

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar-mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, kegiatan guru adalah kegiatan yang bersifat pengajaran dan kegiatan siswa adalah kegiatan-kegiatan yang bersifat belajar, kedua macam kegiatan itu saling berhubungan, bahkan kegiatan pengajaran tujuannya adalah untuk menggerakkan kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, kualitas mengajar seorang guru pada saat ini dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Menurut Mukhtar (1992:93) mengemukakan yaitu “Secara umum belajar diartikan sebagai usaha mengadakan perubahan dan pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam perilaku”. Hal senada yang dikemukakan oleh Sa’diyah (1992:56) yaitu:

Belajar akan lebih berhasil bila memiliki motivasi yang cukup baik yang berasal dari diri sendiri (*intrinsik*) maupun dari luar (*ekstrinsik*), semua itu akan mendorong hasrat dan kemampuan belajar, selain itu keberhasilan belajar akan memberikan rasa sukses yang menyenangkan.

Kedua pendapat tersebut diatas, dapat memberikan suatu pencerahan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi dan minat. Motivasi siswa untuk belajar pada suatu pelajaran tidak terjadi secara tiba-tiba, karena motivasi siswa dapat tumbuh dan berkembang disamping merupakan pembawaaan juga dapat ditimbulkan melalui usaha, diantaranya usaha guru dalam kegiatan-kegiatan proses belajar mengajar.

Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang dari waktu ke waktu serta perubahan masyarakat yang sangat pesat, maka tugas seorang guru semakin menantang dan kompleks, sehingga guru dituntut untuk meningkatkan kemampuannya baik secara individual maupun kelompok. Abdul Gafur (Lutan dan Cholik, 1997: 4) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas penulis mengungkapkan bahwa pembelajaran aktivitas penjasokes sebaiknya dilakukan secara terstruktur dan terencana agar kegiatan jasmani yang diperoleh dapat memberikan pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan perilaku siswa sehingga dapat membentuk manusia Indonesia yang seutuhnya.

Dalam peraturan pemerintah no 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 6 ayat (1) (2005:5) menyatakan bahwa: "kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdapat salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan, yaitu mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan". Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan jasmani di paparkan sebagai berikut:

Ruang lingkup mata pelajaran 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 (*aquatik*), (6) Pendidikan luar Kelas, dan (7) Kesehatan.

Selanjutnya dipaparkan pula bahwa standar kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah pembelajaran permainan dan olahraga adalah sebagai berikut:

Mempraktikan 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, sportivitas, 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.

Dari beberapa kutipan di atas nampak bahwa aspek permainan dan olahraga, termasuk permainan Softball, merupakan salah satu aspek yang harus diajarkan. Permainan softball menjadi materi pilihan yang sering kali diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani terutama di Sekolah Menengah Atas. Di beberapa SMA di Kota Bandung permainan softball nampaknya sudah tidak menjadi olahraga pilihan, tetapi merupakan cabang yang menjadi pilihan utama.

Permainan ini diyakini memiliki tujuan sebagai salah satu atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, psikomotor serta sosial. Komponen – komponen tersebut menjadi tujuan tercapainya proses pembelajaran softball disekolah.

Ada beberapa teknik dasar yang harus dipelajari oleh siswa untuk dapat mengikuti permainan softball dengan baik. Del Bethel (1987 : 16 - 20)

mengungkapkan bahwa: “teknik yang harus dikuasai meliputi teknik melempar bola (*throwing*), menangkap bola (*catching*), memukul bola (*batting*), menghadang tanpa ayunan (*bunting*), lari dari *baseke basedan* meluncur (*base running and sliding*)”.

Ada beberapa macam aspek pembelajaran yang perlu diperhatikan dan dipelajari salah satunya adalah pembelajaran teknik dasar. Di dalam pembelajaran softball diperlukan keterampilan-keterampilan khusus untuk dapat bermain dengan baik, seperti bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, melakukan pukulan dan melempar dengan tepat pada sasaran atau target. Tetapi kenyataannya dilapangansiswa mendapat kesulitan untuk menampilkan keterampilan khusus tersebut. Hal ini perlu disempurnakan agar diperoleh ketetapan dan ketelitian yang lebih besar (Parno, 1992). “Teknik dasar bermain softball sangat penting sebab merupakan permulaan dalam bermain softball yang baik dan benar sesuai dengan cara-cara teknik masing-masing”.

Olahraga softball saat ini menjadi olahraga yang cukup dikenal dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Olahraga permainan ini merupakan olahraga yang telah memasyarakat di Indonesia dan khususnya di kota Bandung, seperti olahraga bulutangkis, dan bola basket. Cabang ini tidak hanya disenangi oleh sekelompok orang saja tetapi disenangi oleh seluruh lapisan masyarakat, seperti olahraga bulutangkis, dan bola basket, mulai dari lapisan anak-anak, remaja, dewasa, laki-laki maupun perempuan di kota-kotabesar di Indonesia, seperti di kota Jakarta, Bandung, Surabaya, Palembang, Yogyakarta, dan Lampung.

Dikalangan sekolah-sekolah di Indonesia, khususnya yang ada di Kota Bandung pun olahraga permainan softball sudah sangat digemari. Terbukti olahraga softball menjadi bagian dari ekstrakurikuler di SMAN yang ada di Kota Bandung, seperti di SMAN 7, SMAN 22, SMAN BPI, SMAN 2, SMAN 6, dan SMAN 5 Bandung. Salah satu contohnya SMAN 22 Bandung apalagi sekolah ini sudah resmi memiliki ekstrakurikuler softball. Akan tetapi fasilitas dan peralatannya sangat kurang sekali, dikarenakan peralatan dan perlengkapan softball itu sangat mahal dan sangat sulit sekali mendapatkannya.

Permainan softball adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sembilan orang dan dapat pula ditambah seorang pemukul DH (designated hitter), lama permainan softball ditentukan dengan inning, inning menurut Dell Bethel (1993:30) bahwa: "Inning adalah bagian dari permainan dimana satu regu mengalami menjadi regu pemukul dan regu bertahan, dan terjadi 3 out untuk masing-masing regu".

Dalam permainan softball masing-masing regu akan mendapat giliran 7 kali menjadi regu penjaga dan 7 kali menjadi regu penyerang. Regu penyerang menjadi regu penjaga apabila telah terjadi tiga mati, dengan demikian regu yang semula menjadi regu penjaga mendapat giliran untuk menjadi regu penyerang. Ketika bermain softball seseorang dituntut untuk menguasai teknik-teknik dasar permainan softball, teknik offense (menyerang) dan defense (bertahan) serta peraturannya dengan baik, teknik dasar yang perlu dikuasai oleh setiap pemain seperti yang ditulis oleh *National Softball Coaching Certification Commite* (NSCCC, 1997:15-35) dalam *softball coaching manual*, level I adalah sebagai

berikut : “*Catching a ball, fielding, throwing, hitting-bunting, base running-sliding, the catcher, pitching*”.

Ketujuh macam teknik dasar di
 atasharus dapat dikuasai dengan baik oleh setiap pemain agar
 permainan dapat dilangsungkan dengan baik. Softball merupakan permainan yang
 cepat dan tepat,
 artinya permainan ini memerlukan kecepatan dalam berlari, kecepatan dan ketepatan dalam
 memukul serta melempar bola, dan kelincahan dalam menguasai bola
 dalam lapangan.

Setiap regu dikatakan menang apabila mampu mengumpulkan run (angka)
 lebih banyak dari regu lawan. run
 didapat apabila seseorang pemukul dapat memukul dengan baik dan dapat menyentuh
 base 1,2,3 dan home plate dengan selamat tanpa dapat dimatikan oleh regu penjaga.

Permainan olahraga softball adalah permainan yang cepat dan tepat, cepat
 artinya setiap pemain baik dari regu penyerang atau bertahan dituntut untuk selalu
 berfikir cepat dalam mengambil suatu keputusan atau tindakan apabila terjadi
 suatu kejadian suatu permainan. Selain cepat, ketepatan merupakan unsur penting
 yang harus diperhatikan. Setiap pemain bertahan dituntut melakukan lemparan
 yang cepat dan tepat untuk mematikan pelari, apabila pemain bertahan tersebut
 lemparannya tidak cepat dan tepat kemungkinan besar untuk mematikan pelari
 akan sulit bahkan bila lemparan tersebut error (terjadi kesalahan) bisa
 terjadi dimana pelari menuju base berikutnya dengan mudah atau membuat angka.
 Begitu juga dalam memukul (*batting*) regu penyerang selain cepat dan kuat dalam

mengayunkan alat pemukul, seorang better harus bisa memukul dengan perkenaan yang tepat antara bat dengan bola sehingga menghasilkan pukulan yang baik.

Namun demikian permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran permainan softball di SMA pada umumnya adalah sarana dan prasarana yang terbatas, latar belakang pendidikan guru Pendidikan Jasmani yang bukan dari bidangnya, siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dan perhatian dari pihak sekolah terhadap perbaikan fasilitas untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran permainan softball harus disesuaikan dengan alokasi dana yang ada.

Ketersediaan sarana dan prasarana di SMA 22 Bandung masih dikatakan sangat mengkhawatirkan, keterbatasan baik berupa sarana maupun prasarana hal ini terlihat dari peralatan softball seperti glove dan bola yang minim dan kurang layak untuk digunakan. Dari kekurangan tersebut penulis memodifikasi alat yang dilakukan dalam teknik softball yaitu lempar dan tangkap (*catch and throw*). Seperti yang dijelaskan sebelumnya lempar dan tangkap ialah teknik yang paling mendasar dan paling penting dalam cabang olahraga tersebut.

Salah satu ide kreatif dalam pengembangan proses pembelajaran untuk mencapai proses pembelajaran ialah dengan cara memodifikasi media pembelajaran berupa glove dan bola, glove dan bola tersebut termasuk kedalam klasifikasi media *display material*, sebagaimana klasifikasi dari media yang dibuat oleh Gerlach & Ely yang dikutip oleh Rustaman (2003 : 139):

Khusus mengenai media yang termasuk bahan atau peralatan, pada dasarnya dapat diklasifikasikan dalam lima kategori, yaitu : (i) *real material and person*

(transparansi, slide, film strip, dan film); (ii) *visual material for projection* (guru, psikologi, pimpinan perusahaan, tumbuh tumbuhan dan hewan); (iii) *audio materials* (kaset audio, piringan hitam, radio, compact disc); (iv) *printed material* (buku tulis, diktat, koran, majalah); (v) *display material* (papan tulis, *bulletin board*, *flannel board*, *flip chart*, peta globe, bola, maket, patung, dan boneka).

Modifikasi merupakan salah satu untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Minimnya sarana dan prasarana yang ada, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana itu sendiri. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan.

Modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani. Karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

Peneliti mencoba untuk mensiasati keterbatasan sarana dan prasarana tersebut dengan memodifikasi alat pembelajaran pendidikan jasmani berupa Glove dan Bola. Glove adalah sarung tangan yang digunakan oleh seluruh pemain bertahan untuk menangkap bola. Bola softball berwarna putih atau kuning dengan benang grip berwarna merah, yang sebelumnya berwarna putih dengan grip putih serta dilapisi kulit.

Glove dimodifikasi dengan menggunakan sandal jepit, sandal jepit ini fungsinya sama dengan fungsi glove yaitu untuk menangkap bola. Bola softball dimodifikasi menggunakan bola tenis karena ukurannya lebih kecil dan lebih lunak dari bola softball yang sesungguhnya. Penggunaan alat pembelajaran dengan menggunakan sandal jepit sebagai pengganti glove dan bola tenis tentunya tidak akan terlalu banyak mengeluarkan biaya, dengan tidak menghilangkan nilai guna dan manfaat dari alat tersebut.

Selain itu peranan modifikasi alat dapat dijadikan suatu solusi atas problematika yang terjadi selama ini dan guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitasnya tugas ajar yang harus dilakukan siswa, seperti yang diungkapkan oleh Lutan dan Suherman (2000 : 69) sebagai berikut :

Modifikasi peralatan, guru dapat mengurangi tingkat kompleksitas tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu, misalnya : berat ringannya, besar kecilnya, tinggi rendahnya, panjang pendeknya, peralatan yang digunakan.

Selain itu, menurut Bahagia (2010: 3) :

Kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang di berikan di akhir kegiatan kelak.

Dari pernyataan tersebut modifikasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang aktif dan mempunyai unsur kesenangan atau kegembiraan dalam pembelajaran tersebut serta dapat berguna bagi sekolah sekolah

yang berada di pedesaan dengan segala keterbatasan sarana dan prasana pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian mengenai permasalahan yang berjudul ” MODIFIKASI PERALATAN PADA PROSES PEMBELAJARAN KETERAMPILAN THROW AND CATCH SOFTBALL DI SMAN 22 BANDUNG”.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Hurlock (Maryana,2006:24) mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak baik dalam cara berpikir, bersikap maupun berperilaku. Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru sebagai substitusi orang tua.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran permainan softball di SMA pada umumnya adalah sarana dan prasarana yang terbatas, latar belakang pendidikan guru Pendidikan Jasmani yang tidak mendalami keterampilan softball, siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dan perhatian dari pihak sekolah terhadap perbaikan fasilitas untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran permainan softball harus disesuaikan dengan alokasi dana yang ada.

Ketersediaan sarana dan prasana di beberapa SMA di Kota. Bandung masih dikatakan sangat mengkhawatirkan, keterbatasan baik berupa sarana maupun prasarana dapat terlihat dengan lahan dan peralatan softball yang minim dan kurang layak. Dari kekurangan tersebut penulis memodifikasi alat yang dilakukan

dalam teknik softball yaitu lempar dan tangkap (*throw and catch*). Seperti yang dijelaskan sebelumnya lempar dan tangkap ialah teknik yang paling mendasar dan paling penting dalam cabang olahraga tersebut.

Berdasarkan uraian masalah tersebut diatas, maka munculah suatu permasalahan dari penulis. Masalah yang muncul adalah : ” MODIFIKASI PERALATAN PADA PROSES PEMBELAJARAN KETERAMPILAN THROW AND CATCH SOFTBALL DI SMAN 22 BANDUNG ”.

Dengan mengacu kepada masalah umum tersebut diatas, maka diuraikan kembali dalam masalah khusus yang akan diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut:

Adakah pengaruh modifikasi peralatan pada proses pembelajaran keterampilan *throw and catch* dalam permainan *Softball* di SMAN 22 Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan penelitian ini terbagi dua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi peralatan pada proses pembelajaran keterampilan *throw* dalam permainan *softball* di SMA N 22 Bandung dan mengetahui pengaruh modifikasi peralatan pada proses pembelajaran keterampilan *catch* dalam permainan *softball* di SMA N 22 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperoleh dan mempelajari pengaruh modifikasi peralatan pada proses pembelajaran keterampilan *throw and catch* softball di SMAN 22 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis, yakni sebagai bahan informasi dan evaluasi terhadap sarana dan prasarana yang dimodifikasi pada proses pembelajaran throw and catch softball di SMAN 22 Bandung. Proses pembelajaran lebih menekankan pada aspek kompetitif yang mengarah pada pembentukan keterampilan gerak, sementara pengembangan aspek kognitif dan afektif masih terabaikan dimana kedua aspek ini sebenarnya terkandung dalam permainan softball.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan

kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

E. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini lebih terarah kepada siswa, karena sesuai dengan judul skripsi penulis yang mempunyai variabel bebas yaitu proses pembelajaran keterampilan throw dan catch pada permainan softball dan variabel terikat yaitu modifikasi peralatan terhadap keberhasilan lempar tangkap softball. Menyadari akan terbatasnya waktu, tenaga, pikiran, biaya dan kemampuan penulis serta menghindari berbagai penafsiran yang terlalu meluas dan berkembang, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup:

1. Pengaruh modifikasi peralatan Proses Pembelajaran throw and catch softball di SMAN 22 Bandung.

F. Populasi Dan Sampel

1. Populasi dari penelitian ini adalah satu kelas X yang mengikuti proses pembelajaran softball di SMAN 22 Bandung.
2. Sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 22 orang atau satu kelas siswa laki laki X-9SMAN 22 Bandung.

G. Definisi Operasional

1. Modifikasi

Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian).

2. Proses Pembelajaran

Menurut Singer (1980:5) : “Pembelajaran digambarkan atau ditunjukkan oleh suatu perubahan yang relatif permanen dalam penampilan atau potensi yang disebabkan latihan atau pengalaman masa lalu dalam situasi tertentu”.

3. Softball

Secara konseptual, keterampilan bermain softball adalah kemampuan untuk menghasilkan beberapa gerakan secara maksimal dengan sedikit mengeluarkan tenaga atau waktu dalam memainkan permainan softball. Sesuai dengan definisi ini, secara operasional keterampilan bermain softball dapat diartikan sebagai kemampuan mahasiswa dalam menampilkan kemahiran gerakanya secara efektif dan efisien dalam permainan softball yang dapat diamati melalui penampilannya dalam memperagakan keterampilan bermain softball yang meliputi aspek keterampilan *batting*, *base running*, dan *fielding*.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Dalam suatu penelitian perlu adanya anggapan dasar yang dipakai sebagai titik tolak proses penelitian yang akan dilakukan, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (1985:15) yaitu :

Anggapan dasar ialah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik itu. Hal ini berarti bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda, seorang penyelidik mungkin saja meragukan suatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran dan sifat anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran dan sifat anggapan dasar itu selanjutnya diartikan pula bahwa penyelidik dapat merumuskan satu hipotesa yang dianggapnya sesuai dengan penyelidikan.

Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan dalam belajar mengajar adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Menurut Latuheru (1988:14) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam kaitan itu, penelitian ini mencoba mengkaji tentang modifikasi pembelajaran yang sekiranya dapat memberikan hasil belajar yang positif terhadap perkembangan kemampuan keterampilan permainan softball. Modifikasi pembelajaran yang dimaksud adalah modifikasi peralatan pada

pembelajaran *keterampilan throw and catch softball*.

Adapun gambaran singkat dari modifikasi peralatan pembelajaran keterampilan *throw and catch softball* ini adalah proses belajar dalam pembelajaran ini menekankan kepada keterampilan teknik terlebih dahulu sebelum ke taktik bermain, maksudnya yaitu penekanan pada tuntutan untuk kemahiran secara pribadi (Dick, 1989). Misalnya siswa harus menguasai kemahiran teknik dasar softball seperti melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola terlebih dahulu sebelum beralih ke keterampilan bermain yang sebenarnya.

I. Hipotesis

Menurut Sudjana (1987: 11) "Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena atau pertanyaan penelitian yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori". berdasarkan uraian dari anggapan dasar yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu hipotesis dari penulis : bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi peralatan terhadap pembelajaran keterampilan *throw and catch softball* di SMAN 22 Bandung.