukul bola, dapat digunakan bola kasti. Adapun bola kasti tersebut terbuat dari karet yang didalamnya berisi kapuk, ijuk atau serabut. Berat bola kasti antara 70 gram – 80 gram dengan keliling bola antara 19 cm – 21 cm. Bola tidak keras tetapi cukup elastis. Bola kasti lebih berat daripada bola tenis.



Gambar 2. Bola
(Dokumen Pribadi)

3. Alat Pemukul

Alat pemukul terbuat dari kayu, sehingga disebut kayu pemukul. Bahannya lebih ringan dari pada kayu pemukul kasti. Panjang kayu pemukul seluruhnya 50 atau 60 sm. 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 *Kipers*
(Dokumen Pribadi)

4. Tiang Hinggap

Dalam permainan *kipers* diperlukan 2 buah tiang hinggap yang diberi nomor, mulai dari nomor 1 sampai dengan nomor 2. Tiang hinggap dapat dibuat dari kayu, bambu atau besi. Bagian atasnya harus dibikin sedmikian rupa sehingga tidak membahayakan bagi para pemain saat hinggap. Apabila tiang hinggap terbuat dari besi, bagian atas harus

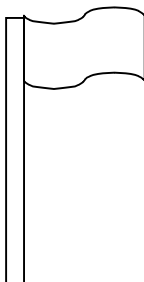
dibikin lengkungan. Tinggi tiang hinggap 1,5 meter dari permukaan tanah. Agar memudahkan pandangan dari jarak jauh, sebaiknya tiang hinggap di cat dan pada ujungnya diikatkan bendera berwarna yang berlainan dengan warna bendera batas.



Gambar 4. Tiang Hinggap
(Dokumen Pribadi)

5. Tiang Bendera Batas

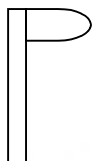
Ukuranya sama dengan tiang hinggap, berjumlah 2 buah dan di bagian atas tiang diberi bendera dengan warna terang agar mudah terlihat. tiang hinggap / bebas terlaetak di belakang lapangan dengan dua buah tiang. Jarak antar tiang adalah 10 m. dan berjarak 5 m dari garis belakang. Keduanya berdiri di dalam lingkaran dengan diameter 1m. tinggi tiang bebas minimal 1,5 meter dan harus dapat dengan mudah dibedakan dengan tiang-tiang gais-garis batas



Gambar 5. Tiang Bendera Batas
(Dokumen Pribadi)

6. Tiang Kecil

Tiang kecil diletakkan disudut-sudut lapangan, ujung tiang diberi bendera.



Gambar 6. Tiang Kecil
(Dokumen Pribadi)

c. Teknik Dasar Dalam Permainan *Kipers*

Agar dapat bermain *kipers* dengan baik dan benar, diperlukan adanya ketrampilan teknik dasar dalam permainan tersebut. Teknik dasar permainan *kipers* adalah sebagai berikut :

1. Menangkap Bola

Cara menangkap bola dalam permainan *kipers* adalah sebagai berikut :

- Buka kaki agak lebar, lutut agak ditekuk
- Kedua tangan didepan dada dengan jari-jari tangan terbuka
- Perhatikan datangnya bola, bola ditangkap dengan rileks dan searah dengan arah larinya bola

2. Melempar Bola

Mengoper bola harus menggunakan teknik yang benar. Tujuan adalah supaya bola mudah untuk ditangkap oleh teman satu dengan yang lainnya dalam satu regu. Beberapa cara melempar bola dalam permainan *kipers* adalah sebagai berikut :

- Lemparan ayunan atas

Lemparan ayunan atas, sikap kaki kuda-kuda. Kaki kanan dan tangan kanan memegang bola direntangkan ke kanan belakang agak ke atas. Awalan melempar condongkan badan ke belakang, tangan kanan ditarik ke belakang dan tangan kiri mengambil sikap keseimbangan.

Ayunkan tangan kanan kuat ke depan (sebagai gerak ikutan). Pada akhir pelepasan bola, pergelangan tangan melecut hingga jari-jari tangan menghadap ke bawah.

- Lemparan ayunan bawah

Sikap kuda-kuda kaki kanan ke belakang, tekuklah kaki lebih dalam. Julurkan tangan kanan memegang bola dengan lurus, dan tegak lurus dengan badan. Ayunkan lengan kanan ke atas untuk melmpar bola.

3. Memukul Bola

Teknik memukul dapat dibedakan, yaitu :

- Pukulan melambung jauh
 - a) Peganglah pemukul pada bagian pangkalnya
 - b) Setelah bola dilambungkan, rentangkan salah satu kaki sesuai tangan yang digunakan untuk memukul
 - c) Berat badan pada kaki yang direntangkan, badan condong kebelakang, tekukkan lutut yang direntangkan sedalam mungkin, tetapi tetap dalam keseimbangan
 - d) Tangan pemukul dijulurkan lurus, tegak lurus dengan badan dan membentuk sudut 45^0 dengan garis datar
 - e) Usahakan bola terkena tepat pada ujung pemukul, hingga lengan ayunan pukulan sepanjang mungkin dan lepasnya bola membentuk sudut 45^0
 - f) Perkenaan bola kurang lebih setinggi bahu
 - g) Arah bola tergantung arah pemukul saat perkenaan dengan bola
- Pukulan datar ke depan
 - a) Sikap seperti pada pukulan melambung jauh, hanya badan tetap tegap dan kaki tidak di tekuk
 - b) Perkenaan kayu pemukul dan bola saling tegak lurus dan kayu pemukul dalam gerakan horizontal

- c) Arah bola akan ke kanan atau ke kiri tergantung kepada arah hadap kayu pemukul saat perkenaan dengan bola
 - Pukulan menyamping ke kiri
 - a) Sikap seperti pada pukulan mendatar ke depan, tetapi kanan diubah ke depan agak ke kanan
 - b) Badan diputar searah dengan arah pukulan
 - c) Ayunan lengan sedemikian rupa hingga perkenaan kayu pemukul dan bola sedikit dari atas menuju ke bawah
 - Pukulan menyamping ke kanan
 - a) Ayunan dari belakang kepala menuju ke depan
 - b) Sikap seperti pada pukulan datar ke depan hanya lengan ditarik ke atas sedikit ke belakang
 - c) Arah pukulan dari atas menuju ke bawah dengan sudut pukulan sesuai dengan arah yang dikehendaki
- d. Cara Bermain *Kipers*
1. Siswa dibagi menjadi dua regu, yaitu masing-masing regu terdiri atas 12 orang dengan nomor dada 1 sampai 12
 2. Sebelum bermain kapten tim melakukan undian
 3. Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain pembebas (pemain terakhir), dia berhak memukul sampai tiga kali
 4. Pemukul dengan pukulan benar dan dapat kembali dengan selamat, mendapat nilai dua
 5. Pemukul dengan pukulan yang benar dan dapat kembali dengan selamat, bila ada teman lainnya memukul dengan benar maka mendapatkan nilai satu
 6. Waktu permainan berupa inning (masing-masing regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul)
- e. Peraturan Permainan *Kipers*
- Peraturan permainan *kipers* adalah sebagai berikut :
1. Waktu permainan berupa inning (masing-masing regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul).

2. Satu regu terdiri atas duabelas pemain menggunakan nomor dada dari satu sampai dua belas.
3. Kewajiban regu pemukul: memukul bola, lari ketiang hinggap, dan kembali keruang pemukul.
4. Kewajiban regu penjaga:
 - Menangkap bola yang dipukul.
 - "Mematikan" pelari dengan melempar bola.
 - "Membakar ruang" regu pemukul bila tidak ada pemukul lagi.
5. Pemukul harus melambungkan bolonya sendiri.
6. Pemukul dinyatakan baik, bila bola jatuh didaerah lapangan (tiga puluh meter) dan boleh berlari menuju tiang hinggap.
7. Ketentuan pelari sebagai berikut:
 - Bila bola dikembalikan keruang regu pemukul atau ruang pukul, baik melambung atau menyusur tanah, melewati garis batas ruang regu pemukul dari lapangan permainan, pelari harus berhenti ditempat.
 - Bila bola hilang pelari harus berhenti, dan boleh berlari lagi bila bola sudah ditemukan dan dimasukkan kedalam lapangan.
 - Seorang pemain yang tidak terkena lemparan boleh langsung masuk keruang pemukul, tanpa menuju ruang hinggap lebih dulu.
 - Seorang pemukul yang sah pukulannya, boleh tetap tinggal diruang pukul, kalau dipandangnyanya membahayakan.
 - Seorang pelari yang menurut perhitungannya dalam situasi membahayakan, boleh kembali ketiang hinggap atau keruang pukul.
 - Pemukul yang salah atau meleset pukulannya tidak boleh berlari, tetapi harus menunggu atas pukulan yang sah dari teman berikutnya.
 - Bila regu pemukul tinggal seorang lagi maka pemukul ini diberi kesempatan untuk memukul tiga kali pukulanyang sah.
8. Lemparan untuk mematikan lawan.
Lemparan harus mengenai bagian bahu kebawah. Penjaga tidak boleh berlari dengan membawa bola. Jadi, harus mengoper dengan lawan

supaya dapat mendekati pelari. Lemparan yang mengenai pelari dapat menyebabkan pergantian, operan bola harus dilakukan dengan satu tangan.

9. Bola tangkap dan cara pergantian.

Bola tangkap harus dilakukan dengan cara satu tangan, pada waktu bola tangkap yang ketiga si penangkap harus melemparkan bola tegak lurus keatas, dengan membelakangi ruang pukul dan regu jaga secepatnya menuju ruang pemukul atau ke tiang hinggap.

Penilaian.

- Bola tangkap memperoleh satu nilai.
- Kembali ke ruang partai pemukul, dengan pukulan yang sah atas pukulan sendiri memperoleh nilai dua.
- Kembali atas pukulan kawan, dan pelari itu tidak melakukan kesalahan pukul, mendapat nilai satu.

2. Partisipasi

Pengertian Partisipasi

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *"participation is defined as a mental and emotional involved at person in a group situation which encourages then contribute to group goal and share responsibility in them"*. (Partisipasi dimaksudkan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggungjawab di dalamnya).

Dalam definisi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi.

Adapun konsep partisipasi menurut ensiklopedi pendidikan adalah sebagai berikut: sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikut sertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggungjawab 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.

Jadi dari beberapa pengertian diatas, 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 diatas dapat diketahui bahwa dalam partisipasi terdapat unsur-unsur sebagai berikut,

- 1). Keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar
- 2). Kemampuan 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 dilaksanakan 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.

Pengguna 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 aktifitas sehari-hari manusia hampir tidak pernah dapat lepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktifitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktifitas 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 pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktifitas 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 konstektual, 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 dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pembelajaran. 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). Tentangan balikan dan penguatan
- 6). Pembedaan individual

d. Alat Bantu Pembelajaran

- 1) Pentingnya pemanfaatan alat bantu pembelajaran

Memahami alat bantu 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 harfiah berarti ”perantara” atau ”pengantar”. Kata kunci media adalah ”perantara”.

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang media pendidikan. Musfiqon (2013 : 26) mengatakan bahwa ”Media adalah media yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran. Media Pembelajaran didefinisikan sebagai media berupa fisik maupun

commit to user

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 pelajar menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Beberapa manfaat dari pengguna 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 media 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 Alat Bantu 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 dimaksudkan harus menunjang tujuan proses belajar mengajar dan juga membantu proses berfikir siswa agar

commit to user

dapat dengan segera memahami informasi yang dimaksudkan. 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 Musqon (2013 :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 pengfusiannya 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 pembelajaran, 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 imyati dan Mudjiono (1999 : 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:

commit to user

- 1) Untuk menentukan kenaikan kelas atau kelulusan seorang siswa yang terlibat dalam evaluasi hasil belajar tersebut.
- 2) Untuk mengadakan diagnosa dan remedial terhadap siswa yang membutuhkan
- 3) Untuk menentukan perlu tidaknya suatu penyajian isi pembelajaran/ sub-isi pembelajaran 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 Purwadarminta adalah ”watak, tabiat atau sifat-sifat kejiwaan, sedang menurut IR Pedjawinjatna mengemukakan karakter atau watak adalah seluruh atingkah laku yang ternyata dalam tindakan (insani)”. Dalam 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 menentukan guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang serius tapi santai.

commit to user

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. Teori Skill

Menurut Gustiana dalam <http://digilib.petra.ac.id/skill> bahwa skill adalah kemampuan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang untuk melakukan sesuatu

6. Keterkaitan Pembelajaran, Permainan dan Modifikasi Alat

Menurut Musfiqon (2013 : 8) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Ini menunjukkan faktor internal pada diri siswa lebih dominan dalam mempengaruhi hasil belajar.

Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

Pembelajaran dikatakan baik apabila kegiatan belajar mengajar tersebut berjalan dengan lancar dan partisipasi siswa tinggi didalam Pembelajaran tersebut. Dalam permainan *kipers* partisipasi siswa akan tinggi apabila didalam pelaksanaannya terdapat kemudahan-kemudahan yang disajikan oleh guru. Dengan adanya modifikasi alat Pembelajaran, yaitu modifikasi pemukul berpenampang lebar maka kemungkinan berjalannya Pembelajaran permainan *kipers* akan lancar dan partisipasi siswa akan tinggi.

7. 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 pembelajaran 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, menurut 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 pembelajaran penjas yang diberikan.

Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran 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 "Bermainan-bergerak-ceria".

2) Mengapa dimodifikasi

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

- Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran
- Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
- Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

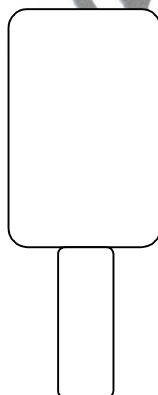
Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan lebih mudah menyajikan materi pembelajaran 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.

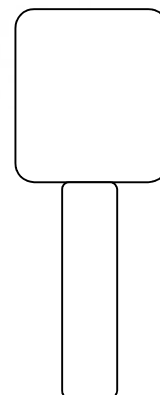
b. Modifikasi Pemukul dalam Permainan *Kipers*

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

1. Perkenalan pemukul dimodifikasi dengan penampang lebar
2. Melakukan memukul bola dalam permainan *kipers*



Modifikasi pemukul 1



Modifikasi pemukul 2

Gambar 7. Modifikasi Alat Pemukul

(Dokumen Pribadi)

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

commit to user

ukuran panjang keseluruhan 50 cm, lebar penampang 8 cm. Panjang pegangan 10 cm, lebar pegangan 4 cm.

c. Pembelajaran Permainan *Kipers* dengan Pemukul yang Dimodifikasi

Pembelajaran permainan *kipers* pada siswa sekolah dasar hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada usia sekolah dasar umumnya cenderung lebih suka dalam bentuk Pembelajaran yang sifatnya mudah dan menyenangkan atau menggembirakan. Nuansa mudah, dan menyenangkan atau menggembirakan adalah faktor penting dalam Pembelajaran penjas di sekolah dasar. Untuk itu dalam Pembelajaran permainan *kipers* modifikasi alat pemukul sangatlah diperlukan.

d. Aspek Psikologis Anak Terhadap Alat Kayu Pemukul

Menurut Mahmud (2010 : 14) Psikologi meruakan ilmu yang mempelajari sesuatu yang abstrak, yaitu jiwa. Psikologi terbagi beberapa, salah satu yang termasuk psikologi yaitu psikologi kepribadiannya yaitu sebuah kajian tentang perilaku individu khusus dilihat dari aspek kepribadian, contohnya: senang, sedih, marah, dll. Menurut Ngasmain & Soepartono (1997 : 3) modifikasi adalah "perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhanasesuai dengan perkembangan anak". Permainan modifikasi adalah perubahan dalam permaianan baik itu teknik, alat, dan peraturan menjadi lebih sederhana sesuai dengan aspek perkembangan anak, tanpa menghilangkanan karakteristik dari permainan tersebut. Dengan permainan modifikasi dapat memudahkan anak dalam mengikuti Pembelajaran gerak, karena pemebelPembelajaran gerak ada tahapan-tahapannya. Selain itu permainan modifikasi membuat anak senang dan tereksplorasi kemampuan gerak dan kognitifnya seperti halnya bahwa salahsatu kelemahan mental anak SD khususnya kelas 5-6 adalah mudah putus asa jika gagal didalam melakukan suatu hal. Begitu halnya dalam Pembelajaran memukul bola anak tersebut mengalami kesulitan pada perkenaan pemukul, sehingga partisipasi anak kurang maka dengan adanya modifikasi alat pemukul berpenampang lebar diharapkan mampu membuat anak lebih antusias

sehingga partisipasi dalam Pembelajaran memukul bola permainan *kipers* menjadi tinggi.

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 alat bantu pembelajaran merupakan suatu cara yang bisa diterapkan seorang guru untuk memberikan materi pembelajaran dengan cara tertentu yang efektif agar materi pembelajaran dapat diterima atau dikuasai dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran pada permainan *kipers* dengan alat bantu Pembelajaran merupakan penggunaan pemukul yang dimodifikasi, dimana alat yang digunakan dalam proses Pembelajaran di buat sedemikian rupa agar siswa tertarik senang dan tidak cepat bosan dalam melaksanakan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan guru nantinya dengan penerapan alat bantu Pembelajaran, karena seperti yang dikemukakan para ahli diatas bahwa alat bantu Pembelajaran dapat menambah minat, merangsang siswa, serta memotifasi siswa untuk serius dan semangat dalam mengikuti Pembelajaran.

Yang dimaksud modifikasi alat bantu pembelajaran disini adalah penggunaan alat kayu pemukul standart diganti menjadi alat kayu pemukul yang berpenampang lebar dan penggunaan bola box kasti menjadi bola tenis untuk mempermudah siswa dalam memukul bola dalam permainan *kipers* serta penggunaan cat warna *pink* dan *orange* pada alat kayu pemukul.

Dalam penggunaan modifikasi alat kayu pemukul pada siklus I mempunyai ukuran panjang keseluruhan 50 cm, lebar penampang 12 cm, panjang pegangan 10 cm, serta lebar pegangan 4 cm. Sedangkan modifikasi alat kayu pemukul pada siklus II mempunyai ukuran panjang keseluruhan 50 cm, lebar penampang 15 cm, panjang pegangan 10 cm, serta lebar pegangan 4 cm.

Maksud dan tujuan Pembelajaran permainan *kipers* dengan penerapan media bantu Pembelajaran pemukul yang dimodifikasi adalah untuk memenuhi hasrat gerak anak, dapat menimbulkan rasa senang dan gembira, meningkatkan kemampuan memukul dalam permainan *kipers*. Melalui penerapan media bantu siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru, dengan demikian kemampuan memukul bola pada permainan *kipers* bisa dikuasai siswa dengan baik, baik pukulan melambung, mendarat, maupun merendah.

Berdasarkan pengertian dari alat bantu Pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa, alat 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 peningkatan partisipasi siswa memukul bola dalam permainan *kipers*.

