

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Modifikasi**

Pengertian modifikasi menurut Bahagia (2010:13), bahwa: 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).

##### **a. Tujuan Modifikasi**

Tujuan modifikasi menurut Lutan (1988) yang dikutip Bahagia (2010: 5), bahwa modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengantujuan agar:

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

Sedangkan menurut Bahagia dan Suherman (2000:2), tujuan modifikasi yaitu:

- a) modifikasi tujuan pembelajaran,
- b) modifikasi materi pembelajaran,
- c) modifikasi lingkungan pembelajaran, dan
- d) modifikasi evaluasi pembelajaran.

## **b. Esensi Modifikasi**

Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah – sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Mengenai esensi modifikasi, Bahagia (2010:3) mengemukakan bahwa:

“esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.”

## **2. Hakikat Softball**

Permainan *Softball* tepatnya lahir di Amerika Serikat, yang diciptakan di Gedung olahraga Farragut Boat Club Chicago, Illinois 16 September 1887 secara tidaksengaja oleh George Hancock, Soeharsono dalam Arma Abdoellah (1985:458). *Softball* adalah permainan yang termasuk bola pukul. *Softball* dapat dimainkan oleh setiap orang dengan tidak memandang usia, baik pria ataupun wanita. *Softball* adalah permainan beregu yang menggunakan banyak peralatan yang antara lain adalah bola, sarung tangan (*glove*), pemukul (*bat*), perlengkapan *catcher* (helmet, body, masker, meet) dan pelindung kepala (helmet) untuk pemukul. Digunakannya alat-alat tersebut tidak lain bertujuan untuk mengurangi tingkat cedera yang dapat terjadi pada permainan *softball*.

Soeharsono dalam Arma (1985:485) menyatakan *Softball* merupakan penyederhanaan dari bentuk permainan Baseball dan merupakan permainan gerakcepat yang menyenangkan. Olahraga ini tidak hanya mengandalkan kemampuan fisik semata karena peran taktik dan strategi yang matang akan sangat

menentukan kemenangan suatu tim atau regu. *Softball* merupakan olahraga rekreasi yang mengandalkan strategi bermain baik dalam hal bertahan maupun dalam menyerang. Margo Jongker dalam Joaquin Joseph (2002 : 12) menyatakan “*Softball is a fun game because of the relationships formed on the field, the team unity, being able to accomplish common goals together*”. Yang artinya “*softball* adalah permainan yang menyenangkan karena hubungan yang terbentuk di lapangan, kesatuan tim, yang mampu mencapai tujuan tim secara bersama-sama”.

Sridadi (2007:2005) menyatakan “*Softball* merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh Sembilan orang pemain dengan kedudukan dan kemampuan yang tidak sama”. Permainan ini dimainkan dengan *system inning* dimana setiap tim mempunyai kesempatan yang sama dalam posisi yang berbeda.

Sukintaka (1979:43) mengemukakan bahwa permainan *softball* juga disebut *indoor-baseball, mushball, kitten-ball, recreation-ball, night-ball*, atau *sissy-ball* yang termasuk dalam kelompok permainan bola pukul. Sedangkan Bethel (1993:5) menyatakan bahwa *softball* merupakan permainan gerak cepat yang menyenangkan. Olahraga ini mengutamakan kecepatan ketangkasan dan tentunya kesehatan juga.

*Softball* dimainkan oleh dua tim di lapangan *softball*. Setiap tim minimal memiliki 9 pemain dan selebihnya merupakan cadangan. Pelambung /Pitcher bertugas melambungkan bola kepada pemukul pihak lawan. *First baseman, second baseman*, dan *third baseman* berada di dekat *base*. *Short stop* berada di

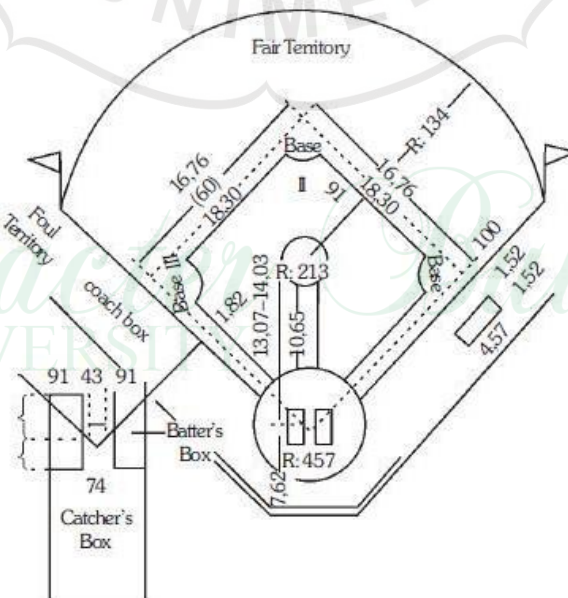
antara base kedua dan ketiga, pemain - pemain ini bertanggung jawab untuk menangkap atau mengembalikan bola hasil pukulan dari tim lawan yang mengarah lapangan dalam (*infield*). Tiga *outfielder* menempati lapangan sebelah kanan, tengah dan kiri, mereka bertanggung jawab menangkap dan mengembalikan bola yang dipukul kearah lapangan bagian luar (*outfield*).

#### a. Perlengkapan dalam Permainan Softball

Menurut Agus Pujiyanto (2012:2) mengemukakan bahwa:

“secara umum prasarana berate segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau bangunan). Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai suatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan. Berdasarkan definisi tersebut, beberapa contoh prasarana olahraga ialah: lapangan bola basket, lapangan tenis, lapangan bulu tangkis, stadion sepak bola, stadion atletik, dll”

#### 1) Lapangan



**Gambar 2.1. Lapangan Softball**

Lapangan *softball* berbentuk bujur sangkar. Dibagi menjadi daerah/azr (*fair territory*) dan daerah/bwl (*four territory*). Lebih jauh dalam daerah/a/r terbagi menjadi 2 bagian, *infield*, dan *outfield*. Di dalam daerah *infield* terdapat 4 marka yang disebut *base*. *Base* diberi nomor berlawanan dengan arah jarum jam, dimulai dari *base* awal yang disebut *home plate*, diteruskan dengan *base* pertama, *base* kedua dan *base* ketiga. *Base* terbentuk bujur sangkar dengan sisi 38 cm (15 inci) yang dibuat sedikit lebih tinggi dari permukaan tanah. Sudut dari keempat *base* membentuk bujur sangkar yang disebut *diamond*. Dibelakang *home plate* terdapat batasan yang disebut *backstop* sejauh 7,62 dan 9,14 meter dibelakang *home plate*.

## 2) *Glove*



**Gambar 2.2. *Glove***

*Glove* merupakan alat yang digunakan untuk menangkap bola yang dilempar oleh pelempar atau penjaga, *glove* juga merupakan perlengkapan

yang paling digunakan disamping perlengkapan yang lain, karena dalam posisi jaga setiap pemain wajib menggunakan *glove*. *Glove* juga terbagi atas 3 jenis yaitu: *glove infield*, *glove outfield*, *glove catcher*.

### 3) Bat atau Pemukul

Tongkat pemukul (bat) yang digunakan dalam pertandingan resmi adalah bat khusus yang diperuntukkan untuk *softball*. Ketentuan pemakaian dan karakteristik bat yang boleh digunakan tertuang dalam peraturan federasi *softball* internasional.



**Gambar 2.3. Bat Softball**

### 4) Bola

Minimal peralatan yang dibutuhkan dalam sebuah pertandingan softball termasuk sebuah bola. *Softball* menggunakan bola berwarna kuning dengan benang *grip* berwarna merah, yang sebelumnya berwarna putih dengan *grip* putih.



**Gambar 2.4. Bola Softball**

5) *Helmet*

Permainan *softball* sangat beresiko terhadap kepala, *helmet* adalah sebagai pelindung kepala para pemain pada waktu runner dan better. *Catcher* juga harus mengenakan helm sebagai pengaman pada waktu sebagai *catcher*.



**Gambar 2.5. Helmet**

**b. Teknik Dasar dalam Permainan Softball**

Teknik dasar yang berkaitan dalam permainan *softball* berkaitan erat dengan taktik strategi dan pertahanan dan menyerang (Parno 1992:13).

Teknik dasar yang utama dalam softball antara lain yaitu: teknik memukul, melempar dan menangkap (Steven D. Houseworth 1995:45).

### 3. Hakikat Pengembangan *Glove*

Pengembangan berasal dari kata kembang yang berarti mekar atau pengembangan sendiri menurut C. Asri Budiningsih (2003: 23) pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Bentuk fisik dalam hal ini berupa produk media pembelajaran.

Dikemukakan oleh Sudjarwo S (1989: 76) pengembangan yang berfokus pada produk dapat didefinisikan sebagai proses yang sistematis untuk memproduksi bahan instruksional yang lebih khusus, berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat dihasilkan suatu bentuk program (produk), yang paling efektif dan efisien digunakan dalam proses belajar mengajar dalam tempo yang relatif singkat.

Menurut seels & richey Alimsumarno (2012) pengembangan berate proses menterjemhkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berate proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. sedangkan menurut Tessmer dan Richey Alim Sumarno (2012) pengembangan memusat kan perhatian nya tidak hanya pada analisi kebutuhan, tetapi juga isuisu luas tentang analisi hasil awal akhir, sperti analisi konteksual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang berdasar kan temuan temuan uji lapangan.

Pada hakikat nya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal



mau pun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (Iskandar Wiryokusumo, 2011).

Uraian di atas dapat kita pahami pengembangan suatu media pembelajaran sangat dituntut dalam proses pembelajaran. Jadi sudah suatu keharusan dalam pembelajaran semua cabang olahraga dapat mengembangkan media pembelajaran berakar pada produksi media dan dapat disimpulkan juga bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

#### **4. Pemilihan Bahan**

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi

waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Sedangkan menurut Agus S Suryobroto (2004: 16), bahwa persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yaitu :

- 1) Aman Unsur aman merupakan yang paling pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Artinya keamanan merupakan prioritas utama.
- 2) Mudah dan Murah Sarana dan Prasarana yang diperlukan dalam pendidikan jasmani agar memenuhi persyaratan kemudahan dan kemurahan maksudnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani mudah didapat/disiapkan/diadakan/ dan jika membeli tidaklah mahal harganya.
- 3) Menarik Sarana dan prasarana yang baik yaitu jika menarik bagi penggunaannya. Artinya siswa senang menggunakan peralatannya.
- 4) Memacu untuk Bergerak Dengan adanya sarana dan prasarana pendidikan jasmani siswa terpacu untuk bergerak.
- 5) Sesuai dengan kebutuhan Dalam pengadaan sarana dan prasarana hendaknya sesuai dengan kebutuhan siswa .
- 6) Sesuai dengan tujuan pembelajaran Sarana dan prasarana hendaknya sesuai dengan tujuannya. Maksudnya jika untuk mengukur kekuatan maka harus berkaitan dengan gerak.
- 7) Tidak mudah rusak Hendakannya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang digunakan untuk pembelajaran tidaklah mudah rusak meskipun harganya murah.
- 8) Sesuai dengan lingkungan Sarana dan prasarana pendidikan jasmani

hendaknya sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah.

## 5. Hakikat Bahan Limbah

Limbah merupakan suatu barang (benda) sisa dari sebuah kegiatan produksi yang tidak bermanfaat/bernilai ekonomi lagi. Limbah adalah sisa atau sampah suatu proses programasi yang dapat menjadi bahan pencemaran atau polutan disuatu lingkungan. Banyak kegiatan manusia yang menghasilkan limbah antara lain kegiatan industry, transportasi, rumah tangga dan kegiatan lainnya (Karmana, 2007). Sedangkan menurut Susilowarno (2007) Limbah merupakan sisa atau hasil sampingan dari kegiatan programasi manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. Pembuangan limbah yang tidak diolah terlebih dahulu sebelum dibuang ke dalam lingkungan akan menyebabkan polusi. Limbah sendiri dari tempat asalnya bisa beraneka ragam, ada yang limbah dari rumah tangga, limbah dari pabrik-pabrik besar dan ada juga limbah dari suatu kegiatan tertentu. Dalam dunia masyarakat yang semakin maju dan modern, peningkatan akan jumlah limbah semakin meningkat. Logika yang mudah seperti ini; dahulunya manusia hanya menggunakan jeruk nipis untuk mencuci piring, namun sekarang manusia sudah menggunakan sabun untuk mencuci piring sehingga peningkatan akan limbah tak bisa dielakkan lagi.

Limbah adalah zat atau bahan buangan yang dihasilkan dari proses kegiatan manusia (Ign Suharto, 2011 :226). Limbah dapat berupa tumpukan barang bekas, sisa kotoran hewan, tanaman, atau sayuran. Keseimbangan lingkungan menjadi terganggu jika jumlah hasil buangan tersebut melebihi

ambang batas toleransi lingkungan. Apabila konsentrasi dan kuantitas melebihi ambang batas, keberadaan limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah.

Berikut adalah beberapa jenis limbah atau material yang dapat dimanfaatkan melalui daur ulang.

1. Kertas. Semua jenis kertas dapat didaur ulang, seperti kertas koran dan kardus.
2. Gelas. Botol kecap, botol sirup, dan gelas / piring pecah dapat digunakan untuk membuat botol, gelas, atau piring yang baru.
3. Aluminium. Kaleng bekas makanan dan minuman dapat dimanfaatkan kembali sebagai kaleng pengemas.
4. Baja. Baja sisa konstruksi bangunan akan berguna sebagai bahan baku pembuatan baja baru.
5. Plastik. Limbah plastik dapat dilarutkan dan diproses lagi menjadi bahan pembungkus (pengepakan) untuk berbagai keperluan. Misalnya, dijadikan tas, botol minyak pelumas, botol minuman, dan botol sampo.

## **6. Karakteristik *Glove* Berbahan Dasar Bahan Limbah**

*Softball* adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari dua team. Dalam pembelajaran *softball* banyak siswa yang mengeluh karena kurangnya *glove* di sekolah, maka dibuatlah *glove* dari bahan limbah yang lebih mudah kita dapatkan atau kita buat dengan sendirinya. Menurut Agus S. Suryobroto (2004)

sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Menurut Kasmir (dalam Andriko dan Elva, 2012: 111) faktor sarana dan prasarana sangat mendukung terhadap kualitas pelayanan yang diberikan nantinya.

Dari pendapat tersebut *glove* merupakan sarana yang dapat membantu dan memperlancar proses pembelajaran dan tujuan pendidikan jasmanipun bisa tercapai.

## **7. Tinjauan Kurikulum**

Kurikulum merupakan alat yang sangat penting bagi keberhasilan suatu pendidikan. Tanpa Kurikulum yang sesuai dan tepat, akan sulit untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Dalam sejarah Indonesia beberapa kali diadakan perubahan kurikulum yang tujuannya sudah tentu yaitu untuk menyesuaikan dengan kemajuan zaman untuk mencapai hasil yang maksimal. Menurut Nasution (2006:8), kurikulum merupakan sesuatu yang direncanakan sebagai pegangan guna mencapai tujuan pendidikan. Apa yg direncanakan biasanya hanya bersifat ide, suatu cita-cita tentang manusia atau warga negara yang akan dibentuk.

Menurut Dakir (2004:2), kurikulum merupakan program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan dan direncanakan secara sistematis atas dasar norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan patokan dalam

pembelajaran di sekolah, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kurikulum merupakan suatu patokan bahan ajar dan harus dikuasai oleh seorang guru sebagai materi untuk pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat mengimplementasikan apa yang terdapat kurikulum tersebut untuk pembelajaran di sekolah dasar. Jadi semua guru penjas di sekolah dasar harus dapat memahami isi dari kurikulum untuk patokan dan bahan ajar di sekolah dasar.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Sekolah sangat berpengaruh cukup besar terhadap tumbuh kembang anak, dikarenakan anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang terus meningkat. Aktivitas pembelajaran jasmani di sekolah biasanya siswa banyak bergerak atau aktif dalam mengikuti pembelajaran, menggunakan gerak yang mana diwujudkan dalam bermain.

Dengan bermain merupakan suatu cara agar anak dapat mengikuti pelajaran dengan senang. Bermain juga dapat digunakan dalam olahraga *softball*, yaitu dengan cara memodifikasi *glove* dari bahan limbah agar siswa lebih aktif dalam bermain *softball*.

Penelitian ini akan membuat sebuah produk pengembangan modifikasi *glove* dari bahan limbah yang khusus dikemas dan disesuaikan dengan desain *glove* yang asli. Dengan adanya produk pengembangan modifikasi *glove* dari

bahan limbah sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani ini. Diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan merasa senang dalam menerima materi pembelajaran. Maka diharapkan tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY