

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk membangun masyarakat terdidik, masyarakat yang cerdas mau tidak mau harus mengubah seseorang menjadi pribadi yang memiliki jati diri sendiri dan paradigma pola pikir setiap orang. Untuk dapat mengubah masyarakat menjadi masyarakat yang cerdas dan dapat mengubah pribadi seseorang untuk memiliki jati diri sendiri dan dapat mengubah paradigma pola pikir manusia harus mengejar jenjang pendidikan.

Iwan Saputra (2015: 35). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan sangat penting artinya bahwa tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Demikian pendidikan harus benar-benar diarahkan agar dapat menghasilkan manusia yang berkualitas serta mampu bersaing karena memiliki akal pikiran serta budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Demikian berdasarkan UUD No. 20 Tahun 2003 pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya serta tanggap menghadapi tuntutan zaman Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak bisa dipisahkan dari satuan kurikulum. Karena pendidikan jasmani peserta didik dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar yang mendukung sikap (*affective*) dan

prilaku (*behavioral*) hidup bersih dan sehat kesegaran jasmani. Pendidikan jasmani terdiri dari kata pendidikan dan jasmani. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Jasmani dan rohani merupakan satu kesatuan yang utuh yang selalu berhubungan dan saling berpengaruh. Pendidikan jasmani dapat juga diartikan sebagai proses yang dilakukan secara sadar sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan, dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia seutuhnya dan berkualitas.

Softball merupakan permainan gerak cepat yang menyenangkan. Olahraga ini mengutamakan kecepatan, ketangkasan dan juga tentunya kesehatan juga. *Softball* semakin populer di Indonesia, olahraga ini di anggap sebagai aktivitas fisik sekaligus permainan yang dapat menggembarakan para pemainnya. Adapun keahlian yang harus dimiliki oleh seorang pemain *softball* adalah melambungkan bola, menangkap bola, lari menuju *base* dan meluncur dengan baik. Selain itu, pemain juga harus paham betul akan kedudukannya dalam posisi masing-masing, posisi semuanya ada sembilan.

Hal yang menarik dari permainan *softball* ini permainan *softball* masih sangat jarang dipertandingkan di Indonesia, *softball* lebih sering dipertandingkan melalui modifikasi permainan seperti permainan kasti yang sering di ajarkan di sekolah dasar. Selain itu, permainan *softball* ini dapat menggembarakan para pemainnya. *Softball* juga dapat disebut sebagai olahraga rekreasi, dikarenakan

softball memiliki unsur kegembiraan dan kerja sama *team* yang harus dibangun dengan baik. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan *softball* yaitu, melempar, menangkap, memukul, dan lari menuju *base*. Dalam memukul ada dua jenis yang dapat dilakukan oleh seorang pemain, yaitu *bunt* dan *swing*.

Tandiyo Rahayu (2008: 34) Pukulan *bunt* adalah suatu peristiwa dimana bola secara sah disentuh dengan *batt* atau pemukul tanpa ayunan. Caranya adalah dengan menghadang atau menunmbuk bola dengan pemukul secara pelan-pelan, sehingga bola masuk kedalam lapangan permainan yang sah. Tujuannya adalah agar bola jatuh dengan dengan *home base*, pemain harus melakukannya di sepanjang atau ke arah garis *base* yang pertama atau ke tiga.

Pukulan *swing* dapat diartikan sebagai pukulan yang mengayun. Dengan cara memukul bola sekeras-kerasnya hingga bola jatuh jauh diluar lapangan dan berakhir pada arah yang berlawanan di belakang bahu pemukul. Dalam pembelajaran penjas materi *softball* pukulan *swing* diajarkan pada siswa kelas XI. Dalam pembelajaran pukulan *swing* siswa dituntut untuk dapat mengetahui teknik dasar yang baik dan benar.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA S Al-Washliyah 3 Medan materi pembelajaran permainan bola besar, yaitu sepakbola, bola voli, dan bola basket. Permainan bola kecil (bulutangkis, dan tenis meja), pencak silat, atletik(lari jarak pendek, tolak peluru, lompat jauh). Softball merupakan salah satu materi permainan bola kecil yang diajarkan disekolah pada siswa kelas XI. Dalam permainan softball, ada beberapa jenis pukulan dalam permainan softball yaitu pukulan *swing* dan pukulan *bunt*.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 22 februari 2018 pada materi *softball* pukulan *swing* disekolah SMA S Al-Washliyah 3 Medan, bahwa masih banyak hasil belajar pukulan *swing* yang memiliki nilai yang rendah, seperti pada proses pembelajaran pukulan *swing* permainan *softball*, ditemukan siswa masih banyak yang belum memahami cara melakukan tehnik pukulan *swing* yang sesuai dengan proses yang sebenarnya sehingga hasil yang diharapkan tidak memuaskan, pada saat memukul banyak siswa memegang *batt* tidak kuat, sehingga siswa tidak dapat memukul bola dengan kuat.

Dari nilai sub materi materi pukulan *swing* permainan *softball* terlihat bahwa banyak nilai siswa Kelas XI IPA SMAS Al-Washliyah 3 Medan, pada semester genap, dari 28 orang siswa, banyak yang belum mencapai nilai 78 sesuai dengan KKM individu yang ditetapkan disekolah tersebut, dari 28 siswa hanya 10 siswa (35, 71%) yang mencapai Ketuntasan, sedangkan 18 siswa (64,28%) lagi siswa tidak mencapai Ketuntasan. Nilai rata-rata dibawah 70 dimana Ketuntasan kelas XI IPA SMA S Al-Washliyah 3 Medan, pada sub materi pukulan *swing* permainan *softball* dikatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat *batt* yang hanya tersedia disekolah tersebut tidak memadai disekolah tersebut.

Sarana prasana yang tersedia disekolah tersebut kurang memadai. Lapangan yang lebarnya 20 x 20 m digunakan oleh sekolah tersebut digunakan juga oleh 3 sekolah dalam pembelajaran penjas. Selain itu lapangan yang terlalu kecil dan kurang untuk melakukan pembelajaran penjas disekolah tersebut juga mempengaruhi hasil belajar siswa dalam melakukan pembelajara penjas. Selain itu, *batt* yang dimiliki oleh pihak sekolah tidak memadai untuk memenuhi proses

pembelajaran penjas. *Batt* yang tersedia disekolah tersebut hanya tersedia 1 dan bola yang tersedia disekolah tersebut hanya ada 5. Lapangan sering berbagi dalam melakukan pembelajaran penjas yang membuat siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam melakukan pembelajaran penjas. Selain itu lapangan tersebut bukanlah tanah, melainkan terbuat dari aspal yang dapat mencederai siswa ketika terjatuh dalam melakukan pembelajaran penjas berlangsung. Pembelajaran penjas yang seharusnya menggunakan lapangan yang cukup luas dan lebar dan dipergunakan hanya untuk satu sekolah untuk mencapai ketuntasan pembelajaran penjas. Selain lapangan penggunaan alat juga sangat membantu untuk proses pembelajaran bagi siswa.

Guru mempunyai peran aktif untuk dapat mensukseskan pembelajaran penjas disekolah. Guru penjas disekolah SMA S Al-Washliyah 3 Medan tersebut kurang menggunakan variasi dan media untuk melakukan pembelajaran pukulan *swing*. Guru lebih cenderung untuk memanfaatkan alat yang tersedia pada sekolah tersebut untuk proses pembelajaran. Variasi yang dilakukan guru cenderung masih kurang bervariasi. Guru harus lebih memperhatikan alat dalam pembelajaran untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Modifikasi alat dapat membantu seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mengatasi siswa yang cenderung diam dan menunggu giliran dalam melakukan suatu gerakan. Selain modifikasi, variasi pembelajaran yang dilakukan guru juga harus bervariasi, guru harus memiliki banyak variasi dalam pembelajaran untuk mengatasi rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pembelajaran pukulan *swing*, siswa kurang dapat memahami tehnik dasar dalam melakukan pukulan *swing*, kekurangan siswa lebih terlihat pada kurangnya kemampuan dalam tahap awalan. Siswa lebih cenderung tidak rileks dalam melakukan pukulan sehingga pada tahap pelaksanaan siswa kurang mampu memperkirakan datangnya bola yang dilemparkan oleh pelempar untuk melakukan pukulan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *swing* masih rendah. Pada pukulan *swing* siswa diharuskan rileks dalam melaksanakan pukulan dan harus dapat menyeimbangkan posisi badan saat melakukan gerakan pukulan sehingga siswa dapat melakukan pukulan dengan baik dan benar sesuai dengan prosedur tahapan-tahapan dalam melakukan pukulan *swing*. Sesuai dengan tujuan dari pukulan *swing* tersebut untuk dapat memukul bola sekeras-kerasnya dan menjatuhkan bola jauh diluar lapangan.

Berdasarkan hal di atas perlu adanya solusi yang diberikan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan Variasi Pembelajaran dan Modifikasi Alat Dengan adanya variasi pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif untuk melakukan suatu gerakan dan dapat menghilangkan rasa jenuh pada siswa. Penggunaan media modifikasi dalam proses pembelajaran kali ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dan menghindari siswa menunggu giliran dalam melakukan suatu gerakan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan “Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball* Melalui Variasi Pembelajaran dan Modifikasi Alat pada Siswa Kelas XI IPA SMA S Al-Washliyah 3 Medan T.A. 2018-2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan diidentifikasi adalah: 1). Benarkah keterbatasan alat dalam pembelajaran penjas yang membuat siswa lebih banyak diam daripada mencoba gerakan ? 2). Apakah variasi yang diberikan guru kurang sehingga siswa cepat merasa bosan dalam melakukan pembelajaran ? 3). Apakah keterbatasan lapangan yang digunakan oleh 3 sekolah yang berbeda pada saat jam pembelajaran penjas membuat siswa malas ? 4). Apakah faktor lapangan yang terbuat dari aspal dapat membuat siswa merasa takut dalam melakukan pembelajaran penjas ? 5). Bagaimana kemampuan siswa mengetahui tehnik dasar dalam memegang *batt* ? 6). Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas disekolah yang waktu pembelajaran penjas yang terlalu siang ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu memabatasi permasalahan. Adanya variasi pembelajaran dan modifikasi alat diharapkan penelitian ini dapat memperbaiki hasil belajar dari pukulan *swing* permainan *softball*. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada "Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball* Melalui Variasi Pembelajaran dan Modifikasi Alat pada Siswa Kelas XI IPA SMA S Al-Washliyah 3 Medan T.A.2018-2019.

Didalam pembatasan masalah dalam penelitian ini terdapat 3 variabel, dimulai dari variabel bebas yang dipengaruhi oleh variabel terikat yang

mempengaruhi variabel bebas. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Alat.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah dengan menggunakan Variasi Pembelajaran dan Modifikasi Alat dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball* pada siswa kelas XI IPA SMA S Al-Washliyah 3 Medan T.A. 2018-2019” ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pukulan *swing* dalam permainan *softball* melalui variasi pembelajaran dan media modifikasi alat pada siswa kelas XI SMA S Al-Washliyah 3 Medan T.A. 2018-2019

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat memperkaya wawasan pengetahuan dalam pendidikan jasmani disekolah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan dapat memanfaatkan modifikasi dan variasi dalam aktivitas pembelajaran demi tercapainya ketuntasan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai:

- a. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan suatu gerakan pembelajaran penjas.

- b. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian ini, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui variasi pembelajaran dan modifikasi alat sehingga mampu mengembangkan kemampuan gerak.

- c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menemukan metode dan pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan gerak suatu anak.



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY