

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Cholik Mutohir (1992) olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi – potensi jasmaniah dan rohani seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat berupa permainan, pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia yang memiliki idiologi yang seutuhnya dan berkualitas berdasarkan dasar Negara atau Pancasila.

Pada zaman sekarang olahraga merupakan suatu aktivitas rutin yang dilakukan masyarakat di berbagai usia. Ada banyak jenis olahraga yang sering dilakukan oleh masyarakat salah satu contohnya adalah olahraga beregu seperti sepak bola, futsal atau olahraga beregu lainnya. Masyarakat terutama golongan remaja yang dengan giat menekuni olahraga yang mereka sukai, bahkan tidak jarang olahraga tersebut hampir dilakukan setiap hari. Salah satu olahraga beregu yang mulai dimainkan oleh kalangan remaja dan pelajar adalah *softball*.

Softball merupakan olahraga bola kecil yang lahir di Amerika Serikat diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago pada tahun 1887. *Softball* di Indonesia sering disebut *softball*. *Softball* merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu baseball atau hardball. *Softball* dimainkan oleh 9 orang pemain dalam satu timnya. Dalam permainan *softball* diperlukan teknik dasar yang harus

dikuasai oleh pemain. Teknik dasar tersebut adalah menangkap bola, melempar bola, memukul bola dan berlari. *Softball* terdiri dari dua tim yang saling bertemu. Kedua tim bertanding dengan posisi yang berbeda. Satu tim sebagai *defensive team* atau yang sering disebut sebagai tim bertahan dan tim yang lain sebagai *offensive team* atau yang sering disebut sebagai tim penyerang secara bergantian.

Softball sekarang ini belum memasyarakat secara luas di bandingkan dengan olahraga-olahraga yang lainnya. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang digunakan dalam olahraga ini tergolong mahal dan tidak mudah di dapatkan oleh masyarakat umum. Sarana dan prasarana tersebut misalnya seperti: lapangan, bat pemukul, *glove*, bola *softball*, *body protector*, sepatu, dan atribut lain. Olahraga *softball* merupakan salah satu olahraga yang cukup sulit untuk dilakukan. Selama proses latihan tidak jarang untuk seseorang membutuhkan waktu yang lama dan latihan yang intensef untuk menjadi mahir dalam olahraga ini. Perkembangan olahraga *softball* yang cukup pesat terjadi di kalangan pelajar SMA dimana mulai banyak SMA yang memiliki tim *softball* sendiri untuk mengikuti turnamen - turnamen yang ada, tidak terkecuali SMK Negeri Binaan Provsu. SMK Negeri Binaan Provsu merupakan salah satu SMK yang memiliki ekstrakurikuler *softball* dan memiliki tim *softball* sendiri dan sudah mengikuti banyak turnamen antar sekolah dan antar club di pecan olahraga kota medan.

Dalam penerapan kurikulum 2013 perlu pembelajaran yang efektif. Hal tersebut menuntut professional guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang sudah di

programkan. Guru juga dituntut untuk memahami karakter siswa mengenai proses kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 menyajikan struktur pembelajaran scientific yang mencakup 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan). Kurikulum ini memang bersifat berbeda dibandingkan dengan kurikulum 2004 dan 2006 yang menekankan kepada proses pembelajaran berbasis kompetensi dan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Materi silabus pendidikan jasmani SMA pada kurikulum 2013 terdapat 2 permainan olahraga, diantaranya permainan bola besar dan permainan bola kecil. Bola besar meliputi: bola voli, bola basket dan sepak bola. Permainan bola kecil meliputi: bulu tangkis, tenis meja, bola tangan, baseball dan softball. Salah satu bagian permainan bola kecil yang menjadi perhatian pada kurikulum 2013 adalah permainan softball.

Dalam praktek dilapangan sering sekali didapati pembelajaran penjas kurang efektif dan efisien. Dalam pengajaran materi, guru tidak menyediakan media atau alat bantu padahal jika dikaji lebih mendalam, dengan menggunakan alat bantu informasi/pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini terjadi karena kurang tersedianya alat bantu dan kurangnya kreativitas guru penjas. Hal ini sering kita jumpai dalam pembelajaran mata pelajaran penjasorkes yang efeknya dapat mengkondisikan siswa dalam situasi duduk diam catat, hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pelajaran penjas yang sangat kompleks yang seharusnya yang bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, tetapi hanya aspek kognitifnya yang berkembang.

Disamping itu, hal ini tentu bertentangan dengan harapan masyarakat (orang tua anak) yang menginginkan anak anaknya tumbuh lebih kreatif dapat menggunakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperolehnya secara efektif dalam pemecahan masalah - masalah sehari hari yang kontekstual. Hal ini sesuai dengan tuntutan dari UU RI No: 20 Tahun 2003, tentang system pendidikan nasional pasal 40 ayat 2a: pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Penulis melakukan observasi di beberapa sekolah di Kota Medan yaitu SMK Negeri Binaan Provsu, SMK Swasta Panca Budi I Medan, SMK Negeri 9 Medan, dan SMA Swasta Darusalam. Penulis mengamati salah satu jenis pembelajaran dalam *softball* yang sedang berlangsung yaitu teknik melempar. Penulis melakukan wawancara dengan guru olahraga dan beberapa murid serta memberikan beberapa pertanyaan kepada guru dan murid tentang teknik melempar tangkap dan alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran teknik melempar agar efisien. Teknik melempar merupakan bagian yang penting dalam permainan *softball*. Teknik melempar bola dalam bermain *softball* dapat dilakukan berbagai macam cara (Parno, 1992:16). Unsur utama yang perlu diperhatikan dalam melempar bola *softball* adalah: ketepatan, kecepatan melempar dan jalannya bola serta kemudahan untuk melakukan gerakan lemparan (Steven D. Houseworth, 1995:47). Dari hasil observasi penulis mendapatkan informasi bahwa guru menggunakan program pembelajaran, guru pernah memberikan pembelajaran teknik melempar tangkap, guru merasakan

bahwa pembelajaran teknik melempar tangkap belum efektif dan efisien, guru menyatakan bahwa murid bermasalah terhadap keterbatasan *glove*, guru membutuhkan alat *glove* yang lebih banyak lagi untuk mencapai keefektifan dan keefesienan pembelajaran. Dari 5 sekolah setiap guru yang diwawancarai, hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa sekolah kekurangan alat *glove* untuk pembelajaran *softball* untuk mencapai keefektifan dan keefesienan pembelajaran. Dari pengumpulan data murid di 5 sekolah di Medan, penulis mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa murid menggunakan program pembelajaran, murid pernah memberikan pembelajaran teknik melempar tangkap, murid merasakan bahwa pembelajaran teknik melempar tangkap belum efektif dan efisien, murid menyatakan bahwa mereka bermasalah terhadap keterbatasan *glove*, murid membutuhkan alat *glove* yang lebih banyak lagi untuk mencapai keefektifan dan keefesienan pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas maka penulis ingin mengembangkan alat *softball*. Pembelajaran *softball* dapat dilaksanakan secara optimal di sekolah apabila dilakukan pengembangan. Pengembangan yang harus dilakukan yaitu pengembangan *glove* dengan mengubah komposisi bahan yaitu menggunakan limbah seperti kain – kain yang tidak terpakai, jenis kain yang digunakan yaitu kain Oscar, kain rayon, kain kanvas dan kain lainnya yang memiliki tekstur lembut, tebal dan kuat dan juga di sesuaikan dengan standar dan pembuatannya lebih cepat, mudah didapat, dan harganya pun lebih murah. Bagi anak – anak Sekolah pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal adalah sangat penting, sebab pertumbuhan/ perkembangan fisik anak secara langsung atau

tidak langsung akan mempengaruhi perilaku sehari-hari. Pertumbuhan fisik selama masa ini, disamping memberikan kemampuan bagi anak – anak untuk berpartisipasi dalam beberapa aktivitas baru, tetapi juga dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan dan kesulitan-kesulitan secara fisik dan psikologis bagi mereka.

Penulis memilih pengembangan *glove softball* menggunakan bahan limbah ini dikarenakan sekolah membutuhkan lebih banyak alat *glove* untuk mempermudah guru dan murid dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat lebih diefektifkan lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka masalah perlu diidentifikasi lebih dalam lagi, dengan tujuan dapat mempermudah penelitian untuk mendapatkan penelitian ini dikemukakan pada beberapa bentuk pertanyaan:

1. Kurangnya guru penjas berkualitas di sekolah dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah?
2. Kurang adanya pemanfaatan bahan limbah dalam kehidupan sehari-hari?
3. Kurangnya pengembangan dalam pembelajaran *softball* di sekolah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan maka penulis membuat batasan masalah untuk menghindari

pembahasan yang lebih luas lagi maka penulis berfokus kepada pengembangan *glove softball* menggunakan bahan limbah pada pembelajaran *softball* di sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya yaitu: Apakah *glove* berbahan dasar bahan limbah layak digunakan untuk pembelajaran *softball* di sekolah?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu pengembangan *glove softball* menggunakan bahan limbah berjalan efektif dan efisien agar dapat dijadikan pengganti *glove* untuk pembelajaran *softball* di sekolah.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah *glove* dari bahan limbah sasaran yang baru pada sekolah menengah atas. Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha untuk mengembangkan alat untuk pelajaran *softball* pada materi lempar tangkap pada sekolah menengah atas, sehingga diharapkan dapat menjadi daya tarik siswa maupun sekolah. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menambah kemampuan siswa dan diharapkan dapat mempertinggi kemauan siswa guru atau pun sekolah agar *softball* bisa menibulkan atlit – atlit disekolah yang berprestasi.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru: untuk mengetahui apakah pengembangan *glove* berbahan dasar bahan limbah yang dijadikan pembelajaran *softball* di sekolah.
2. Bagi masyarakat: agar masyarakat menyadari fungsi dari bahan limbah.
3. Bagasiswa: agar mengembangkan kreativitas dalam mengelola bahan limbah yang tidak terpakai di sekitaran sekolah dan lingkungan.