

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Cabang olahraga softball boleh dikatakan olahraga yang paling digemari anak-anak muda, terutama para pelajar dan mahasiswa. Biasanya pada pemain mempergunakan seragam olahraga yang menarik, dengan disertai teriakan-teriakan istilah bahasa asing ketika mereka sedang bermain. Ada beberapa faktor penunjang mengapa olahraga softball saat ini bisa berkembang pesat di Indonesia, diantaranya yaitu :

1. Faktor orang, softball dapat dimainkan oleh setiap orang, tidak memandang usia, baik pria maupun wanita. Setiap regu terdiri dari 9 orang, dalam permainan ada 2 regu yang berlawanan.
2. Dasar-dasar, dasar untuk permainan softball sebetulnya sudah dikenal di Indonesia, sebagai contoh, adanya permainan kasti dan rounders.
3. Sifat-sifat olahraga softball merupakan kombinasi dari olahraga ketangkasan dan otak (pikiran), sehingga mempunyai pengaruh yang baik bagi si pemain.
4. Kelanjutan, oleh karena tiap-tiap tahun sudah disusun acara-acara pertandingan, maka kontinuitas permainan dapat terjamin. Seperti kompetisi setempat, kompetisi nasional, kompetisi internasional, Pekan Olahraga Nasional dan sebagainya.

Akan tetapi selain ada beberapa faktor penunjang softball bisa berkembang di Indonesia seperti yang diutarakan diatas ada juga faktor-faktor yang bisa

menyebabkan perkembangan softball di Indonesia tidak bias berkembang.

Adapun faktor-faktor tersebut diantaranya :

1. Faktor lapangan permainan, di kota-kota besar yang ada di Indonesia sekarang ini sulit selaki didapatkan lapangan dikarenakan pada jaman sekarang lapangan sering sekali malah dijadikan proyek pembangunan perumahan-perumahan elit sehingga lapangan pun sangat sulit ditemukan.
2. Peralatan, karena softball adalah olahraga beregu, maka peralatan sangat banyak dan harganya pun mahal juga. Hanya kalangan tertentu saja yang dapat bias mendapatkannya. Selain mahal peralatan softball pun sangat sulit sekali didapatkan.

Sebelum perang kemerdekaan sebetulnya sudah ada orang yang memainkan permainan softball di Indonesia, namun sifatnya masih sangat terbatas. Artinya hanya dimaikan di sekolah-sekolah tertentu saja. Hal ini terus berlangsung sampai tahun 1966. Oleh karena itu sampai tahun itu, Softball hanya dimainkan oleh putri saja. Ketika Asian Games Bangkok pada tahun 1966, terbukalah mata kita bahwa sebenarnya olahraga softball itu dapat dimainkan baik oleh putri maupun putra. Karena pada waktu itu, putra masih menyenangi olahraga baseball.

Melihat perkembangan softball sedemikian cepatnya dan adanya kompetisi antar Negara setiap tahunnya. Timbul lah perhatian pemerintah terhadap cabang olahraga ini secara serius. Mulanya softball hanya berkembang di Jakarta, Bandung, Palembang, Semarang, dan Surabaya. Tetapi kini telah menjadi salah satu cabang olahraga yang paling diminati dan digemari oleh masyarakat,

terutama para pelajar dan mahasiswa khususnya di Indonesia. Untuk menyalurkan kegiatan-kegiatan softball di Indonesia, diperlukan suatu badan yang mengaturnya, maka dibentuklah Organisasi Induk dengan nama PERBASASI (Perserikatan Baseball & Softball Amatir Seluruh Indonesia). Dengan adanya wadah PB. PERBASASI ini mulailah diadakan kompetisi tingkat nasional. Kejuaraan Nasional pertama diselenggarakan tahun 1967 di Jakarta. Di samping itu sejak PON VII di Surabaya, Softball menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan.

Dalam olahraga softball setiap pemain harus memiliki pemahaman akan situasi permainan dan menuntut kerjasama tim dalam bermain, artinya keberhasilan seorang pemain akan mempengaruhi sebuah tim. Jadi, setiap pemain softball dituntut untuk menguasai teknik dasar permainan dengan baik dan juga penguasaan pemahaman bermain softball itu sendiri, karena kedua penguasaan keterampilan tersebut dapat mempengaruhi kerjasama tim pada saat pertandingan softball itu berlangsung.

Teknik dasar yang terdapat dalam permainan softball berkaitan erat dengan teknik dan strategi, serta pemahaman akan pola pertahanan dan pola penyerangan.

Keterampilan fisik sangat diperlukan baik oleh pemain regu yang bertahan ataupun pemain regu yang menyerang sesuai dengan posisi dan situasi dalam bermain softball. Disamping itu dalam situasi bermain diperlukan pemahaman akan bermain untuk dapat bermain dengan baik. Bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, melakukan pukulan dan lemparan keras diperlukan

keterampilan otot-otot yang luas dan menghendaki ketelitian yang besar. Tetapi kenyataan bagi para pemula mendapatkan kesulitan untuk menampilkan keterampilan di lapangan baik dalam menangkap dan melempar bola juga akan situasi permainan yang sesungguhnya, hal tersebut perlu disempurnakan agar memperoleh ketepatan dan ketelitian yang sangat besar. Dalam hal ini Housewarth dan Rivkin (1985:112) merekomendasikan untuk mengajar para pemula dimulai dari dasar-dasar bertahan, kemudian dilanjutkan dengan konsep pertahanan yang lebih maju. Jika anda mengikuti kemajuan ini para pemain bukan hanya mempelajari bagaimana untuk bermain dan bertahan, tetapi jika memiliki pengetahuan akan prinsip-prinsip pertahanan dalam bermain.

Di dunia pendidikan hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode pembelajaran. Pengajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar melalui pengembangan aspek jasmani menuju tercapainya tujuan pendidikan. Lutan (1988 : 15) menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif”. Maka, pendidikan jasmani sebagai suatu kegiatan mendidik melalui aktifitas jasmani memiliki tujuan untuk memberdayakan atlet atau anak didik mencapai kedewasaannya dan mengalami perubahan perilaku secara positif.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru hendaknya memilih materi, metode, pendekatan, dan alat yang sesuai dan tepat dengan karakteristik bahan pelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Supandi dan Seba (1987

: 29), menjelaskan bahwa “cara yang digunakan guru dalam mengajarkan satuan atau unit materi pengajaran dengan memusatkan keseluruhan proses atau situasi belajar untuk mencapai tujuan”.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sedang berkembang pada saat ini adalah pendekatan pembelajaran permainan. Mengapa bermain dan permainan harus difahami oleh para guru pendidikan jasmani ? karena pada kenyataannya permainan itu telah lama disenangi dan mempengaruhi kepribadian dan kehidupan manusia. “Permainan lebih tua dari pada kebudayaan” (Huizinga, 1952:1) sedangkan Drijarkara (1955 : 18) mengatakan “bahwa permainan seusia umumnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia di situ ada permainan”.

Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950 : 275-276) berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut :

- a. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- b. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
- c. Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan.
- d. Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
- e. Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.

- f. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat “fair play” (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain.
- g. Bahaya dalam permainan dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Bucher (1960 : 146) berpendapat “bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan releks”. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditentukan makna bermain dalam pendidikan jasmani sebagai berikut :

#### Sifat Bermain

- a. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- b. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- c. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Bermain adalah suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan. Menurut Ma'mum dan Subroto (2001:2) bahwa, "bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau naluri". Ciri lain yang sangat mendasar yakni kegiatan itu dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu luang.

Berdasarkan karakteristik pada usia anak-anak tersebut, maka dalam membelajarkan suatu keterampilan olahraga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Pendekatan bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dengan bermain hasrat gerak anak terpenuhi, namun di dalamnya terkandung unsur pembelajaran. Pendekatan permainan bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan. Dalam pendekatan bermain menekankan pada penerapan teknik dalam situasi permainan yang sesungguhnya. Pendekatan bermain pada prinsipnya untuk memenuhi hasrat gerak anak agar menimbulkan rasa senang bagi diri mereka. Dalam hal ini Adisasmita dan Syaifuddin (1996:144) berpendapat, "latihan melalui kompetisi-kompetisi merupakan salah satu kegiatan yang lebih efektif dan para atlet senang melakukannya". Dengan bermain anak akan mengekspresikan kegembiraannya dan berusaha menampilkan kemampuannya. Namun disisi lain

seorang guru harus menanamkan sikap sportivitas, karena dalam bermain ada yang menang ada yang kalah. Seperti dikemukakan Lutan (1988:37) bahwa,

“Karena permainan, akan menyebabkan adanya yang kalah dan yang menang, maka guru harus pula mengembangkan sikap seorang yang menang dan sikap seorang yang kalah secara *fair* kepada siswa, karena sikap seperti itu tidak terbentuk dengan sendirinya melalui permainan, maka usaha pengembangan sikap ini harus dilakukan secara terencana dan disengaja oleh guru”.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa, pendekatan bermain di dalamnya terkandung pembelajaran yang cukup kompleks yaitu penguasaan teknik cabang olahraga yang dipelajari, berupa penerapan taktik yang baik dan pemahaman memecahkan masalah yang terjadi di dalam permainan serta pembentukan sikap mental yaitu saling menghargai.

Pembelajaran melalui pendekatan bermain dapat mendukung pemain softball kepada keinginan yang lebih besar dalam mempelajari permainan, begitu pula melalui kegiatan ini dapat menumbuhkan pengertian akan bermain dan meningkatkan kemampuan akan pemahaman dalam bermain softball. Dalam pembelajaran melalui proses pendekatan bermain pada permainan softball, bentuk-bentuk pembelajarannya perlu disiasati melalui kegiatan bermain softball secara langsung dan menyeluruh. Artinya peserta didik belajar teknik dasar permainan softball dilaksanakan melalui bentuk bermain secara langsung melalui pola-pola permainan yang akhirnya bertumpu kepada pemahaman situasi permainan yang sesungguhnya.



Ada beberapa faktor yang menyebabkan penulis meneliti tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain softball siswa dan siswi SMAN 22 Bandung di antaranya adalah :

- Masih banyak yang kurang paham dengan pengetahuan tentang permainan softball.
- Terlalu mengharapkan pembina atau guru untuk membuat keputusan tentang kondisi situasi permainan yang sesungguhnya. Contohnya siswa/siswi masih sering diberitahu oleh Pembina atau guru apa yang harus dilakukan pada saat permainan berlangsung.
- Lemah dalam keterampilan dasar dan kurang berupaya dalam membuat keputusan pada saat permainan berlangsung.

Dengan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman bermain merupakan sebuah modal utama dalam olahraga *softball*. Adapun dalam penggunaan pembelajarannya penulis mencoba meneliti tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi dalam olahraga *softball* di SMAN 22 Bandung.

## **B. Masalah Penelitian**

Sebagaimana telah diuraikan dalam latar belakang masalah dan penulis merumuskan bahwa pemahaman bermain merupakan kunci atau modal utama dari suatu jalannya pertandingan agar pertandingan dapat berjalan sebagaimana mestinya, sehingga yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi dalam olahraga permainan *softball* di SMAN 22 Bandung ?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi dalam olahraga permainan *softball* di SMAN 22 Bandung ?
3. Manakah yang lebih efektif bila Pendekatan bermain digunakan ? apakah oleh siswa atau siswi ?

### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah penelitian yang akan diungkap dan dirumuskan oleh penulis, maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi dalam olahraga permainan *softball* di SMAN 22 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi dalam olahraga permainan *softball* di SMAN 22 Bandung.
3. Untuk mengetahui mana yang lebih efektif bila pendekatan bermain itu digunakan (siswa atau siswi).

### D. Manfaat Penelitian

- Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut ::

1. Bagi para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat diajukan acuan dalam memperluas wawasan pengetahuan mengenai pendekatan bermain terhadap pemahaman permainan khususnya dalam olahraga softball.
2. Bagi para siswa dan siswi, dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dan siswi dapat bertambah wawasan baru dalam hal cara memahami permainan softball sehingga dalam pelaksanaan permainan softball itu sendiri siswa dapat mengerti olahraga softball itu seperti apa.
3. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peneliti lain yang ingin meneliti mengenai pendekatan bermain khususnya dalam pemahaman olahraga softball dengan permasalahan dan sample yang berbeda.

- Secara Teoritis

Dalam setiap penelitian atau penulisan seseorang maupun kelompok, diharapkan dapat bermanfaat bagi dirinya maupun bagi masyarakat umum. Penulis harap hasil penelitian dapat berdampak positif dan berguna sebagai:

1. Bahan informasi dan referensi bagi para peneliti yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah softball terutama masalah bentuk pembelajaran.
2. Bahan untuk mengembangkan dan memantapkan teori dalam bentuk pembelajaran dalam permainan softball yang sudah ada.
3. Bahan masukan bagi para guru penjas dalam memberikan bentuk pembelajaran yang efektif.

### E. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari salah penafsiran yang lebih luas terhadap penelitian ini, perlu ada pembatasan masalah penelitian seperti yang diungkap Nasution (2002:20) sebagai berikut :

Analisis masalah juga membatasi ruang lingkup masalah. Disamping itu masih perlu dinyatakan secara khusus batas-batas masalah agar penelitian terarah. lagi pula dengan demikian kita peroleh gambaran yang jelas apabila penelitian itu dianggap selesai dan berakhir.

Dalam hal ini penulis membatasi penelitian dalam lingkup sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan eksperimen, yaitu mencoba sesuatu untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan atau
2. Variable bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan bermain.
3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan wawasan siswa dan siswi akan pemahaman dari bermain softball.
4. Aspek yang ingin diketahui dari penelitian ini adalah pengaruh pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain olahraga softball siswa dan siswi SMA Negeri 22 Bandung.
5. Pemahaman siswa dan siswi pada waktu permainan berlangsung.
6. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes teori pemahaman bermain olahraga softball yang berupa kuisioner.

7. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMA 22 Bandung. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi yang terkumpul dalam ekstrakurikuler softball di SMA 22 Bandung. Responden dalam penelitian ini adalah 20 orang yang ikut dalam kegiatan ekstrakurikuler softball (yang selalu aktif ikut kegiatan).

#### **F. Definisi Oprasional**

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan untuk menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai defenisi istilah dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Pengaruh Pendekatan Bermain**

- a. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:707) adalah daya yang ada atau timbul dari orang (benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud yaitu pengaruh pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain olahraga softball.
- b. Bermain adalah suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan. Menurut Ma'mum dan Subroto (2001:2) bahwa, "Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau naluri". Sedangkan menurut penulis bermain disini adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu luang.

- c. Pendekatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:707) adalah cara untuk memahani atau ingin mengetahui sesuatu dengan berbagai cara.

Dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan pendekatan bermain adalah merupakan suatu metode pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan.

## 2. Pemahaman Bermain Softball

- a. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:707) adalah merupakan proses psikologi yang berhubungan dengan suatu konsep, memberikan reaksi yang tepat terhadap suatu obyek.
- b. Softball menurut Del Bethel (1987:1) adalah “Permainan yang cepat dan tepat”.

Dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan pemahaman bermain softball adalah memahami permainan softball dengan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya (seperti peraturan permainan, dan situasi dalam permainan sesungguhnya).

## G. Anggapan Dasar

Menurut Surakhmad yang dikutip Arikunto (2002:58) menjelaskan bahwa “Anggapan dasar atau postulat adalah titik tolak atau pemikiran yang kebenarannya diterima penyelidik.” Maka atas dasar penjelasan diatas dalam melaksanakan suatu penelitian seorang peneliti membutuhkan anggapan dasar karena dengan anggapan dasar tersebut memiliki landasan dan keyakinan dalam melaksanakan penelitian. Penulis mempunyai anggapan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan pemahaman bermain khususnya dalam olahraga softball. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bunker and Thorpe (1982:58) mengatakan bahwa :

TGFU (Teaching Game for Understanding) merupakan satu model pembelajaran yang menekankan pada pemahaman yang menyeluruh pada setiap permainan, Meningkatkan tingkat aktivitas fisik, dan Menjadikan kelas pendidikan jasmani sebagai tempat yang sesuai untuk persaingan, motivasi serta bersuka ria.

Bermain adalah suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan. Menurut Ma'mum dan Subroto (2001:2) bahwa, "Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau naluri". Ciri lain yang sangat mendasar yakni kegiatan itu dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu luang.

Pendekatan bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dengan bermain hasrat gerak anak terpenuhi, namun di dalamnya terkandung unsur pembelajaran.

Softball menurut Del Bethel (1987:1) adalah "Permainan yang cepat dan tepat". Dapat dipahami bahwa Softball adalah permainan yang memerlukan kecepatan, ketepatan dan juga pemahaman yang bagus, artinya permainan ini memerlukan kecepatan dalam berlari, kecepatan serta ketepatan dalam memukul, melempar bola dan juga pemahaman akan permainan *softball* itu sendiri.

## **Permainan Bola Kecil**

Yang dimaksud dengan permainan bola kecil, ialah permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, dan tidak ada organisasi induk. Termasuk di dalamnya ialah permainan anak-anak ; kasti, dan rounders.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa permainan *softball* adalah jenis permainan beregu, dimana setiap pemain dituntut untuk menguasai pemahaman permainan baik pada saat bertahan (*defensive*) dan pemahaman permainan pada saat menyerang (*offensive*).

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis berusaha meneliti pengaruh pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain olahraga softball siswa dan siswi SMA Negeri 22 Bandung.

## **H. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Seperti yang dikemukakan oleh Nazir (2003 : 151) menyatakan bahwa "Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya. Pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan verifikasi".

Lalu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berdasarkan anggapan dasar yang telah di ungkapkan diatas adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dalam olahraga permainan softball di SMAN 22 Bandung.



2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswi dalam olahraga permainan softball di SMAN 22 Bandung.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap pemahaman bermain siswa dan siswi SMAN 22 Bandung dalam olahraga permainan softball.
4. Pendekatan bermain akan lebih efektif atau akan lebih baik digunakan untuk putra dibandingkan digunakan oleh putri.

