

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa melalui aktivitas jasmani. Melalui pendidikan jasmani, dapat dikembangkan kemampuan intelektual, kognitif, hubungan sosial, kesegaran jasmani dan mental. Dengan demikian pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan anak didik menuju manusia yang sehat jasmani dan rohani.

Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan jasmani sangat berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lainnya. Pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan pendidikan lainnya dalam hal pembelajaran. Namun demikian ada satu kekhasan dan keunikan dari pendidikan jasmani yang tidak dimiliki oleh pendidikan-pendidikan lainnya, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani siswa, pencapaian keterampilan gerakanya dan pencapaian prestasi dalam setiap cabang olahraga.

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, maka pendidikan jasmani dilaksanakan dalam bentuk aktivitas gerakan dalam latihan-latihan olahraga. Kegiatan tersebut antara lain adalah atletik,

permainan, senam, renang, dan bela diri. Melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, maka para siswa diberi pengalaman pola – pola gerakan, merangkainya menjadi suatu keterampilan dan selanjutnya melatih keterampilan tersebut menjadi suatu kebiasaan atau gerakan yang bersifat refleks.

Prestasi belajar dalam pendidikan jasmani akan lebih baik jika anak melaksanakan latihan secara teratur serta diajar dengan menggunakan metode mengajar yang tepat. Dan metode tersebut disesuaikan dengan tujuan dan waktu yang ditetapkan. Untuk melaksanakan latihan yang teratur diperlukan disiplin yang tinggi agar prestasi belajar para siswa dapat meningkat.

Berkaitan dengan hal yang diatas, maka yang dipandang perlu untuk meningkatkan pelaksanaan pendidikan jasmani baik di sekolah maupun di luar sekolah, untuk memelihara pertumbuhan dan perkembangan fisik siswa ke arah pembentukan sikap tubuh dan mental yang sempurna, sebab pembinaan dan pengembangan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya Sekolah Menengah Atas merupakan bagian dari peningkatan kualitas manusia Indonesia seutuhnya sesuai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas adalah permainan *softball*. Di Madrasah Aliyah Nurul Yaqin Gorontalo pembelajaran permainan *softball* belum sepenuhnya berhasil, disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung permainan ini serta kurangnya inisiatif guru dalam hal mencoba metode-metode pembelajaran yang lain misalnya modifikasi permainan. Walaupun permainan ini sudah termasuk pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa, namun pada kenyataannya

permainan ini kurang diminati oleh sebagian besar siswa SMA. Hal ini dapat dipahami karena *softball* merupakan cabang olahraga yang kurang populer di masyarakat. Para siswa lebih menyukai permainan bola besar seperti permainan sepak bola dan bola voli dibandingkan bermain *Softball*. Untuk itu dalam mengajarkan suatu jenis keterampilan, maka penggunaan metode mengajar sangatlah berperan dalam menentukan keberhasilan belajar mengajar. Dengan demikian guru dituntut agar terampil dalam menggunakan serta memilih metode mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Kelemahan dalam memberikan konsep dan pembelajaran yang kurang tepat pada peserta didik akan berdampak pada hasil belajar atau prestasi yang tidak maksimal kepada peserta didik tersebut. Kelemahan lain yang begitu menonjol adalah ketika dalam pembelajaran, terkadang guru juga tidak mampu melihat sisi suatu kelemahan, bahwa selama proses pembelajaran berlangsung siswa –siswanya tidak begitu tertarik pada materi yang diajarkan. Kurangnya sarana dan prasarana yang ada membuat guru mengabaikan materi yang ada dalam kurikulum. Situasi ini menyebabkan para siswa tidak mengenal permainan *softball* secara umum.

Seorang guru dituntut mampu mengembangkan metode mengajar sesuai dengan karakter para siswanya. Untuk itu dari kasus yang terjadi ini, saya sebagai peneliti terdorong untuk mencari strategi pembelajaran yang tepat demi memecahkan masalah – masalah yang ada, sehingga secara bersama-sama atau menyeluruh, siswa dapat menguasai setiap gerakan teknik dasar pada permainan *softball*.

Menurut Husdarta (2009 : 179) Salah satu teknik untuk memotivasi siswa dalam belajar adalah dengan memodifikasi cabang olahraga, misalnya tinggi jaring diperendah, luas lapangan diperkecil, jumlah pemain dikurangi, bisa juga bola yang digunakan lebih besar ukurannya dan ringan, atau sebaliknya lebih kecil ukurannya. Terkait dengan itu, modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di perlukan, dengan tujuan agar : a). siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran; b). meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi; dan c). siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Dalam permainan *softball* terdapat berbagai teknik dasar yang terdiri dari bermacam-macam gerakan, baik itu yang dilakukan dengan alat maupun tanpa alat. Keahlian seorang siswa dalam menguasai teknik dasar dalam permainan softball, sangat berpengaruh dalam permainan yang berkualitas. Teknik dasar dalam permainan softball yakni terdiri dari : melempar bola, menangkap bola, memukul bola (*batting*), dan *sliding*.

Berkaitan dengan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, untuk itulah saya sebagai peneliti mencari suatu metode yang tepat sebagai strategi guru dalam menjawab permasalahan tersebut. Pemilihan dan penerapan metode yang tepat setidaknya memungkinkan keberhasilan dan peningkatan suatu proses hasil belajar khususnya keterampilan permainan *softball*. Melalui permainan kasbol yang akan diterapkan oleh peneliti dalam usaha meningkatkan pengetahuan tentang permainan *softball* pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Nurul Yaqin Gorontalo diharapkan akan ada suatu perubahan yakni peningkatan pengetahuan keterampilan bermain *softball*.

Permainan kasbol merupakan kombinasi dari permainan kasti dan *softball*, permainan ini dibuat dengan tujuan agar siswa mampu memahami dan mampu mempraktekkan materi permainan *softball*. Dengan adanya permainan kasbol ini diharapkan permainan bola kecil akan lebih variatif dan menarik.

Dari uraian permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, sehingga peneliti dalam usaha meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain softball dengan benar, maka peneliti dalam kesempatan ini ingin mengadakan suatu pembuktian melalui penelitian secara langsung dengan judul ”Meningkatkan Keterampilan Bermain Softball Melalui Permainan Modifikasi Kasbol Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Nurul Yaqin Gorontalo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah dengan permainan modifikasi kasbol dapat meningkatkan keterampilan bermain *softball* di kelas X Madrasah Aliyah Nurul Yaqin Gorontalo?

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tersebut, maka digunakan permainan kasbol dengan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Waktu Permainan / *Inning*

Dalam pembelajaran SMA satu kali pertemuan waktu yang digunakan 2 x 45 menit, untuk pembagian waktunya yaitu 10 menit awal untuk persiapan yang meliputi ganti baju dan pergantian jam pelajaran sebelumnya, 15 menit untuk pemanasan dan pengenalan permainan, 50 menit untuk permainan atau 3 *inning* dan 10 menit untuk pendinginan, istirahat dan ganti baju.

b. Pemain

Dimainkan oleh dua regu yang terdiri dari 15 pemain, Terdapat 15 orang penjaga dalam satu team yang terdiri dari *pitcher*, *catcher*, *penjaga base pertama*, *penjaga base kedua*, *penjaga base ketiga*, penjaga base ke empat, 4 orang *shortstop infielder*, 2 orang *right outfielder*, 1 orang *center outfielder*, dan 2 orang *left outfielder*.

c. Nilai / Point

- 1) Seorang pemukul dapat melewati empat *base* sekaligus dari hasil pukulan sendiri (*Home Run*) nilai 1.
- 2) Seorang pelari dengan atau tanpa bantuan rekan satu tim dapat kembali ke *Home Base* nilai 1.

d. Pergantian Jaga atau Mukul (*Change*)

Tim pemukul atau pelari yang mati berjumlah 3 orang. Bisa dikarenakan Strike Out (bola masuk tiga kali), di take (bola disentuh ke badan), di bakar basenya, atau catch ball (menangkap bola lambung).

e. Guru mengevaluasi kemampuan dan setiap keberhasilan siswa apakah ada peningkatan keterampilan siswa dalam permainan *softball*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah : untuk meningkatkan keterampilan bermain *softball* melalui permainan modifikasi kasbol di kelas X Madrasah Aliyah Nurul Yaqin Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi sekolah, dapat menjadi sumbangan bahan pemikiran dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam mutu pendidikan yang ada di sekolah.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah - masalah belajar terutama dalam meningkatkan keterampilan bermain *softball*.
- c. Bagi guru, diharapkan menjadi bahan informasi dan salah satu acuan bagi guru dalam meningkatkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berguna mengatasi masalah – masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman serta wawasan peneliti, terutama tentang masalah – masalah yang ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta upaya – upaya pemecahannya.