

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Softball adalah olahraga beregu yang dimainkan dua tim, olahraga ini dimainkan dengan memukul bola yang dilempar oleh seorang pelempar bola dari tim yang berbeda, setiap tim berusaha untuk memenangkan pertandingan dengan cara mengumpulkan *run* yang diperoleh dari jumlah pemain yang berhasil mengelilingi empat buah *base* yang terdapat pada lapangan permainan yang disusun sedemikian rupa menjadi sebuah persegi sama sisi dan pada akhir permainan tim yang memiliki selisih *run* yang lebih banyak dinyatakan sebagai pemenang. Sebagai olahraga yang berkembang di tanah air permainan *softball* mulai dimainkan oleh banyak kalangan ditambah lagi dengan dipertandingkannya cabang olahraga *softball* pada event olahraga tingkat nasional, bahkan di tingkat daerah membuat olahraga ini semakin populer dikalangan masyarakat, sehingga relevansi terhadap popularitas serta tujuan olahraga permainan menyebabkan *softball* mulai di terapkan pada kurikulum pendidikan jasmani karena sesuai dengan ruang lingkup penjas berupa olahraga permainan.

Tentang ruang lingkup penjas dipaparkan lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 yang di kutip dari [online] <http://sdnpajaranpetir.blogspot.com/2013/12/peningkatan-kompetensi-guru-penjas.html?m=1> [Diakses 1 Juli 2014] menyatakan bahwa :

Ruang lingkup aktivitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Permainan dan Olahraga, (2) Aktivitas Pengembangan, (3) Aktivitas Senam, (4) Aktivitas Ritmik, (5) Aktivitas air (*aquatic*), (6) Pendidikan Luar Kelas, dan (7) Kesehatan.

Pembelajaran *softball* di dalam KTSP termasuk kedalam aspek permainan olahraga. Mata pelajaran pendidikan jasmani materi pembelajaran permainan *softball*

yang diintegrasikan pada sebuah standar kompetensi berupa mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dimana siswa diarahkan untuk mempelajari dan mengenal berbagai teknik dasar dalam suatu bentuk permainan dan olahraga dan merupakan bagian yang dituntut dapat dikuasai dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Bunyi ruang lingkupnya seperti yang disebutkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 yang di kutip dari [Online] <http://agia-heri-patrio.blogspot.com/2012/11/standar-kompetensi-kompetensi-dasar.html?m=1> [Diakses 1 Juli 2014] menyatakan bahwa :

Mempraktikkan gerakan dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai nilai yang terkandung di dalamnya, yang terdiri dari tiga kompetensi dasar, yaitu (1) mempraktikkan permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas, dan kejujuran; (2) mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta semangat, percaya diri dan disiplin; (3) mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

Dengan adanya kompetensi dasar akan mempermudah pengajar dalam menyusun perencanaan pembelajaran, menyiapkan bahan ajar serta memahami hal apa saja yang diperlukan selama pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung dan juga merupakan sebuah acuan pengajar dalam melakukan evaluasi hasil belajar sehingga guru dapat memantau dan mengetahui hasil proses pembelajaran yang dilakukan, hasil dari pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan melihat pencapaian standar kompetensi yang ditetapkan, untuk itu selama proses pembelajaran berlangsung guru harus mampu berperan aktif dalam memberikan stimulus yang dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar yang ditentukan, dengan berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk menguasai indikator pembelajaran dan memberikan strategi pembelajaran yang efektif salah satunya dengan memberikan pengenalan dan pemahaman akan teknik dasar dan strategi permainan *softball*, dengan menguasai teknik dasar siswa akan mengingat pola gerak

yang telah diajarkan sehingga mampu mengaplikasikan teknik dengan baik pada saat melakukan permainan sesungguhnya.

Dalam pembelajaran *softball* seorang siswa harus mampu menguasai teknik bertahan dan menyerang yang mengacu pada penguasaan teknik dasar, dijelaskan oleh Parno (1992, hlm.16-73) yaitu : “1) *Pitching*, 2) *Throwing*, 3) *Catching*, 4) *Batting*, 5) *Sliding* and 6) *Base Running*.” Selain penguasaan teknik dasar dibutuhkan beberapa keterampilan lainnya yang akan berpengaruh terhadap berlangsungnya permainan seperti: daya tahan, kecepatan, kelincahan, dan strategi permainan. Dengan menguasai berbagai aspek motorik diatas diharapkan siswa mampu menuntaskan kompetensi dasar yang telah ditentukan siswa juga tergiring untuk memahami pentingnya nilai kerja sama, sportivitas, membuat keputusan, serta menerapkan strategi bermain untuk memenangkan permainan yang merupakan bagian dari aspek afektif dan psikomotorik sehingga tujuan penjas untuk mendidik siswa secara keseluruhan dapat tercapai. Akan tetapi pelaksanaan dan pencapaian hasil kegiatan pembelajaran disekolah tidak selalu berhasil serta berjalan dengan ideal karena sering mengalami kendala seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung. Ditambah lagi dengan perbedaan tingkat kemampuan motorik siswa yang berbeda serta kematangan fisik siswa yang tidak bisa disamakan dengan orang dewasa menuntut penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa pada saat itu.

Berbagai kendala pada pelaksanaan pembelajaran *softball* pada siswa Sekolah Menengah Atas, yaitu ketersediaan sarana dan prasarana dan kemampuan fisik siswa menjadi kendala utama, penggunaan peralatan *softball* yang sesungguhnya membuat siswa sering kali berfikir apakah ia mampu untuk melakukan tugas gerak yang diajarkan oleh guru, siswa sering mempertimbangkan bentuk, berat, serta rasa nyaman jika ia menggunakan alat atau media yang digunakan tersebut, hal ini akan berpengaruh secara langsung terhadap minat dan motivasi siswa dalam keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak akan mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, peralatan *softball* pada umumnya

Ikhwan Setiadi, 2014

Pengaruh Modifikasi Bola Terhadap Hasil Belajar Lemparan Atas Dalam Pembelajaran Softball
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan alat-alat yang telah disesuaikan untuk kebutuhan olahraga yang sebenarnya dimana berat dan ukurannya telah mengikuti standar yang telah ditetapkan oleh badan olahraga *softball* internasional oleh karena itu peralatan *softball* yang tersedia dipasaran merupakan peralatan standar yang ditujukan untuk penggunaan olahraga kompetitif dan lebih cocok digunakan oleh orang dewasa, yang pada akhirnya guru lebih memilih untuk menggunakan peralatan yang lebih mudah didapatkan untuk melaksanakan pembelajaran *softball*, seperti pada penggunaan bola *softball* dalam proses kegiatan belajar mengajar bola yang digunakan merupakan bola standar yang memiliki berat dan ukuran standar sehingga menyulitkan siswa dalam mengikuti pembelajaran *softball* khususnya pembelajaran lemparan atas.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi berbagai kendala diatas adalah dengan cara menyesuaikan ukuran, bentuk dan berat media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, penyesuaian tersebut dapat dilakukan dengan cara memodifikasi jenis bola yang digunakan dengan menggunakan bola yang memiliki berat lebih ringan dan memiliki bentuk yang lebih lunak agar siswa dapat merasa lebih nyaman dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga standar kompetensi yang ditentukan dapat tercapai dengan maksimal. Dengan melakukan modifikasi diharapkan dapat memberikan solusi bagi kendala yang sering ditemui oleh guru selama kegiatan belajar berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Bahagia (2010,hlm.13), mengemukakan bahwa : ”modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian.” Modifikasi dilakukan dengan tetap mempertimbangkan tahapan belajar serta aspek pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikemas dengan menarik dan kreatif agar siswa tidak merasabosan, dikarenakan mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat atau sarana dan prasarana yang baru, unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar

pendidikan jasmani sehingga siswa mendapatkan pengalam gerak sesuai dengan keterampilan motorik yang dimiliki dan dapat bereksplorasi lebih dalam pada saat melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan jenis bola yang beragam tanpa terhambat dengan ukuran, berat, dan bentuk bola yang digunakan.

Pada penelitian ini bola yang digunakan berupa bola kertas yang terbuat dari koran yang dibungkus dengan plastik dan di belitkan benang sehingga berbentuk menyerupai bola yang berukuran sebesar bola *softball*. Bola ini digunakan karena bentuk dan berat dari bola tersebut mendekati ukuran bola *softball* standar sehingga proses pembelajaran lemparan atas dapat berlangsung secara sistematis yang dimulai dengan tugas gerak dengan kompleksitas gerak yang mudah menjadi tugas gerak dengan kompleksitas yang lebih sulit.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh modifikasi bola terhadap hasil belajar lemparan atas pada pembelajaran *softball*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berbagai kendala yang terkait dengan modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran *softball* dapat diidentifikasi dari berbagai faktor sebagai berikut :

1. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani serta kurang memadainya media pembelajaran *softball*.
2. Beragamnya tingkat pemahaman siswa akan pendidikan jasmani sebagai wahana untuk menjaga kebugaran jasmani.
3. Perbedaan minat dan kemampuan gerak peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran *softball*.
4. Kurangnya kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam memodifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, berbagai kendala yang terkait dengan modifikasi media pembelajaran *softball* maka munculah pertanyaan penelitian : “Apakah modifikasi bola dalam pembelajaran *softball* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar lemparan atas ?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Ingin mengetahui pengaruh modifikasi bola terhadap hasil belajar lemparan atas pada pembelajaran *softball*”.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan penerapan modifikasi dalam pembelajaran penjas di sekolah.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber informasi keilmuan dalam menjalankan profesinya. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam memodifikasi sarana dan prasarana penjas di sekolah.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman gerak dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam permainan *softball* yang sudah dimodifikasi sehingga siswa dapat melakukan permainan dengan lebih mudah. Serta menciptakan suasana senang dan gembira.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada sekolah tersebut khususnya sekolah lain pada umumnya.