



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *SOFTBALL*
MENGUNAKAN PERMAINAN *SOFT KIPPERS* BAGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 JUWANA
KECAMATAN JUWANA
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

UNNES
Oleh
RONI WINARDI
UNIVERSITAS 6101411221 SEMARANG

**PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

ABSTRAK

Roni Winardi. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran *Softball* Menggunakan Permainan *Soft Kippers* Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, *softball*, *soft kippers*.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran *softball* di SMP Negeri 2 Juwana belum terlaksana dengan maksimal dikarenakan sarana dan prasarana yang belum lengkap, guru hanya memanfaatkan alat yang dimiliki oleh sekolah dalam pembelajaran bola kecil khususnya *softball* dan kesulitan anak untuk mengerti tentang teknik yang ada dalam permainan *softball*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model permainan *soft kippers* dalam pembelajaran *softball* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati.” Sedangkan untuk tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model permainan *soft kippers* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dari Borg & Gall dengan langkah-langkah yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, didapat dari hasil pengumpulan informasi, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli permainan dan dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP Negeri 2 Juwana, (4) uji coba skala kecil (18 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba skala besar (32 siswa), (7) revisi produk akhir berdasarkan hasil uji coba skala besar, (8) produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, kuesioner siswa, serta menggunakan hasil pengamatan lapangan dan hasil wawancara dengan guru penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Data hasil uji coba I diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli permainan 95% (sangat baik), ahli pembelajaran 86,67% (baik). Hasil pada uji coba I aspek psikomotor 76,85% (baik), afektif 87,03% (baik), kognitif 78,89% (baik), dari hasil rata-rata keseluruhan pada uji coba skala kecil 80,92% (baik). Dari hasil uji coba II diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli permainan 95% (sangat baik), ahli pembelajaran penjasorkes 90% (baik), dari hasil uji coba II aspek psikomotor 84,37% (baik), afektif 93,2% (sangat baik), kognitif 89,69%(baik), rata-rata hasil uji skala besar 89,1% (baik).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *soft kippers* dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana. Dapat disarankan bagi guru pendidikan jasmani di SMP untuk menggunakan produk permainan *soft kippers* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Roni Winardi

Nim : 6101411221

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Softball Menggunakan Permainan Soft Kippers Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kecamatan Juwana Kabupaten Pati

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 19 Januari 2016

Yang Menyatakan



Roni Winardi

NIM.6101411221

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diujikan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada Hari :

Tanggal :



Semarang, Januari 2016

Mengetahui,	Menyetujui
Ketua Jurusan PJKR	Pembimbing


Drs. Mujiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002


Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.
NIP. 19530411 198303 1 001

PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Nama : Roni Winardi

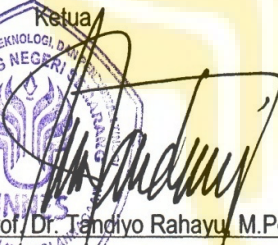
Nim : 6101411221

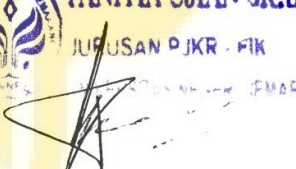
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran *Softball* Menggunakan Permainan *Soft Kippers* Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kecamatan Juwana Kabupaten Pati.

Pada Hari : Jum'at

Tanggal : 12 Februari

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Tendiyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 19610320 198403 2 001

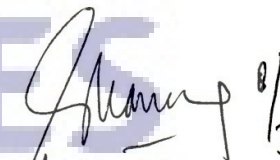
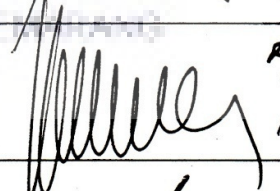
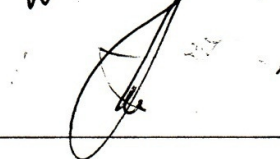
Sekretaris

Drs. H. Endro Puji P, M.Kes.
NIP. 19590315 198503 1 003

Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.
NIP. 19590603 198403 2 001

2. Dr. Imam Santosa, S.Pd., M.Si.
19690529 200112 1 001

3. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.
NIP. 19530411 198303 1 001

 8/3-2016
 29/2-16.
 16

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan Akhirat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu. (HR. Turmudzi).
2. Kerjakan kebaikan meskipun kamu anggap itu kecil, sebab engkau tidak tahu kebaikan mana yang memasukkanmu ke surga. (Hasan Al-Bashri).
3. Tidak ada manusia yang diciptakan gagal, yang ada hanyalah mereka gagal memahami potensi diri dan gagal merancang kesuksesannya. (Hasan Al-Bashri).

PERSEMBAHAN:

Peneliti Mempersembahkan Kepada :

1. Kepada yang tercinta orang tua saya Bapak Lani dan Ibu Tarpi yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Sahabat-sahabat saya penghuni kontrakan Bapak Juwarman dan kontrakan Bapak Hambali terima kasih atas dukungan dan doanya,
3. Almamater Universitas Negeri Semarang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Softball Menggunakan Permainan Soft Kippers Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kecamatan Juwana Kabupaten Pati.”

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Uen Hartiwan, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ricko Irawan, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen ahli pendidikan jasmani yang telah berkenan mengarahkan dan memberikan evaluasi sehingga produk dapat dihasilkan dengan baik.
6. Bapak Suroso, S.Pd.,M.Pd. selaku kepala SMP Negeri 2 Juwana yang mengijinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Juwana.
7. Bapak Siswanto,S.Pd. selaku guru penjas SMP Negeri 2 Juwana yang telah membantu penulis dalam pengambilan data skripsi.
8. Siswa-siswi kelas VIII G SMP Negeri 2 Juwana yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan ibu guru SMP Negeri 2 Juwana yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Bapak dan ibu dosen Jurusan PJKR,FIK,UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.



Penulis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Pentingnya Pengembangan	7
1.5 Spesifikasi Produk	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	10
2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani	11
2.1.1.2 Manfaat Pendidikan Jasmani	12
2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.1.3 Pengertian Penelitian dan Pengembangan	13
2.1.4 Pengertian Gerak	14
2.1.4.1 Pengetian Gerak Dasar	15
2.1.4.2 Pengertian Belajar Gerak.....	16
2.1.5 Permainan	17
2.1.6 Modifikasi Pembelajaran	18
2.1.6.1 Prinsip-Prinsip Modifikasi	19
2.1.7 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak SMP	21
2.1.8 Permainan <i>Softball</i>	22
2.1.8.1 Lapangan	23
2.1.8.2 Peralatan <i>Softball</i>	24
2.1.8.3 Teknik Dasar Permainan <i>Softball</i>	29
2.1.9 Permainan <i>Kippers</i>	33
2.1.9.1 Peraturan <i>Kippers</i>	36
2.2 Kerangka Berfikir	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.....	43
3.2 Prosedur Pengembangan.....	44
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	47
3.2.2 Pembuatan Produk Awal.....	47
3.3 Uji Coba Produk.....	47
3.3.1 Desain Uji Coba.....	48
3.3.1.1 Evaluasi Ahli.....	48
3.3.1.2 Uji Coba Skala Kecil.....	48
3.3.1.3 Revisi Produk Skala Kecil.....	49
3.3.1.4 Uji Coba Skala Besar.....	49
3.3.1.5 Revisi Produk Akhir.....	50
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	50
3.4 Rancangan Produk.....	50
3.4.1 Permainan <i>Soft Kippers</i>	51
3.4.2 Sarana dan Prasarana Permainan <i>Soft Kippers</i>	51
3.4.2.1 Lapangan Permainan.....	51
3.4.2.2 Alat Pemukul.....	52
3.4.2.3 Bola.....	53
3.4.2.4 <i>Base</i>	54
3.4.2.5 <i>Home Base</i>	54
3.4.3 Peraturan Permainan.....	55
3.4.4 Klasifikasi Permainan.....	56
3.5 Jenis Data.....	60
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	60
3.7 Teknik Analisis Data Produk.....	64

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	65
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan.....	65
4.1.2 Deskripsi Produk Awal.....	66
4.1.2.1 Validasi Ahli.....	73
4.1.2.2 Uji Coba Skala Kecil.....	76
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	77
4.2.1 Hasil Pengamatan Gerak dan Kuesioner Siswa.....	78
4.3 Revisi Produk.....	81
4.3.1 Draft Permainan Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	82
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	87
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	87
4.5.1 Hasil Pengamatan Uji Coba Skala Besar.....	88
4.6 Revisi Produk Akhir.....	91
4.7 Prototipe Produk.....	92
4.7.1 Aspek-Aspek Dalam Permainan <i>Soft Kippers</i>	98
4.7.2 Kelebihan Produk.....	98
4.7.3 Kelemahan Produk.....	99

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian dan Prototipe Produk.....	100
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA	104
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	105
-----------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Klasifikasi Permainan <i>Softball</i> , <i>Kippers</i> , dan <i>Soft Kippers</i>	56
3.2 Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Permainan dan Ahli Pembelajaran	61
3.3 Skor Jawaban Kuesioner “A” sampai “D”	63
3.4 Klasifikasi Presentase	64
4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Permainan dan Ahli Pembelajaran	75
4.6 Data Hasil Pengamatan Uji Coba Skala Kecil	78
4.7 Saran Perbaikan Model Permainan	81
4.8 Hasil Pengamatan Uji Coba Skala Besar	88
4.9 Hasil Validasi oleh Ahli Permainan dan Ahli Pembelajaran	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Lapangan <i>Softball</i>	24
2.2 Pemukul <i>Softball</i>	25
2.3 Bola <i>Softball</i>	25
2.4 <i>Mitts</i>	26
2.5 <i>Glove</i>	26
2.6 <i>Home Plate</i>	27
2.7 <i>Pitcher Plate</i>	27
2.8 <i>Base</i>	28
2.9 <i>Body Protector, Legguard, Mask</i>	28
2.10 <i>Helmet</i>	29
2.11 Melempar Bola.....	33
2.12 Menangkap Bola.....	34
2.13 Bola Dilambungkan oleh Pemukul.....	34
2.14 Teknik Memukul Bola.....	34
2.15 Lapangan <i>Kippers</i>	35
3.16 Prosedur Pengembangan Permainan <i>Soft Kippers</i>	46
3.17 Lapangan Permainan <i>Soft Kippers</i>	52
3.18 Pemukul Permainan <i>Soft Kippers</i>	53
3.19 Bola Permainan <i>Soft Kippers</i>	53
3.20 <i>Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	54
3.21 <i>Home Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	54
4.22 Lapangan Permainan <i>Soft Kippers</i>	67
4.23 Alat Pemukul <i>Soft Kippers</i>	68
4.24 Bola <i>Soft Kippers</i>	69
4.25 <i>Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	69
4.26 <i>Home Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	70
4.27 Diagram Persentase Hasil Penelitian Skala Kecil.....	80
4.28 Lapangan Permainan <i>Soft Kippers</i>	83
4.29 Alat Pemukul <i>Soft Kippers</i>	84
4.30 Bola <i>Soft Kippers</i>	84
4.31 <i>Base dan Home Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	85

4.32 Diagram Persentase Hasil Penelitian Skala Besar	90
4.33 Lapangan Permainan <i>Soft Kippers</i>	93
4.34 Alat Pemukul <i>Soft Kippers</i>	94
4.35 Bola <i>Soft Kippers</i>	95
4.36 <i>Base</i> dan <i>Home Base</i> Permainan <i>Soft Kippers</i>	95



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul yang Disetujui.....	106
2. Surat Keputusan Pembimbing	107
3. Surat Ijin Penelitian.....	108
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	109
5. Lembar Evaluasi Ahli Permainan	110
6. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	114
7. Lembar Evaluasi Ahli Permainan	117
8. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	121
9. Hasil Wawancara Guru Penjasorkes.....	124
10. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP Kelas VIII.....	126
11. Rencana Pelaksanaan pembelajaran	129
12. Indikator Penilaian Siswa	135
13. Daftar Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 2 Juwana (N=18).....	137
14. Lembar Kuesioner Untuk Peserta Didik	138
15. Hasil Pengisian Kuesioner dalam Penelitian Skala Kecil.....	141
16. Lembar Pengamatan Gerak Uji Coba Skala Kecil (N=18)	142
17. Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif Skala Kecil (N=18)	144
18. Indikator Penilaian Aspek Psikomotor.....	145
19. Tabel Hasil Pengamatan Gerak penelitian Skala Besar	146
20. Daftar Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 2 Juwana (N=32).....	147
21. Lembar Kuesioner Untuk Peserta Didik	149
22. Hasil Pengisian Kuesioner Penelitian Skala Besar.....	152
23. Lembar Pengamatan Gerak Uji Coba Skala Besar	153
24. Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif Skala Besar	154
25. Indikator Penilaian Aspek Psikomotor.....	155
26. Tabel Hasil Pengamatan Gerak	156
27. Dokumentasi.....	157

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organ tubuh. Pendidikan jasmani memberikan pembelajaran secara menyeluruh karena yang dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani (ranah kebugaran jasmani dan ranah psikomotorik), tetapi pengetahuan (ranah kognitif) dan sikap peserta didik (ranah afektif) juga dikembangkan melalui Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani memang sangat menarik dan menyenangkan karena di dalam kegiatan pembelajaran terdapat berbagai permainan – permainan yang bersifat kompetitif yang dapat merangsang semangat anak untuk ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Ketika peserta didik sudah mempunyai rasa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani maka target seorang guru untuk peserta didik akan mudah terpenuhi.

Melalui Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa dapat mengembangkan kegemaran dan memberikan keterampilan dasar sehingga siswa memperoleh kemajuan dalam kemampuan aktivitas fisiknya dengan nyata. Aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga ranah kognitif, afektif, psikomotor dan fisiknya bisa tercapai pada anak didik.

Penjasorkes diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, penalaran dan pengetahuan, penghayatan nilai – nilai (sikap mental, emosional, sportifitas, spiritual dan sosial) serta pembiasaan hidup yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang, aktivitas yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain permainan. Dengan permainan yang berbeda, menghasilkan permainan yang berbeda pula bergantung pada lingkungan permainan itu berlangsung dan dengan siapa permainan itu dilakukan.

Peran guru penjas sangat penting dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajarkan teknik dasar gerak jasmani, tetapi seorang guru penjas juga harus bisa menghasilkan suatu modifikasi permainan yang menarik dan menyenangkan supaya peserta didik tidak jenuh dengan permainan – permainan yang sudah sering dilakukan sebelumnya. Tidak ada mata pelajaran lain yang tujuannya selengkap penjasorkes. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya perkembangan aspek jasmani tetapi juga aspek mental dan moral. Akan tetapi tujuan yang selengkap itu belum sepenuhnya dapat tercapai karena pelaksanaan pendidikan jasmani belum sesuai dengan yang diharapkan.

Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Maka dari itu, guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajarannya. Kegiatan bermain merupakan salah satu fenomena masyarakat yang sering dijumpai, mulai dari kanak – kanak, remaja, hingga orang dewasa. Bermain adalah salah

satu kebutuhan utama untuk anak – anak dimana dalam bermain anak – anak melakukannya dengan sungguh – sungguh tanpa ada paksaan dari orang lain. Dalam konteks pendidikan, permainan telah mampu membuat peserta didik menjadi lebih cermat cepat, tangkas, dan cerdas dalam bertindak dan berfikir dan yang paling esensial tentunya adalah kepuasan dan kesenangan yang menjadi pendorong peserta didik untuk mau belajar sungguh – sungguh dalam suasana menyenangkan tersebut. Oleh karena itu, maka permainan perlu ditentukan aturannya supaya permainan dalam pembelajaran berjalan dengan tertib dan teratur.

Dalam sistematika pembelajaran penjasorkes di sekolah, guru harus menyusunnya secara runtut mulai dari materi yang paling mudah menuju materi yang kompleks. Hal ini bertujuan supaya materi pembelajaran yang diberikan oleh guru mudah diserap oleh peserta didik. Karena karakteristik peserta didik itu sangat heterogen, maka pembelajaran permainan yang mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak akan cepat diserap dan dikuasai dibandingkan dengan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Sarana pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor penunjang yang dapat digunakan atau dimanfaatkan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Termasuk di dalamnya peralatan dan perlengkapan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan siswa untuk melakukan kegiatan dan melengkapi kebutuhan prasarana. Para guru pendidikan jasmani di sekolah – sekolah akan merasa dimudahkan jika memiliki fasilitas olahraga yang memadai karena bisa melibatkan berbagai pihak untuk menunjang kelancaran pendidikan jasmani. Disamping itu, banyak sekolah – sekolah yang tidak memiliki fasilitas pendidikan jasmani yang layak dan memadai bahkan seringkali harus mencari lahan kosong

atau bahkan sampai berdesak – desakan dengan sekolah lain untuk bisa menggunakan lahan yang ada dalam kelangsungan pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu kendala dalam pendidikan jasmani di sekolah adalah kurang memadai sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah

Ada beberapa permainan bola kecil yang menggunakan alat, diantaranya *softball*, *baseball*, bola bakar, *kippers*, *rounders*, dan kasti yang masing – masing memiliki hampir sama pada teknik dasarnya yaitu memukul, melempar, menangkap, dan mematikan lawan. permainan diatas mempunyai peraturan – peraturan yang cenderung baku, tetapi sebagai guru penjas dapat memodifikasi permainan tersebut sesuai dengan kreatifitasnya yang disesuaikan dengan tingkat keterampilan siswa. Dengan hal tersebut peserta didik diharapkan senang dengan permainan yang sudah baku tersebut.

Berdasarkan observasi peneliti, SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati memiliki fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes yang belum lengkap terutama pada perlengkapan pembelajaran permainan bola kecil (*softball*) sehingga dalam pembelajaran *softball* belum maksimal. Guru dalam pembelajaran *softball* cukup baik akan tetapi alat yang digunakan hanya memanfaatkan alat yang ada di sekolah. Untuk mengatasi kendala yang ada di lapangan maka dibutuhkan modifikasi baik itu modifikasi berupa alat maupun modifikasi berupa permainan sehingga pembelajaran *softball* dapat berjalan dengan maksimal. Oleh karena itu permainan *soft kippers* sebagai metode untuk pendekatan pembelajaran *softball* dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah dimodifikasi diharapkan mampu mengatasi kendala yang ada di lapangan, sehingga permainan *soft kippers* dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam pembelajaran bola kecil (*softball*).

Sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola kecil kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu: Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan bola kecil dengan koordinasi yang baik. Dengan adanya permainan *soft kippers* ini diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran penjasorkes. Nama permainan *soft kippers* ini merupakan penggabungan dari 2 nama permainan yaitu permainan *softball* dengan permainan *kippers*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memiliki alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti, yaitu:

- a. Berdasarkan dengan kurikulum pendidikan yang ada di SMP Negeri 2 Juwana yang menjelaskan bahwa di dalam kurikulum di SMP tersebut terdapat mata pelajaran permainan bola kecil untuk kelas VIII.
- b. SMP Negeri 2 Juwana memiliki alat yang kurang memadai sehingga peneliti ingin memodifikasinya agar siswa dapat melakukan permainan dengan alat yang sederhana.
- c. Kurangnya variasi permainan pada pembelajaran bola kecil. Oleh karena itu peneliti ingin mengenalkan permainan *softball* yang akan dimodifikasi dengan permainan *kippers* sehingga siswa lebih antusias untuk mencoba melakukan permainan baru yang telah dimodifikasi sedemikian rupa.

Dari berbagai permasalahan di atas maka sangat diperlukan adanya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan sarana baru yang dibuat oleh peneliti sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan hasil yang dicapai diharapkan akan lebih baik serta bermanfaat bagi semua pihak.

Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami siswa. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan-aturan yang disederhanakan dan disesuaikan dengan karakter fisik peserta didik. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksplorasi gerak secara bebas dan luas.

Dalam kondisi pembelajaran bola kecil yang ada di SMP 2 Juwana peneliti ingin mengenalkan permainan *softball* yang telah dipadukan dengan permainan *kippers* kepada siswa SMP 2 Juwana dengan sarana dan prasarana yang telah dimodifikasi karena di daerah Juwana tidak adanya lahan yang luas untuk memainkan permainan *softball* dengan ukuran lapangan yang sebenarnya serta peralatan *softball* seperti *batter*, *glove*, *helmet*, dll tidak dimiliki oleh SMP Negeri 2 Juwana. Oleh karena itu peneliti memodifikasi peralatan dan luas lapangan dipersempit dengan luas lapangan yang dimiliki SMP Negeri 2 Juwana sehingga pengenalan permainan *softball* kepada siswa SMP Negeri 2 Juwana dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peneliti tertarik mengembangkan suatu model pembelajaran penjasorkes yang lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif ke dalam penelitian yang berjudul, “ **Pengembangan Model Pembelajaran *Softball* Melalui Permainan *Soft Kippers* Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati ”**

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui dan memahami uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimanakah bentuk permainan *soft kippers* dapat dijadikan sebagai model permainan *softball* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan, adapun tujuan penelitian pengembangan permainan *soft kippers* adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk model permainan *soft kippers* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati.

1.4 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Soft Kippes* bagi siswa SMP ini sangat penting dilakukan, mengingat pembelajaran permainan yang dilakukan guru jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran permainan masih terkendala sarana dan prasarana yang ada. Selain itu guru belum melaksanakan pembelajaran fisik motorik dengan variatif. Tidak jarang kebanyakan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Pemecahan masalah pembelajaran permainan di sekolah melalui pengembangan permainan *Soft Kippers* diharap dapat digunakan dan membantu guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan sehingga mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pengembangan permainan *Soft Kippers* dengan cara membuat suatu model pembelajaran berupa permainan dengan peraturan dan sarana/prasarana yang sederhana yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) pada siswa SMP Negeri 2 Juwana. Sehingga kesegaran jasmani dapat terwujud dan dapat mengatasi kesulitan model pengembangan dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya permainan. Permainan *Soft Kippers* adalah bentuk modifikasi yang memadukan antara permainan *Softball* dan permainan *Kippers*. Bentuk lapangan permainan *Soft Kippers* yaitu menggunakan lapangan permainan *Softball* dengan jarak antar base diperkecil menjadi 12 meter. Permainan *Soft Kippers* dimainkan oleh 2 regu yang masing – masing regu terdiri dari 9 orang.

Produk yang dihasilkan diharapkan bisa menjadi referensi tambahan dalam dunia pendidikan khususnya penjasorkes. Manfaat produk antara lain:

1. Menambah referensi guru dalam materi pembelajaran permainan bola kecil
2. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola kecil
3. Menambah ragam materi permainan bola kecil yang masih sedikit dan kurang inovatif
4. Meningkatkan aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) peserta didik
5. Pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan *Soft Kippers* akan lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran permainan bola kecil yang monoton.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat:

1. Secara Teoritis

Menambah pengetahuan dalam ilmu olahraga pada umumnya dan khususnya permainan bola kecil.

2. Secara Praktik

- 1) Bagi guru penjas, melalui pengembangan ini diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan pembelajaran dalam menerapkan modifikasi permainan bola kecil serta dapat mendorong guru penjas untuk menciptakan variasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja sehingga tercapai tujuan pembelajaran penjasorkes..
- 2) Bagi siswa, dari hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan keterampilan gerak, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Bagi peneliti, sebagai bekal pengalaman dan bahan acuan ketika kelak menjadi guru penjas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara alamiah dalam rangka untuk pemecahan masalah. Pada kajian pustaka ini, di muat beberapa pendapat pakar dan ahli.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Definisi tersebut, mengukuhkan bahwa penjas merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. (Husdarta, 2009: 18)

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, moral, sosial, dan emosional. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas penjasorkes. Komponen pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif adalah kemampuan manusia dalam berpola pikir terhadap suatu masalah dan dapat menemukan solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Afektif adalah penilaian terhadap sikap maupun tindak tanduk yang dianggap dapat menyesuaikan situasi dan kondisi dimana manusia itu berada. Sedangkan psikomotor adalah aspek dimana sistem gerak

yang diuji akan kebenaran dan keindahan gerakanya karena kemampuan peserta didik untuk menangkap suatu instruksi kemudian meresponnya ke dalam bentuk gerakan yang dimaksud.

Menurut Samsudin (2008: 2) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur sak sama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Husdarta (2009:19), tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya, penjas bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke 4 kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang (*Physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan dengan keseluruhan pengetahuan penjas ke

dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan sikap, dan tanggung jawab siswa.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. (Adang Suherman, 2000:22-23)

2.1.1.2 Manfaat Pendidikan Jasmani

Secara umum manfaat pendidikan jasmani olahraga di sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Memenuhi kebutuhan anak akan gerak,
- 2) Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya,
- 3) Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna,
- 4) Menyalurkan energi yang berlebihan,
- 5) Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental, maupun emosional (Husdarta, 2009: 14-16).

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk pada guru kelas (Agus Suprijono, 2009:46).

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra (2000:35-39) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan

intruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa dan penggunaan alat bantu pengajaran. Dalam pembelajaran yang menerapkan peranan guru sebagai pusat dari proses antara lain guru berperan sebagai sumber informasi, pengelola kelas dan menjadi figure yang harus diteladani. Masing – masing model memiliki prinsip – prinsip respon, yang artinya guru dapat menanggapi atas apa yang dilakukan siswa dan bagaimana menghargainya. Namun demikian, dalam model lainnya bentuk respon itu tidak sama seperti guru dalam memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk sikap yang tidak memihak kepada salah satu siswa misalnya. Selain model – model pembelajaran yang perlu diperhatikan, juga sistem penunjang.

2.1.3 Pengertian Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Metode penelitian atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407 - 408)

Penelitian pengembangan menurut Seels and Richey dalam (Punaji Setyosari, 2010:194-195), dalam bentuk yang paling sederhana penelitian dan pengembangan ini dapat berupa (1) kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya – upaya pengembangan tertentu atau khusus, atau berupa (2) suatu situasi dimana seseorang melakukan atau

melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan – kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama, atau berupa (3) kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

Sedangkan menurut borg and gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah – langkah secara siklus. Langkah – langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan – temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan itu sendiri yang temuan – temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu.

2.1.4 Pengertian Gerak

Menurut Yanuar Kiram (1992: 1) mengatakan bahwa gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Namun yang melatarbelakangi suatu gerak yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata dalam suatu unjuk kerja, sangat beraneka ragam sesuai dengan hakekat keberadaan dan kebutuhan manusia yang penuh perbedaan.

Sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000 : 20) mengemukakan bahwa gerak (motor) dikatakan sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak (motor) dan psikomotor mempunyai arti yang berbeda, yang mana gerak (motor) ruang lingkupnya lebih

luas dari pada psikomotor. Psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah *motor* (gerak), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan – gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.

2.1.4.1 Pengertian Gerak Dasar

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20) Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu : lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

1. Kemampuan Locomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).

2. Kemampuan Non Locomotor

Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain – lain.

3. Kemampuan Manipulatif

Keampuan manipulative dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam – macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Manipulasi obyek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata – kaki dan tangan – mata, yang mana cukup penting untuk item ; berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk – bentuk kemampuan manipulative terdiri dari:

- a. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
- b. Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet (bola medisn) atau macam bola yang lain.
- c. Gerakan memantul – mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.4.2 Pengertian Belajar Gerak

Gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Belajar gerak khusus sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar pada gerak manusia. (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra 2000:3).

Terdapat tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*), yaitu :

1. Tahapan Verbal Kognitif

Tahapan Verbal Kognitif maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol. Dalam tahapan ini dilakukan pemahaman baru sebagai dasar pembelajaran gerak.

2. Tahapan Gerak

Tahapan gerak memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil. Langkah atau tahap kedua ini mempunyai fokus pada organisasi gerakan yang efektif dan efisien.

3. Tahapan Otomatisasi

Tahapan otomatisasi artinya memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya. Dalam tahapan otomatisasi ini merupakan tahapan yang sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat.

2.1.5 Permainan

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pembelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku (Sukintaka :1992:11).

Pada umumnya anak-anak suka sekali bermain. Oleh karena itu apa sebenarnya bermain tersebut, dan bagaimana agar melalui bermain, pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dapat ditingkatkan. Rusli Lutan, dkk. Mengemukakan sebagai berikut: bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia. Bermain merupakan sebuah konsep, oleh karenanya manusia disebut "makhluk bermain" (*homo ludens*). (Husdarta dan Yudha M.Saputra, 2000:74)

Materi utama dari kurikulum penjas di sekolah-sekolah lebih banyak terdiri dari berbagai macam permainan, baik bersifat permainan yang menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat. Permainan yang menggunakan alat merupakan jenis olahraga yang membutuhkan sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk bermain. Permainan yang menggunakan alat itu sendiri salah satunya permainan bola kecil seperti kasti, *softball*, *baseball*, *rounders*, *slagball*, *kippers*, tenis, tenis meja, hoki dan lain-lain. Permainan tersebut bisa sebagai acuan akan dikembangkan sendiri sesuai model permainannya untuk dimodifikasi sendiri.

2.1.6 Modifikasi Pembelajaran

Yoyo Bahagia, Adang Suherman (2000:1) mengemukakan bahwa Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru agar pembelajaran mencerminkan "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP) yang artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang berpotensi dapat melancarkan siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi. Cara – cara guru memodifikasi pembelajaran tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pelajaran.

Disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan dan evakuasi, keadaan sarana, prasarana dan media pembelajaran pendidikan jasmani yang dimiliki oleh

sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari – hari yang paling dirasakan oleh guru pendidikan jasmani adalah hal – hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang media pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan.

Perbedaan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pembelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal – hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani demi kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relative mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) Ukuran lapangan, (2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (3) Jenis skill yang digunakan, (4) Aturan, (5) Jumlah pemain, (6) Organisasi permainan, (7) Tujuan permainan.

2.1.6.1 Prinsip-Prinsip Modifikasi

1) Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat diartikan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi

ke dalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2)

2) Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan ke dalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4)

3) Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:7)

4) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8)

2.1.7 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Menengah Pertama

Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikatakan sebagai anak remaja yang usianya antara 12 – 16 tahun dalam psikologi perkembangan. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang berjalan antara usia 12 tahun sampai 21 tahun. Setiap tahap usia manusia pasti ada tugas – tugas perkembangan yang dilalui.

Anak tingkat Sekolah Menengah Pertama mempunyai karakteristik sebagai berikut:

Ditinjau dari bentuk jasmani :

- a. Laki – laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang
- b. Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik
- c. Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan
- d. Merasa mempunyai ketahanan dan kombinasi energy tak terbatas
- e. Mudah lelah tapi tak dihiraukan
- f. Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat
- g. Anak laki – laki memiliki kecepatan dan kekuatan yang lebih baik dari pada anak perempuan
- h. Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi lebih baik

Ditinjau dari psikis atau mental:

- banyak mengeluarkan energy untuk fantasinya
- ingin menentukan pandangan hidupnya
- mudah gelisah karena keadaan yang remeh

Ditinjau dari sosial:

1. ingin tetap diakui oleh kelompoknya
2. mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya
3. persekewanan yang tetap makin berkembang

Keterampilan gerak telah siap untuk diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk : bermain beregu, komando, tugas, dan lomba.

Perlu diketahui bahwa untuk keperluan fantasi dan imagenasinya, kecepatan tumbuh, serta kematangan jenisnya, banyak dibutuhkan energy dalam jumlah besar, maka terjadilah kemerosotan jasmani maupun psikis. Keadaan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini menyebabkan rasa tidak mampu, enggan bergerak, dan mengelak terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu perlu dipikirkan pemberian jenis permainan yang rekreatif. (sukintaka, 1992:45).

2.1.8 Permainan *Softball*

Softball merupakan salah satu permainan yang masuk dalam kategori permainan olahraga bola kecil yang mana permainan ini dimainkan oleh dua regu secara berkelompok dengan dua keadaan yaitu keadaan menyerang dan keadaan bertahan. Tim yang mendapatkan keadaan menyerang bertujuan untuk mencetak angka sebanyak – banyaknya sedangkan tim yang dalam keadaan bertahan bertujuan untuk mematikan lawan secepat – cepatnya sehingga nanti bergantian menjadi keadaan yang menyenangkan.

Softball merupakan olahraga yang bergantung pada sarana dan prasarana. Bila terdapat kekurangan meskipun sedikit dalam sarana dan prasarana maka permainan softball tidak dapat dimainkan, karena apabila dipaksakan untuk

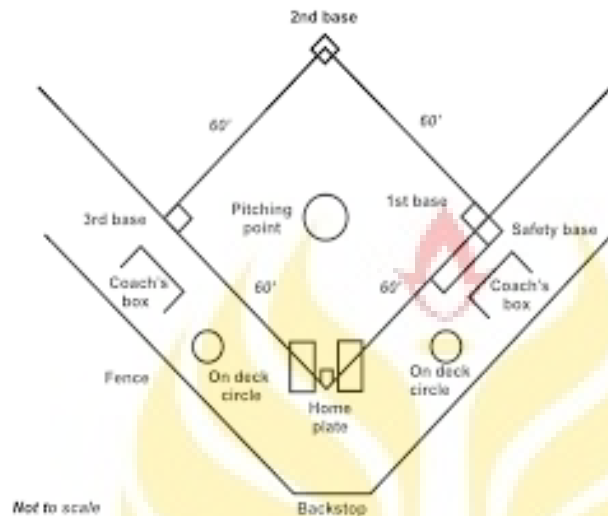
bermain maka akan membahayakan pemain. Permainan *softball* merupakan salah satu permainan yang kompleks karena *softball* dapat merangsang peningkatan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik.

2.1.8.1 Lapangan

Softball memiliki lapangan permainan yang merupakan suatu arena dimana di dalamnya dapat dimainkan dan menjaga bola dengan sah. Lapangan *softball* yang baik hendaklah memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan. Lapangan *softball* terdiri dari lapangan berumput pada bagian outfield yang dipotong pendek rata agar bola yang bergulir tidak berubah arah. Pada bagian infield terbuat dari gravel atau sejenis yang lunak dengan permukaan rata. Lapangan *softball* yang baik dilengkapi dengan back stop yang dirangkai setali dengan pagar yang terbuat dari kawat besi yang kuat, mengelilingi garis batas lapangan permainan. Sedangkan tempat duduk penonton berada di luar lapangan permainan. Lapangan permainan harus rata dan bebas dari rintangan dengan radius minimal 60 meter (200 foot) untuk putri dan 70 meter (225 foot) untuk putra dalam permainan *fast-pitch*, sedangkan untuk permainan *slow-pitch* dengan radius minimal 75 meter (250 foot) untuk putri dan 85 meter (275 foot) untuk putra. Garis radius ini dihitung dari home plane diantara garis – garis foul. Di bagian luar dari garis foul dan antara home plane dan backstop juga merupakan daerah bebas rintangan dengan lebar minimal. (parno, 1992:1-2)

Lapangan permainan adalah suatu daerah dimana bola dapat dimainkan secara sah, dan bentuk lapangan dibuat menyerupai intan, dengan ukuran masing – masing sisi 16,78 – 16,78 – 16,76 – 16,76. Seluruh base terdiri dari empat, tiga diantaranya base I, II, III, dan yang terakhir base IV juga merupakan

home base. Selanjutnya pitcher plate sebagai tempat untuk melambungkan bola dibuat dengan ukuran 15x60 cm. (Dell Bethel, 1993:9)



Gambar 2.1 Lapangan *Softball*

Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/Sofbol>

2.1.8.2 Peralatan

Peralatan yang dipakai dalam permainan softball telah diatur secara resmi dalam peraturan *Official Rules of Softball*. Peralatan yang dipakai dalam permainan softball adalah sebagai berikut :

1) Pemukul

Alat pemukul yang sah harus berbentuk bulat dapat dibuat dari kayu atau balok yang keras. Pemukul juga dapat dibuat dari metal dengan permukaan yang halus atau licin. Panjang alat pemukul tidak boleh lebih dari 87 cm dan diameter tidak boleh lebih dari 6 cm. Berat pemukul tidak boleh lebih dari 11100 gram.



Gambar 2.2 Pemukul *Softball*

Sumber: <http://penjasorkesfortomorrow.blogspot.com>

2) Bola

Bola berbentuk bulat dengan jahitan rata, halus, permukaan datar, isi bola dari campuran gabus dan karet yang dililit dengan benang dibungkus dengan kulit yang dilem dan dijahit dengan benang katun yang dilapisi lilin. Lingkaran bola minimal 30 inch dan maksimal 31 inch, berat bola minimal 180 gram dan maksimal 200 gram.



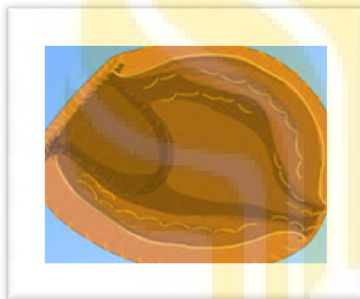
Gambar 2.3 Bola *Softball*

<http://id.wikipedia.org/wiki/Sofbol>

3) *Glove*

Glove adalah sarung tangan yang digunakan saat berjaga dengan bentuk terdapat penyekat terhadap masing – masing jari, termasuk ibu jari. Glove terbuat dari kulit. Semua pemain penjaga lapangan harus memakai glove. Jenis glove dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Mitts adalah sarung tangan yang hanya boleh dipakai oleh catcher dan penjaga base pertama. Bentuk glove ini memiliki lubang jari menjadi satu kesatuan, tidak terdapat penyekat antara jari yang satu dengan yang lainnya, hanya ibu jari yang terpisah dengan jari yang lainnya.



Gambar 2.4 *mitts*

Sumber: www.wikihow.com

- b. *Glove* yang lain boleh dipakai oleh semua pemain kecuali glove Mitts yang hanya boleh dipakai oleh Catcher dan penjaga base pertama.

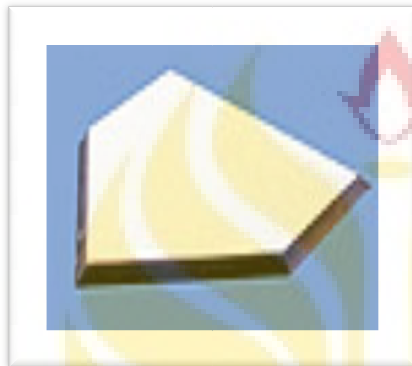


Gambar 2.5 *Glove*

Sumber: <http://penjasorkesfortomorrow.blogspot.com>

4) *Home Plate*

Home plate terbuat dari bahan karet atau bahan lain yang lunak. Berbentuk segi lima dengan bagian depan yang menghadap ke pitcher berukuran 43,20 cm dan kedua sisi yang sejajar dengan *batter's box* panjangnya 21,60 cm, sedangkan kedua sisi yang menghadap catcher panjangnya 30,50 cm.

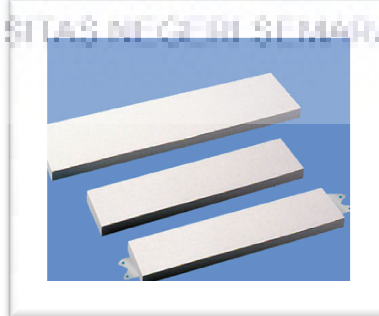


Gambar 2.6 *Home Plate*

Sumber: <http://www.equipmentbag.com/pages/bases.html>

5) *Pitcher Plate*

Pitcher plate terbuat dari bahan kayu atau karet yang panjangnya 60,10 cm dan lebarnya 15,20 cm. Permukaannya harus rata dengan tanah. Jarak bagian depan *pitcher plate* dengan sudut luar *home plate* adalah 14 m untuk putra dan 12 m untuk putri.



Gambar 2.7 *Pitcher Plate*

Sumber: <http://www.equipmentbag.com/pages/bases.html>

6) **Base**

Berbentuk segi empat yang masing – masing sisinya mempunya ukuran 38 cm dengan tebal tidak boleh lebih dari 12,70 cm. Base dapat dibuat dari bahan kanvas atau bahan sejenisnya.



Gambar 2.8 *Base*

Sumber: <http://equipmentbag.com/pages/bases.html>

7) **Mask, Legguard dan Body Protector**

Adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang *catcher*. *Legguard* adalah alat yang digunakan sebagai pelindung tulang kering. *Mask* adalah alat pelindung kepala dan wajah. *Body Protector* adalah pelindung pada bagian dada dan perut.



Gambar 2.9 *Body protector, legguard, mask*

Sumber: <http://www.sportsunlimitedinc.com>

8) **Helmet**

Adalah alat yang digunakan seorang pemukul untuk melindungi kepala dalam permainan *softball*. Saat pertandingan *softball*, pemukul dan pelari harus tetap menggunakan helmet ini dari saat berada di batter sampai kembali ke home.



Gambar 2.10 *Helmet*

Sumber: <http://olah-raga-indonesia.blogspot.com>

2.1.8.3 Teknik dasar permainan *softball*

Teknik dasar dalam permainan *softball* berkaitan erat dengan taktik dan strategi bertahan dan menyerang. Teknik dasar permainan *softball* adalah sebagai berikut :

1) **Teknik Melempar**

a. Lemparan Atas (*Over Hand Throw*)

Lemparan yang gerak ayunan lengan dilakukan ke atas melewati garis horizontal pada persendian bahu. Teknik ini memiliki keuntungan, jika dilihat dari gerak lintasan tangan bergerak dari atas ke bawah, sehingga kemungkinan kesalahan yang hasil lemparan bola kearah bawah. Hal ini kemungkinan masih dapat dikuasai dengan menghalang atau membendung bola dengan badan oleh pemain.

b. Lemparan Bawah (*Underhand Throw*)

Lemparan bawah merupakan suatu lemparan yang dilakukan dengan cepat, dilakukan dalam jarak dekat dengan tujuan agar dapat mematikan lawan dengan cepat.

c. Lemparan Samping (*Side Hand Throw*)

Lemparan samping dapat digunakan dalam jarak pendek yang memerlukan waktu cepat. Lintasan bola pada teknik lemparan samping bergerak lurus dan lebih cepat mencapai sasaran.

2) Teknik Memukul

Memukul adalah salah satu teknik dalam permainan *softball* yang digunakan tim penyerang dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilempar oleh *pitcher*. Memukul dalam permainan softball ada dua macam, yaitu :

- a. Memukul bola dengan ayunan penuh (*swing*)
- b. Memukul bola tanpa ayunan (*bunting*)

Kedua teknik memukul diatas masih mempunyai kekurangan dan kelebihan. Mengenai kapan atau saat apa teknik – teknik tersebut diperlukan untuk menyerang lawan, tergantung situasi dan kondisi pada saat itu.

Tujuan memukul dalam permainan softball adalah sebagai berikut :

- a. Mencapai base di depannya dengan selamat
- b. Mencetak angka
- c. Memajukan pelari yang berada di depannya

Di dalam memukul bola, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang pemain, yaitu :

- a. *Grip* yaitu cara memegang *bat*
- b. *Stance* yaitu cara berdirinya
- c. *Stride* yaitu cara menggeserkan / melangkahkan kaki depan
- d. *Swing* yaitu cara mengayunkan *bat*
- e. *Follow – through* yaitu gerak lanjutan si pemukul (*batter*).

3) Teknik Menangkap

Menangkap bola adalah usaha yang dilakukan pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan yang memakai *glove* dari hasil pukulan atau lemparan bola. Menangkap bola pada dasarnya ada tiga jenis yang dapat dilakukan sesuai dengan situasi bola yang dihadapi, diantaranya:

- a. Teknik menangkap bola yang berguling di tanah (*ground – ball*)
- b. Teknik menangkap bola yang melambung (*fly – bait*)
- c. Teknik menangkap bola lurus (*straight – ball*)

4) Teknik Pemain *Pitcher*

Pitcher adalah seorang *fielder* yang bertugas melambungkan bola. Di dalam permainan softball, *pitcher* merupakan salah satu posisi yang sangat sulit. Seorang *pitcher* tidak hanya dituntut oleh tugas – tugas yang banyak memeras tenaga saja, akan tetapi juga selalu menggunakan pikirannya dalam menghadapi situasi permainan, baik situasi bertahan maupun menyerang. Teknik lemparan *pitcher* antara lain :

- a. Teknik *Sling Shot*

Teknik lemparan bola yang dilakukan oleh *pitcher* kepada *batter* dengan cara mengayunkan lengan bergerak ke belakang dengan pelan. Kemudian ayunan kembali ke depan dengan cepat dan kuat diikuti dengan lemparan bola.

Gerakan lengan berayun seperti gerak bandul dengan sudut tidak lebih dari 180 derajat berporos pada persendian bahu.

b. Teknik *Windmill*

Merupakan lemparan bola yang dilakukan oleh pitcher kepada batter dengan mengayunkan lengan dari bawah ke atas, ke belakang, dilanjutkan dengan ayunan ke depan, berporos pada persendian bahu, membentuk sudut 360 derajat. Dengan demikian memiliki lintasan awal lebih panjang sehingga terjadi momentum yang lebih kuat terhadap pelepasan bola.

5) Teknik Pemain *Catcher*

Catcher adalah pemain bertahan/jaga yang posisinya berada di belakang home plate. Dia bertugas menangkap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* ke arah pemukul. Terutama jika bola tersebut tidak dipukul atau gagal dipukul atau terjadi *foul strike*. Bola – bola semacam itu harus dia kuasai dengan baik dan secara langsung, terutama bila ada pelari – pelari di *base*. Hal ini untuk mencegah jangan sampai pelari – pelari tersebut dapat maju ke *base* berikutnya dengan mudah.

6) Teknik *Sliding*

Teknik *sliding* adalah cara untuk mencapai *base* dengan meluncurkan badan. Dalam melakukan teknik ini, pelari tidak boleh mengurangi kecepatan larinya. Penggunaan teknik *sliding* sebenarnya mempunyai dua tujuan, yaitu:

- a. Untuk mengurangi lajunya lari ke arah *base* tanpa kehilangan tempo larinya dari *base* satu ke *base* berikutnya dan dapat berhenti tepat di *base* nya.
- b. Untuk menghindarkan sentuhan bola oleh lawan, sehingga dapat mencapai *base* dengan selamat.

Macam – macam teknik *sliding*, diantaranya:

- a. Teknik sliding lurus (*Straight Leg Slide*)
- b. Teknik sliding mengait (*Hook Slide*)
- c. Teknik sliding dengan kepala terlebih dahulu (*Head First Slide*)

2.1.9 Permainan *Kippers*

Kippers adalah suatu permainan bola kecil yang menyerupai kasti, tetapi berbeda dalam cara memukul dan tiang hinggapnya. Dalam permainan *kippers*, bola yang akan dipukul dilambungkan sendiri oleh pihak pemukul tiang hinggap berjumlah dua buah, letaknya sejajar di bagian belakang lapangan permainan.

Teknik-teknik dalam permainan *kippers* hampir sama dengan teknik pada permainan kasti. Perhatikan teknik-teknik dalam permainan *kippers* berikut:

1. Melempar dan Menangkap Bola

Cara melempar dan menangkap bola adalah sebagai berikut:

- a. Melempar bola adalah mengoperkan bola kepada teman dan melempar untuk mematikan lawan. Cara melakukannya sama dengan cara melempar bola pada permainan kasti.



Gambar 2.11 Melempar Bola

- b. Menangkap bola ada 2 yaitu menangkap bola dari operan teman dan menangkap bola untuk mendapat nilai. Cara melakukannya sama dengan cara menangkap bola pada permainan kasti.



Gambar 2.12 Menangkap Bola

2. Memukul Bola

Teknik memukul bola pada permainan *kippers* sama dengan permainan kasti, tetapi berbeda dalam hal pelambungannya. Pada permainan kasti bola dilambungkan oleh regu lawan, sedangkan pada permainan *kippers* bola dilambungkan sendiri oleh pemukul. Teknik memukul bola terdiri atas pukulan depan, pukulan mendatar, pukulan melambung dan pukulan merendah.



Gambar 2.13 Bola dilambungkan oleh pemukul



Gambar 2.14 Teknik Memukul Bola

3. Lapangan *Kippers*

Bentuk lapangan hampir sama dengan lapangan kasti. Ukuran panjangnya 60 meter dan lebar 30 meter. Ruang bebas berada di depan ruang pemukul. Tiang hinggap berjumlah 2 buah. Bentuk lapangan *kippers* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.15 Lapangan Permainan *Kippers*

4. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan *kippers* adalah bola kasti, dengan kelilingnya 19-21 cm dan beratnya 70-80 gram.

5. Pemukul

Pemukul terbuat dari kayu dengan panjang 50-60 cm. Penampang kayu berbentuk oval lebarnya tidak melebihi 5 cm, tebal 3,5 cm dan boleh diberi pembalut agar tidak mudah lepas pada saat dipukulkan.

<http://walpaperhd99.blogspot.co.id/2015/03/permainan-kipers-melempar-dan-menangkap.html> (accessesed 23/10/15)

2.1.9.1 Peraturan Kippers

Adapun beberapa peraturan dalam permainan *kippers* adalah sebagai berikut:

1. Ukuran lapangan terbesar adalah 60 x 25 m, dengan ukuran ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 65 x 25 m. ukuran lapangan untuk anak-anak adalah 45 x 25m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas adalah 30 x 25m.
2. Ruang pemukul 5 x 15 m.
3. Ruan bebas 5 x 15 m
4. Tiang hinggap / bebas terletak di belakang lapangan dengan dua buah tiang. Jarak antar tiang adalah 10m, dan jarak 5m dari garis belakang. Keduanya berdiri di dalam lingkaran dengan diameter 1m, tinggi tiang bebas minimal 1,5 m dan harus dapat dengan mudah dibedakan dengan tiang-tiang garis-garis batas.
5. Panjang kayu pemukul minimal 50cm dan maksimal 60cm. penampang kayu berbentuk oval lebarnya tidak melebihi 5cm dan tebal 3,5 cm.
6. Bola yang digunakan adalah bola kasti.
7. Lama permainan minimal 2 20 menit, maksimalnya 2 x 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.
8. Tiap regu terdiri dari 12 orang pemain yang salah satunya harus ada kapten regu, seua pemain mengenakan nomor dada.
9. Wasit atau pemimpin pertandingan harus memegang teguh aturan-aturan permainan. Petunjuk dan keputusan wasit adalah pasti dan harus diurut.
10. Setelah diadakan undian, wasit menentukan regu pemukul dan regu pemain.
11. Regu pemukul berkumpul di ruang bebas, setelah dipanggil oleh pencatat sesuai nomor urut segera ke ruang pemukul untuk memukul.

12. Pemain-pemain regu lapangan bersiap pada tempatnya masing-masing yang diatur oleh kapten regunya.
13. Pemukul melambungkan bolanya sendiri dan memukulnya.
14. Jumlah pukulan hanya satu pukulan saja, kecuali pembebas berhak tiga kali memukul bola.
15. Para pemain mendapat giliran memukul sesuai nomor urut. Setelah istirahat regu yang menjadi pemukul adalah regu lapangan pada permulaan pertandingan.
16. Pemukul berada di dalam bujur sangkar / ruang pemukul. Pemukul tidak boleh berdiri di salah satu garis batas atau di luarnya sebelum kayu mengenai bola.
17. Bola yang melampaui garis-garis batas ruang pemukul, tidak meleati garis samping sebelum bendera batas tengah, degan terlebih dahulu mengenai tanah, pemain atau tiang pertolongan melewati garis samping sesudah bendera batas tengah.
18. Pukulan dinyatakan salah apabila:
 - a. Jika bola jatuh di dalam ruang pemukul, di atas garis.
 - b. Jika bola terpukul oleh tangan.
 - c. Jika bola setelah dipukul jatuh mengenai pemukul itu sendiri.
19. Pukulan disebut luncas (luput), kalau di dalam usaha memukul bola, kayu pemukul tidak mengenai bola.
20. Setelah memukul, kayu pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Jika kayu pemukul terjatuh di luar batas ruan pemukul, maka si pemukul tidak berhak mendapatkan nilai, kecuali kalau dia sebelum menyentuh tiang

pertolongan sempat dan dapat membetulkan letak kayu pemukul sebagaimana mestinya.

21. Pada tiap-tiap permulaan permainan, setelah bertukar tempat dan setelah istirahat, pemain dari regu pemukul tidak boleh masuk ke ruang pemukul sebelum dipanggil oleh wasit. Pelanggaran ini dihukum dengan bertukar bebas.
22. Tiap-tiap pemukul sesudah pukulan betul, pukulan salah atau pukuan luncas disebut "pelari".
23. Sesudah pukulan betul pemukul harus berlari ke salah satu tiang bebas, dalam kondisi yang memungkinkan pelari dapat langsung kembali ke ruang bebas.
24. Jika pukulan salah atau luncas, yang boleh berlari hanyalah si pemukul sendiri, tetapi tidak boleh lari melebihi tiang pertolongan.
25. Pelari pada tiang pertolongan dan tiang bebas boleh melanjutkan larinya apabila bola sudah dalam permainan.
26. Pemain dari regu pemukul mendapatkan nilai dua apabila pemukul dengan pukulan yang benar dan dapat lari ke salah satu tiang bebas kemudian dia bisa kembali lagi ke ruang bebas.
27. Pada saat bola mati pelari tidak boleh melanjutkan lari.
28. Pemain dari regu pemukul dilarang keluar dari batas-batas ruang bebas dan ruang pemukul.
29. Apabila seorang pelari dalam perjalanannya dihadang dengan sengaja oleh pemain regu lapangan, maka pelari itu boleh meneruskan perjalanannya dengan bebas sampai ke tempat perhentian yang berikutnya.
30. Bola disebut mati jika:

- a. Jika bola sudah berada di ruang pemukul.
 - b. Apabila pukulan salah.
 - c. Apabila pukulan luncas (luput).
 - d. Apabila bola hilang.
 - e. Apabila terjadi pertukaran bebas.
31. Bola dinyatakan di dalam permainan apabila:
- a. Sesudah pukulan betul.
 - b. Sesudah pukulan salah atau pukulan luncas tetapi bola dimainkan oleh regu lapangan.
 - c. Sesudah tanda peluit diakhirnya bola hilang, bola sesudah diketemukan kembali dan sudah ada di dalam lapangan.
32. Bola hilang kalau tidak bola dapat diambil oleh regu lapangan dengan cara biasa.
33. Lemparan dipandang sah jika lemparan langsung mengenai badan pelari. Bola yang sebelum mengenai pelari tetapi mengenai tanah/tiang hingga terlebih dahulu maka lemparan itu tidak sah.
34. Jika seorang regu pemukul kena lemparan maka mulai dari saat itu juga regu lapangan berganti menjadi regu pemukul dan sebaliknya.
35. Selama belum ada tanda peluit bahwa permainan akan dimulai lagi, semua pelari yang sementara berlindung pada tiang pertolongan atau pada tiang bebas boleh langsung masuk ke dalam ruang bebas.
36. Pertukaran tidak bebas juga berlaku jika pemain dari regu pemukul memegang bola di tempat dimana saja.
37. Bila terjadi ada pelari yang akan kena lemparan, terdapat pemain regu pemukul keluar dari ruang bebas dengan perkiraan akan terjadi bertukar

tidak bebas dengan maksud segera membalas melempar, maka dihukum dengan bertukar tempat bebas.

38. Pada saat pelari yang akan dilempar pemain regu lapangan tidak diperkenankan masuk ke dalam ruang bebas sebelum lemparan terjadi dan hasil lemparan dinyatakan dengan tanda isyarat peluit oleh wasit, maka hukumannya adalah lemparan itu dinyatakan tidak sah.
39. Bertukar bebas terjadi saat:
 - a. Regu lapangan sudah memiliki tiga bola tangkap berturut-turut dengan tidak selang terjadi pertukaran (dalam satu babak).
 - b. Jika sudah pukulan terakhir dari pembebas, ruang bebas dapat dibakar oleh regu lapangan atau pukulan terakhir dari pembebas salah atau luncas.
 - c. Pelari pada waktu masuk ke dalam ruang bebas, lari terlanjur melampaui garis batas belakang ruang bebas.
 - d. Pemain dari regu pemukul ada yang keluar dari ruang bebas tidak untuk memukul.
 - e. Pelari keluar dari batas lapangan permainan.
 - f. Apabila kayu pemukul pada waktu dipukulkan terlepas dari tangan pemukul.
40. Tiap bola yang terpukul yang dapat ditangkap pemain lapangan, sebelum mengenai tanah dinyatakan sebagai bola tangkap dan dihitung pula satu nilai.
41. Pemain dari regu pemukul yang tiba gilirannya untuk memukul, sedang semua pemain dari regunya masih berdiri pada tiang pertolongan atau tiang bebas, pemain tersebut dinamakan pembebas.

42. Sesudah pukulan terakhir dari pembebas, pemain regu lapangan boleh membakar ruang bebas dengan berdiri dua kaki di dalam ruang bebas dengan membanting bola.
43. Memperlambat permainan dengan sengaja dilarang, dan wasit wajib memperingatkan regu yang bersangkutan. Kalau hal ini diulang lagi wasit berhak menjatuhkan hukuman sebagai berikut:
 - a. Bila regu pemukul yang melakukannya, hukumannya adalah pertukaran bebas.
 - b. Kalau regu lapangan yang melakukannya, maka pelari yang berada di tiang bebas boleh langsung dengan bebas kembali masuk ke ruang bebas. Kalau tidak ada pemain pemukul yang berada pada tiang pertolongan ataupun pada tiang bebas regu pemukul mendapatkan nilai tambahan.

<http://id-id.facebook.com/infoKelasCPjkrUm/posts/216383798507141>

(accessesed 23/10/15)

2.2 Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pendidikan jasmani yang baik di sekolah akan mempermudah pengelola pendidikan untuk menciptakan generasi muda yang unggul yang artinya menciptakan generasi muda yang tidak hanya pandai di bidang akademik tetapi juga berkualitas di bidang ketrampilan, serta memiliki sehat jasmani dan rohani. Dari pernyataan tersebut maka diperlukan sosok guru penjas yang kreatif dan inovatif yang dapat menciptakan model pembelajaran agar dalam kegiatan belajar mengajar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Masalah yang sudah biasa dihadapi seorang guru penjas pada saat kegiatan belajar mengajar adalah pada kelengkapan sarana dan prasarana. Kurangnya sarana

dan prasarana membuat kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terhambat. Maka dari itu tugas seorang guru penjas harus memodifikasi alat atau memodifikasi permainan sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar kegiatan belajar mengajar di sekolah tetap berjalan dengan baik tanpa mengurangi semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Melalui permainan *softball* siswa dapat belajar nilai-nilai kerjasama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Permainan *softball* sebenarnya sangat cocok diajarkan pada anak SMP karena sesuai dengan karakteristik anak SMP yang sedang berkembang baik secara kognitif, afektif, psikomotor maupun fisiknya. Di kota kecil seperti Pati hanya sebagian kecil yang tahu tentang permainan *softball* dan itu hanya sekedar pengetahuan. Di kecamatan Juwana permainan *softball* tidak pernah diajarkan kepada siswa, bahkan hanya sebagian kecil yang tahu permainan yang namanya *softball* tanpa mengetahui bagaimana teknik dasarnya, cara bermainnya, sampai alat dan lapangan yang digunakan itu seperti apa.

Dari permasalahan yang telah didapatkan, peneliti tertarik untuk membuat suatu model pembelajaran *softball* dengan pendekatan permainan tradisional "*kippers*" yang dipadukan menjadi satu sehingga diharapkan mampu memberikan pengenalan permainan *softball* kepada siswa yang selama ini belum tahu akan menjadi tahu tentang permainan *softball* mulai dari teknik dasar, cara bermain, sampai sarana dan prasarana yang digunakan. Model pengembangan pembelajaran ini bernama "*Soft Kippers*" yang berasal dari perpaduan antara permainan *softball* dan permainan *kippers*. Dengan demikian pembelajaran penjas melalui permainan *softball* dapat diberikan kepada siswa yang sudah di modifikasi sedemikian rupa oleh peneliti.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah produk model permainan *soft kippers* yang berdasarkan data pada uji coba skala kecil (N=18) dan uji skala besar (N=32) pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan pada skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk model permainan *soft kippers* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data produk awal dari evaluasi ahli permainan didapat rata-rata persentase sebesar 95% (sangat baik), hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran penjasorkes didapat rata-rata persentase sebesar 86,67% (baik). Rata-rata dari hasil analisis data uji coba I produk awal keseluruhan ahli diperoleh persentase sebesar 90,84% (sangat baik). Hasil analisis data uji coba II dari ahli permainan didapat persentase 95% (sangat baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran penjasorkes didapat persentase sebesar 90% (baik). Rata-rata dari hasil analisis data uji coba II keseluruhan ahli diperoleh persentase sebesar 92,5%. Berdasarkan persentase evaluasi ahli yang diperoleh dari uji coba I dan uji coba II terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 1,66%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan *soft kippers* ini telah memenuhi

kriteria baik sehingga dengan peraturan yang telah ditetapkan maka aspek ini dapat dikatakan baik sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana.

2. Produk model permainan *soft kippers* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Juwana Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba I didapat rata-rata persentase sebesar 80,92% termasuk kriteria (baik) dan hasil analisis data uji coba II didapat rata-rata persentase sebesar 89,1% termasuk kriteria (baik). Berdasarkan persentase kuesioner siswa yang diperoleh dari uji coba I sebesar 78,89% dan hasil persentase kuesioner siswa yang diperoleh dari uji coba II sebesar 89,69%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek kognitif terjadi peningkatan dengan selisih persentase sebesar 10,8%. Aspek afektif pada uji coba I diperoleh sebesar 87,03% sedangkan pada uji coba II diperoleh sebesar 93,2%, dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 6,17% itu disebabkan sikap afektif masih bisa dirubah ke lebih baik. Aspek psikomotor pada uji coba I diperoleh sebesar 76,85% sedangkan pada uji coba II diperoleh sebesar 84,37%, dari hasil tersebut terjadi peningkatan progresif sebesar 7,52% itu disebabkan tingkat keterampilan siswa sudah baik sesuai dengan karakteristik perkembangan gerakanya. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan *soft kippers* ini telah memenuhi kriteria (baik) sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan sehingga aspek ini dapat dikatakan baik dan dapat diterapkan di SMP Negeri 2 Juwana.
3. Faktor yang menjadikan model permainan *soft kippers* dapat diterima oleh siswa SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian

besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas VIII G dapat mempraktekkan permainan *soft kippers* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan *soft kippers* dapat dijadikan alternatif pembelajaran penjasorkes yang efektif, khususnya pembelajaran bola kecil sehingga baik dari uji coba I maupun dari uji coba II model ini dapat digunakan untuk siswa SMP Negeri 2 Juwana Kabupaten Pati.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk permainan *soft kippers* ini adalah :

1. Model pengembangan permainan *soft kippers* ini merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola kecil dalam bentuk permainan baru (*soft kippers*) untuk siswa SMP Negeri 2 Juwana.
2. Bagi guru penjasorkes di sekolah menengah pertama, dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk permainan bola kecil, diharapkan dapat menggunakan model pengembangan permainan *soft kippers* karena permainan ini sangat disenangi siswa dan dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
3. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya. Permainan bola kecil *soft kippers* ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk

pengembangannya yaitu aturan permainan pada permainan *soft kippers* dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman . 2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dekdikbud
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amung Ma'mun, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- FIK, Unnes. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang: FIK Unnes.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta
- Husdarta dan Yudha M.Saputra. 2000. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud
- Mohammad Ali, 1982. *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa
- Parno. 1992. *Olahraga Pilihan Softball*. Jakarta: Depdikbud
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud
- Info Kelas C PJKR UNMA. 2013. *Permainan Kippers*. Online at.
<http://id-id.facebook.com/infoKelasCPjkrUm/posts/216383798507141>
(acesesed 23/10/15)
- Juni Hartono. 2015. *Permainan Kippers (Melempar dan Menangkap, Memukul Bola, Lapangan Kippers)*. Online at.
<http://walpaperhd99.blogspot.co.id/2015/03/permainan-kipers-melempar-dan-menangkap.html> (acesesed 23/10/15)