

MODIFIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN MELEMPAR MENANGKAP DAN MEMUKUL BOLA DALAM HASIL BELAJAR PERMAINAN SOFTBALL

Aser Paul Nainggolan*)

Email: aserpaul@yahoo.co.id

Dosen Universitas Quality Berastagi

Sejahtra)**

Email: sejahtra.212@gmail.com

Dosen FKIP Universitas Quality

ABSTRAK

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil siswa melalui model pembelajaran softball dengan menggunakan alat bantu modifikasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang penerapan permainan softball menggunakan pendekatan alat modifikasi. Desain penelitian adalah penelitian tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas delapan di SMP Mariana Medan. Penelitian ini dilakukan di enam sesi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga sesi. Siklus pertama menunjukkan bahwa melalui tindakan siswa dapat memotivasi diri. Siklus pertama dari hasil ini adalah 68,56 atau 53 125% dan itu berarti selesai. Pada siklus kedua sebagai refleksi dari siklus pertama juga menunjukkan bahwa tindakan untuk memotivasi siswa. Hasil dari siklus kedua adalah 80,125, atau 87,5%, dan itu berarti selesai. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Softball game dengan menggunakan pendekatan dimodifikasi untuk meningkatkan alat hasil belajar siswa, (2) Softball game dengan menggunakan pendekatan modifikasi alat untuk memotivasi siswa dan membuat siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Modifikasi Alat, Hasil Belajar, Softball

ABSTRACT

The general objective of this research is to improve student outcomes through softball learning model by using a modification tool. In addition, this study was conducted to obtain in-depth information about the application of a softball game using the tool modification approach. Design research is action research. Subjects in this study were 32 eighth grade students in junior Mariana Medan. This research was conducted in six sessions of two cycles. Each cycle consisted of three sessions. The first cycle shows that through the actions of the students can motivate themselves. The first cycle of this result is 68.56 or 53 125% and that means finished. In the second cycle as a reflection of the first cycle also shows that action to motivate students. The results of the second cycle is 80 125, or 87.5%, and that means finished. Based on these results it can be concluded that: (1) Softball game using a modified approach to improve student learning outcomes tool, (2) Softball game using a modified approach the tool to motivate students and make students actively participate in the learning process.

Keywords: modification tool, learning outcomes, softball,

Bab I. Pendahuluan

Sekolah adalah sebagai lembaga formal dalam system pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha peningkatan prestasi belajar anak didik. Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan kegiatan pendidikan disekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Pendidikan jasmani (Penjas) mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Hal ini sesuai pendapat bahwa, "Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan sebagai salah satu subsistem pendidikan yang berperan yang penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia. Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berbeda dan lebih unik dari bentuk pendidikan lainnya, karena pembelajarannya dilaksanakan melalui aktifitas jasmani.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, Softball merupakan permainan yang termasuk dalam kelompok bola pukul, yang dimainkan oleh sembilan orang sebagai regu pemukul dan sembilan orang sebagai regu penjaga.

Cara memainkannya adalah dengan pemukul (bat) dan si pemukul memukul bola yang dilemparkan oleh pitcher sesuai dengan peraturan yang berlaku. Softball merupakan permainan gerak cepat yang menyenangkan. Olahraga ini mengutamakan kecepatan, ketangkasan dan tentunya kesehatan juga.

Softball semakin populer di tanah air kita. Olah raga ini dianggap sebagai aktifitas fisik, sekaligus permainan yang dapat menggembarakan para pemainnya. Selain diajarkan di sekolah-sekolah dan untuk dipertandingkan, olahraga ini juga merupakan olah raga rekreasi. Untuk memenuhi sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar.

Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan metode dan media. Sementara disana guru hanya menggunakan metode komando, dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dalam mata pelajaran tersebut bersifat monoton. Maka oleh sebab itu, saya ingin berperan mengambil beberapa keputusan selama pertemuan berlangsung yang dipindahkan dari guru ke siswa, sehingga siswa dapat berkreasi dalam pembelajaran melempar, menangkap dan memukul, juga dibantu dengan menggunakan modifikasi alat untuk mempermudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di lapangan. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bab II. Kajian Teoritik Konsep Penelitian Tindakan

Penelitian merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah

serta menghadapi tantangan lingkungan sekitarnya dalam mengambil suatu keputusan.

Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam penerapan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hakikat penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian juga terbagi dalam beberapa bentuk, antara lain : penelitian kuantitatif komparatif, penelitian kuantitatif asosiatif, penelitian kualitatif, penelitian evaluasi program/kebijakan, penelitian pengembangan instrument, penelitian pengembangan model, penelitian *action research*. Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian *action research* atau juga penelitian tindakan.

Semua penelitian tindakan memiliki dua tujuan utama, yakni untuk meningkatkan dan melibatkan. Penelitian tindakan bertujuan untuk mencapaitiga hal (a) Peningkatan praktik, (b) Peningkatan pengembangan profesional pemahaman praktik oleh praktisinya dan (c) Peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik.

Hasil belajar

Defenisi tersebut menunjukkan bahwa hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya “perubahan”, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Menurut Gagne yang menyatakan bahwa perubahan hendaknya bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan fisik.

Menurut Lindgren perubahan hendaknya disebabkan interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan hasil belajar juga

bersifataktif. Maksudnya, bahwa perubahan ini tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha dari individu itu sendiri. Jadi, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Adapun berangkat dari pengertian dasar belajar, bahwa belajar adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta dana, panca indera, otak dan anggota tubuh lainnya. Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan. Misalnya dalam hal olahraga bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya sebagian besar ditentukan oleh ketekunan belajar dan latihan yang bersungguh-sungguh.

Pembelajaran

Menurut Gagne, Brings, dan Wagner dalam buku Udin S. Winataputra pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Banyak definisi para ahli berkaitan dengan pembelajaran, di antaranya adalah: Winkel mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperanan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Dimiyati dan mudjiono, mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha

yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Pembelajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan jasmani amat berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lain. Pendidikan jasmani adalah "pendidikan melalui aktivitas jasmani". Dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Memang, pada dasarnya program jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama; psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari program penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya.

Softball

Softball adalah suatu cabang olah raga yang dimainkan oleh dua regu. Permainan softball berkaitan erat dengan taktik dan strategi

pertahanan dan menyerang. Teknik utama dalam softball antara lain: teknik memukul, teknik melempar dan menangkap, disamping teknik-teknik yang lain. Tujuan dari permainan ini adalah memperoleh kemenangan dengan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Poin dapat diperoleh jika seseorang melewati semua base. Lapangan berbentuk segi empat panjang sisinya adalah 16,76 meter.

Permainan ini mempunyai tiga base, base ke IV dijadikan tempat memukul dan dapat langsung dilalui pemukul. Permainan yang sesungguhnya harus mempunyai perlengkapan, seperti glove(sarung tangan yang terbuat dari kulit) untuk penjaga dibelakang (catcher) ditambah alatnya seperti pelindung muka (masker), pelindung badan (body protector). Jumlah setiap regu 9 orang dapat disesuaikan oleh jumlah teman yang ada didaerah sekitar. Lama pertandingan ditentukan oleh inning, yaitu 7 inning.

Bab III. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Mariana Medan Sumatera Utara, pelaksanaan waktu penelitian pada tanggal 10 februari 2015 dengan jumlah sampel 32 orang siswa/siswi kelas VIII yang diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan (*Action Research*), dengan disain kemmis dan taggart.

Penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dimana dalam rancangan penelitian, dimana dalam rancangan penelitian tindakan penelitian mendeskripsikan

sikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

Pelaksanaan penelitian melibatkan rekan sejawat sebagai kolaborator dan guru kelas sebagai pelaksana tindakan. Hasil akhir dari kegiatan penelitian tindakan adalah meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan softball siswa kelas VIII SMP Mariana Medan.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan modifikasi dapat memperbaiki proses menangkap, memukul dan melempar bola dalam permainan softball sehingga hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya.

Proses akhir, tindakan dan refleksi yang digunakan untuk mengetahui kekurangan penerapan program perencanaan yang muncul dianalisis mengenai model pelajaran, pemberian materi, penerapan pendekatan bermain dan penggunaan modifikasi alat pembelajaran.

Hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada tes awal disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut :

Distribusi Hasil Belajar softball siklus I

| No | Skor | F | % | S x F |
|----|------|---|------|-------|
| 1 | 50 | 2 | 6.25 | 100 |

| | | | | |
|--------|----|----|--------|------|
| 2 | 58 | 1 | 3.125 | 58 |
| 3 | 66 | 12 | 37.5 | 729 |
| 4 | 75 | 13 | 40.625 | 975 |
| 5 | 83 | 4 | 12.5 | 332 |
| Jumlah | | 32 | 100% | 2194 |

Keterangan:

$S \times F = \text{Skor} \times \text{Frekuensi}$

Skor rata-rata kelasnya = $S \times F / f$

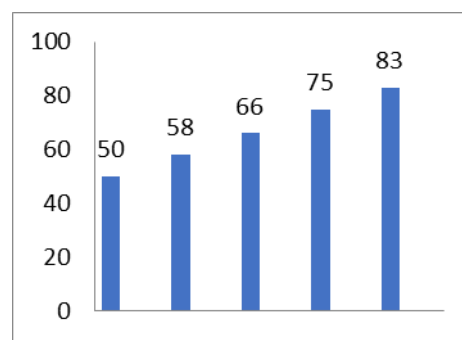
= $2194 / 32$

= 68,56

Jumlah siswa berhasil = 17

Persentase ketuntasan = 53.125%

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata kelas pada pembelajaran gerak memukul, melempar dan menangkap dalam pelajaran softball rata-rata 68.56%, siswa yang lulus, siswa yang lulus pada siklus I presentase 53.125 % dan siswa yang tidak lulus 46.875 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram dibawah ini



Grafik Diagram Siklus I Hasil Belajar Softball

Sementara data yang diperoleh pada siklus I bahwa siswa yang tuntas rata-rata 68.56%, siswa yang lulus, siswa yang lulus pada siklus I sekitar 17 orang presentase 53.125 % dan siswa 15 orang yang tidak lulus dengan presentasi 46.875 %. Karena siklus pertama ini belum dikatakan

berhasil karena jumlah siswa tuntas mencapai 80% dari keseluruhan maka, dilanjut ke siklus kedua dimana telah diberi tindakan dengan hasil siswa yang tuntas sekitar 28 orang dengan presentase 87.5% dan sekitar 4 orang dengan presentasi 12.5%.

Siklus II

Hasil pengamatan dihasilkan catatan lapangan (CL). Hasil pengamatan catata lapangan tentang permainan modifikasi dalam untuk meningkatkan hasil belajar softball.

Distribusi Hasil Belajar softball siklus II

| No | Skor | F | % | S x F |
|--------|------|----|--------|-------|
| 1 | 66 | 3 | 9.375 | 198 |
| 2 | 75 | 8 | 25 | 600 |
| 3 | 83 | 13 | 40.625 | 1079 |
| 4 | 91 | 7 | 21.875 | 637 |
| 5 | 50 | 1 | 3.125 | 50 |
| Jumlah | | 32 | 100% | 2564 |

Keterangan:

$S \times F = \text{Skor} \times \text{Frekuensi}$

$\text{Skor rata-rata kelasnya} = S \times F / f$

$= 2564 / 32$

$= 80.125$

Jumlah siswa berhasil= 28

Persentasekeberhasilan= 87.5%

Berdasarkan tabel diatas dapat kita simpulkan bahwa yang tuntas sebanyak 28 orang dengan presentasi 87.5% dan tidak tuntas 4 orang dengan presentasi 12.5% berikutdapatdilihtdari grafik histogram dibawahini:

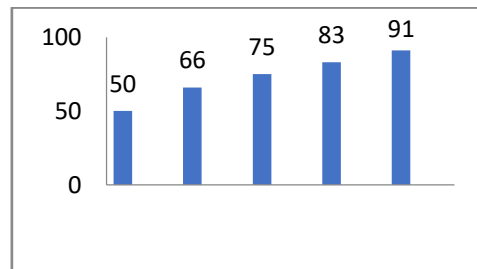


Diagram Batang hasil belajar softball siklus II

Dipertemuan yang terakhir ini siswa tampaknya sudah banyak perubahan dan kemajuan dimana siswa telah mengaplikasikan bentuk permainan dan test dan siswa sudah mampu menangkap, melempar dan memukul bola banyak kemajuan yang telah dialami siswa.

Dan secara keseluruhan siswa dan guru melakukan pembelajaran dengan baik dan benar terbukti siswa mengaplikasikan permainan tersebut di praktek pembelajara softbal dengan hasil yang memuaskan dimana secara klasikal 87% telah tuntas melebihi target yang dicapai.

Bab V. Kesimpulan, Implikasi dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan secara umum disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pola pendekatan bermain pada pembelajaran pendidikan jasmani gerak memukul, melempar dan menangkap bola siswa kelas VIII SMP Marianne Medan.

Perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dan kedua peneliti melaksanakan berbagai pembelajaran yang disyaratkan untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Peneliti memberikan arahan kepada siswa sesuai dengan rencana

pembelajaran, hasil adalah 16 siswa aktif, 9 siswa kurang dan 7 siswa pasif. Berdasarkan hasil di atas pada siklus pertama siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran softball.

Sesuai dengan refleksi, harapan dari peneliti 80% siswa aktif, serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga pada siklus kedua peneliti berhasil memperbaiki pendekatan pembelajaran dengan memberikan pengertian dan pengarahannya sesuai kondisi siswa pada saat itu, hasil adalah 26 siswa aktif mengikuti pembelajaran dan 6 bersikap kadang aktif dan kadang acuh.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus pertama nilai rata-rata kelas adalah 68.56% dengan presentase ketuntasan 53.125% siswa yang lulus dan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 80.125 dengan presentase ketuntasan 87.5% siswa yang lulus.

Implikasi

Pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan pola pendekatan bermain memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran maupun pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran.

Saran

Peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru pendidikan jasmani harus kreatif dalam menyikapi kekurangan sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di sekolahnya.
2. Guru hendaknya memiliki dan mendesain berbagai macam model-

model pembelajaran, agar siswa tidak jenuh.

3. Penerapan teknologi dalam pendidikan jasmani juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Penyampaian pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan keadaan siswa di masing-masing sekolah, supaya siswa dapat mengerti serta menguasai apa yang disampaikan oleh guru.
5. Guru dapat menerapkan pola pendekatan bermain pada pembelajaran pendidikan jasmani sebagai salah satu pendekatan mengajar, agar siswa tidak bosan, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Buku Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Jakarta: PPs UNJ, 2012
- Mulyatiningsih, *Endang Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Mills, 2011.
- Geoffrey E. *Action Research A Guide For The Teacher Researcher*. USA: Merrill Prentice Hall, 2013
- Js. Husdarta & Yudha M Syaputra. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Alfabeta, 2010.
- Tangkudung, James. *"Kepelatihan Olahraga"*. Jakarta: Cerdas Jaya, 2012
- Kemdikbud. *Buku pegangan Guru Pendidik an Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

- Kemdikbud. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Edisi I. Jakarta: 2014
- Makmun Khairani. *Psikologi Belajar*. Jogjakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- M. Sobry Sutikno. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2013.
- Nizaurohman, *Identifikasi Cedera Pada Olahraga Softball*. Bekasi: Cahaya Pustaka Raga, 2010
- Rahayu, Ega Trisna *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani*. (Bandung: Alfabeta. 2013).
- Rosdiani, Dini, *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Pasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, 2013
- Samsudin S. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Negeri Medan, 2010.
- Samsudin. *Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*. Jakarta : POR PPs UNJ, 2012.
- Sofyan, M. *Permainan Softball*. Jakarta: ricardo, 2009
- Suharsimi Arikunto, Suharjono dan Supandi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Suwarsih Madya. *Teori dan Praktik Penelitian Kelas (Action Research)* Bandung: Alfabeta, 2011.
- Syabuddin, Syah. *Peraturan Baru Permainan Softball Tahun 2010-2017*. Medan: Universitas Negeri Medan, Fakultas Ilmu Keolahragaan. 2010
- Munawir Hanasi. *Meningkatkan Keterampilan Bermain Softball*. UNG. <http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIKK/article/view/2911/2887>, 2013. Diakses 10 November 2014
- Tilaar, HAR, *Standarisasi Pendidikan Nasional*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006