

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari Sistem Pendidikan Nasional secara keseluruhan. Pendidikan jasmani ialah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Depdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani bukan sekedar pencapaian yang bersifat fisik semata, akan tetapi juga melibatkan aktivitas psikis.

Dalam Undang-Undang No.23 Tahun 2005 Bab 1 Ayat 11 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Pemerintah mencantumkan olahraga sebagai salah satu mata pelajaran yang diberi nama Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam Kurikulum Pendidikan Nasional yang diajarkan di sekolah baik itu SD, SMP, maupun SMA.

Pada jenjang SMA, rata-rata usia siswa adalah 15-18 tahun, ini menunjukkan usia peralihan dari remaja pertengahan menuju remaja akhir. Pada fase ini, keadaan peserta didik masih dipenuhi dengan gejolak emosi yang tidak stabil, sering kali mereka bertindak berdasarkan keadaan emosi sesaat. Disinilah guru pendidikan jasmani berperan tidak hanya mendidik siswa, namun juga membimbing dan mengarahkan mereka agar menjadi individu yang lebih baik lagi. Pada dasarnya setiap guru harus sadar bahwa peserta didiknya memiliki cara belajar masing-masing. Suasana kelas yang menyenangkan dan gaya mengajar yang menarik juga mempermudah siswa menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu strategi belajar-mengajar harus dikembangkan seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan kegiatan belajar siswa kelas XI SMK Negeri 31 Jakarta dalam materi permainan *Softball*, masih banyak siswa yang belum mampu memukul bola sesuai dengan teknik yang benar. Diduga, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan penguasaan teknik dasar permainan *Softball*. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih memerlukan variasi dalam metode pengajaran. Guru pendidikan jasmani diharapkan menguasai teknik penyajian materi atau yang biasa disebut gaya mengajar. Gaya mengajar adalah cara penyajian yang dikuasai oleh guru untuk menyampaikan materi pada siswa, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan dipraktikkan oleh siswa dengan baik. Gaya mengajar memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan gaya mengajar yang tepat

dan sesuai tentu akan menghasilkan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, dan diharapkan mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan.

Di Indonesia, *Softball* mirip dengan permainan bola kasti. *Softball* lahir di Amerika Serikat dan diciptakan oleh Hancock pada tahun 1887 di Kota Chicago. Pada saat itu *Softball* dikenal dengan bentuk permainan dalam ruangan atau di tempat tertutup, namun pada tahun 1930 diubah menjadi permainan yang terbuka oleh H. Fischer dan M.J. Panley. Olahraga *Softball* pada zaman sekarang sudah mulai berkembang di Indonesia. Olahraga ini dapat dimainkan oleh segala umur dari anak-anak hingga orang dewasa. *Softball* dimainkan oleh 9 orang pemain dan bermain selama 7 inning, yaitu masing-masing regu mendapatkan giliran menjadi pemain bertahan dan menyerang masing-masing 7 kali. Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *Softball*, teknik tersebut meliputi teknik melempar bola (throwing), menangkap bola (catching), memukul bola (hitting), menghadang tanpa ayunan memukul (bunt), serta lari dari base ke base dan meluncur (base running and sliding). Semua teknik tersebut harus dikuasai dengan baik agar permainan *Softball* dapat berjalan dengan lancar baik pada saat bertahan maupun menyerang.

Memukul adalah salah satu teknik yang sangat penting dalam permainan *Softball*. Ketika tidak mempunyai keterampilan memukul maka pemain tidak akan mendapatkan poin. Teknik memukul dilakukan seorang pemain dalam posisi menyerang (*offense*). Pada saat *offense* inilah sebuah tim memiliki kesempatan untuk mendapat poin sebanyak-banyaknya. Untuk dapat melakukan hal tersebut maka peran seorang *batter* akan sangat menentukan. Jika seorang *batter* mampu

memukul bola dengan jauh dan tidak melambung atau menyusur tanah agar tidak tertangkap, maka akan memberikan kesempatan pada *runner* untuk berlari menuju *base* di depannya. Selain itu jika seorang *batter* mampu melakukan pukulan *home run* dan ada *runner* di *base* 1, 2, maupun 3 maka akan memberikan poin pada timnya sesuai dengan *runner* yang masuk kembali ke *home base*. Maka dari itu seorang pemain *Softball* selain harus menguasai teknik lempar dan tangkap saat *defense*, juga harus menguasai teknik memukul saat *offense*.

Sering kali terjadi kesulitan dalam penerapan teknik dasar memukul pada permainan *Softball*. Selain dibutuhkan konsentrasi yang tinggi, *timing* yang tepat, sikap dan posisi seorang pemukul pun akan mempengaruhi gerakan yang dihasilkan. Gerakan yang dilakukan akan berpengaruh terhadap hasil pukulan. Jika sikap tubuh tidak sesuai dengan tahapan gerakan memukul, maka gerakan memukul pun akan kurang baik. Dalam praktek olahraga *Softball* di sekolah, terdapat perbedaan pemahaman masing-masing individu dalam mempelajari teknik dasar memukul, yang menjadikan gerakan yang dihasilkan berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Gerakan yang dihasilkan hampir tidak sesuai dengan aturan gerak memukul permainan *Softball* yang semestinya. Oleh sebab itu dibutuhkan cara atau metode untuk mempelajari teknik memukul dalam permainan *Softball* agar kesalahan gerak memukul dapat dihindarkan. Metode pembelajaran yang dinilai dapat memberikan evaluasi lebih mendalam adalah metode penemuan terbimbing karena guru dan siswa akan melakukan evaluasi gerakan bersama.

Metode penemuan terbimbing (*guided discovery*) bila ditinjau dari kata *discover* artinya menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Menurut Bruner penemuan merupakan suatu proses yang dapat menjadi kemampuan umum melalui latihan pemecahan masalah, praktek membentuk dan menguji hipotesis. Sedangkan Hosnan berpendapat bahwa penemuan terbimbing adalah model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan, menyelidiki sendiri dan hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan siswa (Sapuwingsih, 2021). Balim dan swaak menyatakan bahwa metode penemuan terbimbing merupakan suatu metode yang melibatkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, khusus kegiatan mengamati sehingga siswa dapat membuat kesimpulan sendiri terhadap suatu konsep. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penemuan terbimbing adalah sebuah metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa dapat menyelidiki, menemukan, dan membuat kesimpulan sendiri terhadap suatu konsep. Dalam metode penemuan terbimbing guru bertindak sebagai fasilitator. Sebelum melaksanakan metode ini guru harus memahami konsep yang akan diajarkan. Menurut Alkrismanto peranan guru dalam metode ini diungkapkan dalam lembar kerja penemuan terbimbing. Sehingga dalam metode ini guru menyatakan persoalan, kemudian membimbing siswa untuk menyelesaikan persoalan yang dibantu dengan perintah-perintah (Afifah, 2021).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani antara lain : faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, faktor metode pembelajaran,

faktor lingkungan belajar serta alokasi waktu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut merupakan suatu kesatuan yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola dalam Permainan *Softball* dengan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 31 Jakarta”**.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang hendak diteliti hanya seputar Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola dalam Permainan *Softball* dengan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 31 Jakarta. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat fokus mengumpulkan data, sehingga data yang diperoleh valid dan spesifik.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan *Softball* dengan gaya mengajar penemuan terbimbing pada siswa kelas XI SMK Negeri 31 Jakarta?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaatnya antara lain :

1. Bagi Sekolah

a. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran dan rujukan bagi guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan gaya mengajar penemuan terbimbing khususnya dalam permainan *Softball*.

b. Siswa

Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan gaya mengajar penemuan terbimbing, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya dalam permainan *Softball*.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dan wawasan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan gaya mengajar penemuan terbimbing, sehingga dapat diaplikasikan oleh peneliti di masa yang akan datang.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut dengan fokus kajian yang sama demi perkembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.