

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI
PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL* DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Shobur Priyadi
17601244085

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI
PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL* DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN
SLEMAN

Disusun Oleh:

Shobur Priyadi
NIM 17601244085

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas
Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

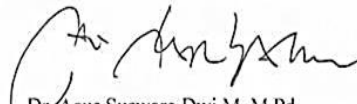
Yogyakarta, 19 April 2021

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes
NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Agus Susworo Dwi M, M.Pd.
NIP. 19710808 200112 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shobur Priyadi
NIM : 17601244085
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi
Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri
Se-Kabupaten Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 19 April 2021
Yang Menyatakan,



Shobur Priyadi
NIM. 17601244085

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL* DI SMA NEGERI SE- KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Shobur Priyadi

NIM. 17601244085

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengas Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 26 April 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Agus Suswono D.M., M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		21/5/2021
Drs. Sridadi, M.Pd. Sekretaris		20/5/2021
Dr. Hedi Ardyanto H., S.Pd., M.Or. Penguji		4/5/2021

Yogyakarta, 25 Mei 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NID. 196071988121001

MOTTO

You don't have to be great to start, but you have to start to be great.

(Zig Ziglar)

**TIDAK ADA YANG AKAN BERHASIL KECUALI KAMU
MELAKUKANNYA.**

(Shobur Priyadi)

PERSEMBAHAN

Seiring doa dan rasa syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Awod Wardono dan Ibu Jumiwati yang telah mendidik, merawat, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini. Terimakasih atas perhatian, kasih sayang, dan segala fasilitas yang sudah lebih dari cukup diberikan kepada saya selama ini.
2. Saudara kandung saya, Hanif Munggaran, Fauziah Rizki Audak, Alan Tigana Sabarudin, dan Teguh Prasojo atas *support* dan doanya selama ini.

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI
PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL* DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:
Shobur Priyadi
NIM.17601244085

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

Penelitian ini ialah penelitian jenis deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes berbentuk *True False Test* dengan jumlah pernyataan 25 butir. Responden dalam penelitian ini adalah guru penjas SMA Negeri yang mengikuti MGMP di Kabupaten Sleman sebanyak 36 guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes yang menggunakan skala *Gutman* dengan interval 0-1, dengan alternatif jawaban “BENAR” dan “SALAH”. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diketahui bahwa tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 0% dengan jumlah 0 guru. Selanjutnya untuk kategori tinggi diperoleh hasil sebesar 31% dengan jumlah 11 guru. Pada kategori sedang diperoleh hasil sebesar 33% sebanyak 12 guru. Sedangkan untuk kategori rendah yaitu 22% dengan jumlah 8 guru dan kategori sangat rendah sebesar 14% dengan jumlah 5 guru.

Kata kunci : *Tingkat pengetahuan, permainan softball, pembelajaran PJOK SMA Negeri*

KATA PENGANTAR

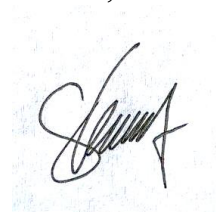
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini baik dalam pendidikan maupun kehidupan yang akan datang.
2. Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, M.Pd., Bapak Drs. Sridadi, M.Pd., dan Bapak Dr. Hedi Ardiyanto H., S.pd., M.Or. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes., selaku plt. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Handaka Dwi Wardaya, S.Pd., M.M. selaku ketua MGMP PJOK SMA Negeri Kabupaten Sleman yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para Guru PJOK SMA Negeri di Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Teman-teman kelas PJKR E 2017 yang selalu memberikan warna dalam menjalani perkuliahan dan kehidupan.
8. Sahabat baik saya Oktaviarini Yahya Rahmadhanty yang selalu menguatkan saya dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 25 Mei 2021
Penulis,



Shobur Priyadi
NIM 17601244085

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan <i>Softball</i>	10
3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani	46
4. Pengertian Pembelajaran	49
5. Materi Pembelajaran Permainan <i>Softball</i>	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan	54
C. Kerangka Berpikir	56

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Definisi Operasional Variabel	59
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	60
F. Uji Coba Instrumen	63
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	68
H. Teknik Analisis Data	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Peneltian.....	76
B. Pembahasan	83
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	86

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	88
B. Implikasi Hasil Penelitian	88
C. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	90
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan jenjang SMA/MA	51
Tabel 2. Kompetensi Inti Pengetahuan dan Keterampilan PJOK SMA/MA/SMK/MAK	53
Tabel 3. Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan PJOK SMA/MA/SMK/MAK	53
Tabel 4. Rincian populasi Penelitian.....	59
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Permainan <i>Softball</i> di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.....	62
Tabel 6. Bobot Skor Jawaban Soal Tes.....	63
Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes	65
Tabel 8. Indeks Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 9. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	67
Tabel 10. Indeks Tingkat Kesukaran Soal	68
Tabel 11. Rangkuman Butir-butir yang Gugur dalam Uji Validasi	70
Tabel 12. Nilai R Hitung Butir-Butir yang Gugur dalam Uji Validasi.....	71
Tabel 13. Kisi-kisi Intrumen Penelitian	73
Tabel 14. Norma Batas Pengkategorian Nilai.....	74
Tabel 15. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan <i>Softball</i> secara keseluruhan	77
Tabel 16. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menerjemahkan.....	79
Tabel 17. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menafsirkan.....	80
Tabel 18. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru berdasarkan faktor memperkirakan	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan softball	12
Gambar 2. Bat softball	13
Gambar 3. Bola softball	14
Gambar 4. <i>Base</i>	15
Gambar 5. <i>Home plate</i>	15
Gambar 6. <i>Pitcher plate</i>	16
Gambar 7. <i>Mitts</i>	16
Gambar 8. <i>Glove</i>	17
Gambar 9. <i>Helmet</i>	17
Gambar 10. <i>Body protector</i>	18
Gambar 11. <i>Leg guard</i>	18
Gambar 12. Masker/Pelindung muka.....	18
Gambar 13. Sepatu pool (<i>Cleats</i>).....	19
Gambar 14. Seragam.....	19
Gambar 15. Posisi pemain softball.....	20
Gambar 16. Pegangan pada bat.....	33
Gambar 17. Bagan Kerangka Berpikir.....	57

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru Penjas tentang Materi Pembelajaran Permainan <i>Softball</i> di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman	77
Grafik 2. Diagram Batang Faktor Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menerjemahkan	79
Grafik 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru berdasarkan faktor teknik dasar passing.....	81
Grafik 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor memperkirakan	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	93
Lampiran 2. Tes Uji Coba Instrumen Penelitian.....	94
Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian	98
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen Penelitian	99
Lampiran 5. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen.....	100
Lampiran 6. Instrumen Penelitian.....	103
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	107
Lampiran 9. Hasil Analisis Penelitian.....	108
Lampiran 10. Dokumentasi.....	110

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting yang melekat pada setiap individu, karena setiap individu telah mendapatkan pendidikan mulai sejak kecil hingga dewasa dan pendidikan itu berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Melalui pendidikan, setiap manusia diharapkan mampu mengembangkan diri semaksimal mungkin untuk dapat mempertahankan dirinya. Pendidikan pada saat ini dipandang sebagai suatu upaya untuk pengembangan manusia dan masyarakat secara utuh yang dilakukan secara sadar dan terencana. Tujuan dari setiap pendidikan harus mengandung unsur pedagogis.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 sebagai landasan hukum operasional Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan. Sesuai dengan hakikat pembelajaran penjas yang menuntut para peserta didik lebih aktif dalam segala aktivitas jasmani yang diberikan oleh guru penjas berupa materi teori maupun praktik di lapangan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani yang di rancang untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, sosial serta pengetahuan peserta didik.

Menurut Rachman (2009: 20) Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani,

bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup yang sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan Jasmani diberikan kepada peserta didik sejak Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Materi pembelajaran pendidikan jasmani merupakan materi yang berkesinambungan, yaitu materi yang diberikan merupakan pengembangan-pengembangan dari materi dasar yang diberikan ketika duduk di bangku Sekolah Dasar. Meskipun materi pendidikan jasmani merupakan hal yang berkesinambungan namun penyampaian pembelajaran pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta didik. Penyampaian materi yang monoton dan tidak adanya degree yang jelas pada indikator pencapaian kompetensi membuat peserta didik sulit untuk berkembang.

Majid (2005: 6) mengemukakan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru dalam mengajar. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai guru. Sesuai dengan UU NO. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Guru mempunyai peran yang sangat penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Terciptanya sumber daya manusia yang handal

diperlukan pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang bermutu dapat menciptakan manusia yang kompetitif, sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif.

Setiap kegiatan atau aktivitas dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki acuan ruang lingkup tersendiri dalam program pembelajarannya untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Permainan *softball* adalah salah satu dari materi pembelajaran PJOK yang masuk dalam silabus kurikulum 2013 dalam mata pelajaran PJOK. *Softball* juga bisa disebut sebagai *Indoor-Baseball*, termasuk olahraga beregu yang dapat dikelompokkan kedalam permainan bola kecil. Sekilas permainan ini mirip permainan bola rounders, tetapi dalam permainan *softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak pikiran (Agus Mukholid, 2003: 58) dalam B. Suhartini (2011: 2).

Olahraga *softball* di Indonesia sudah mulai hadir pada tahun 1967 dan terbentuk sebuah induk organisasi *softball* di Indonesia yaitu Persatuan Baseball dan *Softball* Amatir Seluruh Indonesia (PERBASASI). Awal mulanya olahraga *softball* ini dimainkan dalam ajang Pekan Olahraga Nasional (PON) ke tujuh pada tahun 1969 di Surabaya. Namun, hanya beberapa tim daerah yang mengikuti ajang PON ini. Meskipun olahraga *softball* sudah dimainkan di ajang PON tetapi dalam perkembangannya belum menyebar terlalu merata. Hal ini dapat disimpulkan bahwa olahraga *softball* kurang populer di kalangan masyarakat umum.

Dalam perkembangan olahraga *softball* khususnya di Yogyakarta masih belum terlalu populer. Ketenaran olahraga *softball* di Yogyakarta hanya terdapat

dikalangan mahasiswa yang mengikuti kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) olahraga *softball* yaitu UPN, UII, UGM, dan UNY. Sarana dan prasarana dalam permainan *softball* khususnya di Yogyakarta hanya memiliki 2 lapangan yaitu lapangan *softball* UNY dan lapangan *softball* UGM. Dan olahraga *softball* memerlukan peralatan seperti bola *softball*, *glove* (sarung tangan), Pemukul (*bat*), *helmet*, *catcher set*. Peralatan olahraga *softball* tersebut tidak semuanya dapat menyediakan, karena peralatan *softball* pun terbilang cukup mahal. Hal ini juga menjadi faktor penyebab kurang populernya olahraga *softball* khususnya di Yogyakarta.

Pada tahun 2020 penulis mendapat kesempatan bertanya kepada beberapa guru penjas di SMA Negeri Kabupaten Sleman terkait pandangan permainan *softball*. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik tidak menggemari materi pembelajaran permainan khususnya permainan *softball*. Selain itu penyebab terjadinya ketidakmaksimalan hasil belajar peserta didik adalah selain peserta didik yang kurang mampu menangkap materi atau kurangnya pengetahuan materi permainan *softball* guru penjas itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi permainan *softball* terhadap peserta didik belum maksimal. Salah satu penyebab lainnya adalah guru belum memahami materi *softball* dengan baik. Guru masih belum paham tentang materi serta peraturan yang ada di dalam permainan *softball*. Dan karena belum paham, guru menyampaikan persepsi seperti main kasti sehingga para peserta didik mengertinya bermain kasti dan bukan melakukan permainan *softball*. Dengan kondisi tersebut tingkat pengetahuan guru penjas SMA Negeri se-

Kabupaten Sleman masih dipertanyakan, apakah guru tersebut sudah menguasai materi pembelajaran permainan *softball* dengan maksimal atau belum.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tidak lepas dari peran guru sebagai pengajar yang mana harus menyampaikan materi kepada peserta didik secara jelas dan detail. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah tingkat pengetahuan guru penjas. Pengetahuan adalah hal mendasar yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mengajar. Karena pengetahuan itu hal yang paling mendasar dalam jenjang intelektual, maka dari itu sebelum lebih meningkat ketahap selanjutnya, perlu di pertanyakan pengetahuan guru penjas itu sendiri apakah sudah mengetahui/mendalami materi pembelajaran PJOK sebelum diajarkan kepada peserta didik. Banyak faedahnya jika guru penjas yang mempunyai tingkat pengetahuan yang lebih kompleks tentang materi pembelajaran penjas di sekolah khususnya permainan *softball*, salah satunya adalah peserta didik mampu dengan benar memahami materi pembelajaran permainan *softball*.

Dikarenakan olahraga *softball* belum memasyarakat di Yogyakarta serta berdasarkan dari hasil observasi awal, dan pembelajaran permainan *softball* itu wajib diajarkan tapi tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang belum memadai sehingga perlu di lakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA se-Kabupaten Sleman ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* agar hasil pembelajaran peserta didik dapat maksimal khususnya dalam materi permainan *softball*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik dalam materi pembelajaran permainan *softball* di sekolah.
2. Belum diketahui tentang tingkat pengetahuan guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten Sleman tentang materi pembelajaran permainan *softball*.
3. Kurang diketahuinya tentang olahraga *softball* dikalangan peserta didik sekolah diwilayah Kabupaten Sleman.
4. Kurang populernya olahraga permainan *softball* dikalangan peserta didik Kabupaten Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan pada tingkat pengetahuan guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten Sleman tentang materi pembelajaran permainan *softball*.

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah sebagaimana di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoristis:
 - a. Penelitian ini dapat memberikan informasi terkait tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.
 - b. Sebagai saran atau masukan untuk guru penjas untuk lebih meningkatkan kemampuan pengetahuannya terhadap materi permainan *softball*.
 - c. Hasil penelitian penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang masih berkaitan dengan pengetahuan tentang pengetahuan permainan *softball* sehingga menjadi ruang dialog, referensi dan pemahaman menjadi lebih baik.
2. Secara praktis:
 - a. Peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.
 - b. Sebagai bahan pembelajaran tentang pengetahuan pembelajaran permainan *softball*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Salah satu ranah dalam aspek kognitif adalah pengetahuan. Menurut Sugihartono, dkk., (2007: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Menurut Sudijono (2009: 50) pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

Menurut Surajiyo (2005: 62) pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktek atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2010: 27).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk memahami segala sesuatu yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau mengetahui suatu hal dengan benar. Dengan demikian melalui pengetahuan seorang guru mampu mengetahui dan menerima makna dan arti dari sesuatu yang dipelajarinya sewaktu dibangku pendidikan. Menurut Arikunto (2010), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- 1) Pertanyaan subjektif. Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan essay digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.
- 2) Pertanyaan objektif. Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto (2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 2) Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 3) Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas.

2. Hakikat Permainan *Softball*

a. Definisi Permainan *Softball*

Olahraga permainan *softball* pertama kali dimunculkan oleh George Hancock pada tahun 1887 di kota Chicago Amerika Serikat. Pada awalnya permainan ini hanya sebagai rekreasi atau sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang dan hanya dimainkan dalam ruangan tertutup. Permainan *softball* ini dapat dimainkan dikalangan semua usia mulai dari usia anak-anak hingga dewasa bahkan sampai usia lanjutpun masih bisa untuk bermain olahraga *softball*. Dalam perkembangan selanjutnya, terbentuk federasi *softball* internasional dan lahir pula peraturan-peraturan permainan ini semakin berkembang, terutama untuk pertandingan-pertandingan internasional.

Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013 : 1), menyatakan bahwa softball adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang tiap regunya terdiri dari 9 orang pemain, dengan cara mengumpulkan angka dari memukul bola. Permulaan pemain dimulai dengan lemparan pitcher (pelambung) dengan melempar bola dengan putaran kepada pemukul (batter) dengan menggunakan pemukul (bat). Dua regu tersebut satu menjadi regu berjaga (defense) dan yang lain menjadi regu memukul (offense). Tiap regu berlomba mengumpulkan angka dengan cara memutari tiga base (tempat hinggap), pelari harus menyentuh masing-masing base sampai kembali ke home plate. Batter dapat kembali ke home plate dengan selamat mendapat nilai satu.

Softball merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu bisbol (*Softball*) atau hardball (Suharjana 2010 : 104). *Softball* adalah permainan yang berbeda dari bisbol/*baseball* karena lebih pada aplikasi dari pada dalam peraturan (Kurniawan, 2012 : 108). Pada tahun 1996, di Indonesia olahraga *softball* masih dianggap sebagai olahraga kaum wanita. Kesan tersebut memudar setelah pada ajang ASEAN Game di Bangkok, telah diketahui bahwa kaum pria juga ikut andil dalam cabang olahraga *softball*.

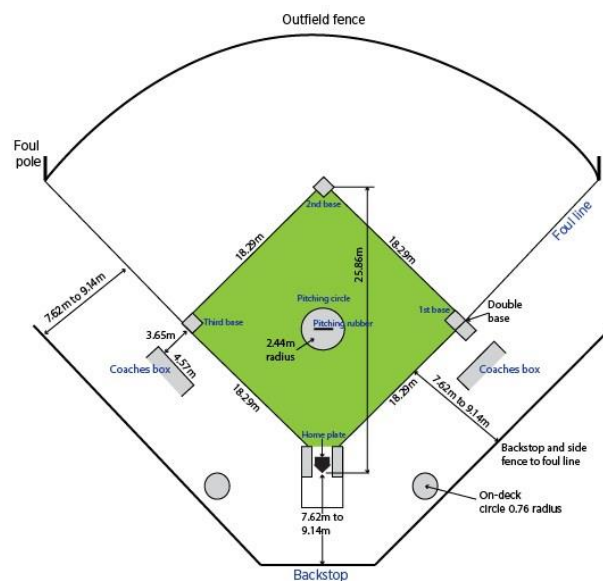
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa olahraga permainan *softball* merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh 9 pemain inti dalam setiap pertandingannya dan dalam pertandingan setiap babak (*inning*) masing-masing regu atau tim bergantian untuk menjadi tim bertahan dan tim penyerang, serta untuk waktu lamanya pertandingan dibatasi hanya sampai 7 *inning*.

b. Lapangan Permainan *Softball*

Lapangan *softball* berbentuk bujur sangkar, yang dibagi menjadi 2 daerah *fair* dan daerah *foul*. Daerah *fair* (daerah permainan) dibagi 2 bagian yaitu daerah *in field* dan daerah *out field*, Widyastuti (2013: 3). Lapangan permainan adalah suatu daerah dimana bola dapat dimainkan secara sah. Lapangan permainan olahraga

softball ini harus berupa tanah datar yang bebas dari rintangan dengan ukuran sebagai berikut: masing-masing sisi 18,30 meter-18,30 meter -18,30 meter dan 18,30 meter.

Lapangan *softball* memiliki *base* (tempat hinggap) 4 buah yaitu: tiga *base* berbentuk bujur sangkar (*base* I, II, dan III) dengan ukura 38 c38 cm x 38 cm, dan satu *base* berbentuk segi lima dengan ukuran 43 cm-22 cm-30 cm-30 cm-22 cm sebagai *base* IV (*home plate*) dan merupakan tempat *batter* melakukan pukulan. Di belakang *home plate* terdapat batasan yang disebut *back stop* sejauh 7,62 meter dan 9,14 meter.



Gambar 1. Lapangan *softball*
(Sumber: www.penjasorkes.com)

c. Peralatan dan Perlengkapan Permainan *Softball*

Selain dari lapangan yang harus memenuhi persyaratan atau ketentuan untuk menyelenggarakan permainan *softball*, dalam permainan *softball* juga harus dilengkapi dengan peralatan maupun perlengkapan yang harus digunakan pemain dalam bermian olahraga *softball*. Peralatan dan perlengkapan yang digunakan oleh

pemain juga harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dengan memperhatikan keamanan dan keselamatan pemain.

Peralatan dan perlengkapan yang harus dipergunakan dalam latihan maupun saat dalam melakukan pertandingan olahraga *softball* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 7) yaitu adalah sebagai berikut:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1) <i>Bat</i> (pemukul) | 7) <i>Helmet</i> |
| 2) Bola | 8) <i>Body protector</i> |
| 3) <i>Base IV (home plate)</i> | 9) <i>Leg guard</i> |
| 4) <i>Pitcher plate</i> | 10) <i>Masker</i> |
| 5) <i>Base I, II, dan III</i> | 11) Sepatu <i>pool</i> |
| 6) <i>Glove</i> | 12) <i>Jersey</i> (seragam) |

Adapun penjelasan dari perlengkapan tersebut di atas berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 7-11) adalah sebagai berikut:

1) *Bat* (Pemukul)

Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 6) alat pemukul yang dipakai harus bulat dan terbuat dari kayu atau balok, kayu berlapis atau aluminium dengan diameter 5-6 cm. Panjang tongkat tidak boleh lebih dari 87 cm (34 *inchi*). Dan tempat pegangannya harus dibungkus balutan $\pm$ 40 cm. pemukul boleh berwarna dan pemukul tidak boleh lebih dari 1100 gram.



Gambar 2. *Bat softball*
(Sumber: www.target.com)

2) Bola

Softball menggunakan bola berwarna putih atau kuning berbentuk bukat dengan benang grip berwarna merah atau warna putih dengan grip berwarna putih. Isi bola dapat dibuat dari campuran gabus dan karet atau kapak berserat panjang, kemudian dililit dengan benang berkuallitas terbaik. Kulit luar diperbolehkan memakai bahan kulit kuda atau kulit sapi, atau dari bahan sintesis. Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 6) bola terbuat dari kulit atau bahan sistesis dengan keliling 30-31 cm dan berat bola 180-200 gram.



Gambar 3. Bola *softball*
(Sumber: www.azavarinduani.blogspot)

3) Base I, II, III (Tempat hinggap)

Tempat hinggap atau *base* adalah tempat hinggap pemain yang berhasil memukul bola dengan selamat. Bentuk *base* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 8-9) adalah bujur sangkar dengan ukuran 38 cm x 38 cm, dan tebal antara 5 cm sampai 12,5 cm. *base* ini dapat terbuat dari kamvas, karet, atau bahan yang sejenisnya dengan warna putih.



Gambar 4. Base
(Sumber: www.anthem-sports.com)

4) *Base IV (Home Plate /Home Base)*

Widyastuti (2013: 8) mengatakan bahwa *home base* berbentuk segi lima yang dapat terbuat dari bahan karet atau bahan yang lain yang serupa dan layak. Ukuran *home base* adalah 30 cm-22 cm-43 cm-22 cm-30 cm.



Gambar 5. Home plate
(Sumber: www.dreamstime.com)

5) *Tempat Pelambung (Pitcher Plate)*

Tempat pelambung ini biasanya terbuat dari kayu atau dari karet berbentuk persegi panjang dengan ukuran 60 cm x 15 cm. penempatan tempat pelambung ini harus rata dengan tanah dan tidak boleh lebih tinggi dari permukaan tanah dan berwarna putih, hal tersebut merupakan pendapat dari Widyastuti (2013: 8).



Gambar 6. Pitcher plate
(Sumber: www.dickssportinggoods.com)

6) *Glove* (Sarung tangan)

Widyastuti (2013: 9), mengungkapkan bahwa sarung tangan adalah perlengkapan pemain penjaga yang harus dipakai selama permainan. Sarung tangan (*glove*) yang digunakan dalam pertandingan terbuat dari bahan kulit, dengan bentuk menyerupai sarung tangan yang tebal dan ada kantong untuk menangkap bola.

Glove dibagi menjadi dua macam yaitu :

- a) *Mitts*. Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 9), *mitts* adalah sarung tangan yang hanya diperbolehkan dipakai oleh *catcher* dan penjaga *base I*. bentuk *glove* ini memiliki lubang jari menjadi satu kesatuan, tidak ada penyekat antar jari yang satu dengan yang lainnya. Hanya ibu jari yang terpisah.



Gambar 7. Mitts
(Sumber: www.buyfastpitchgloves.com)

- b) *Glove*. Sarung tangan yang ini untuk dipakai oleh seluruh pemain saat menjadi regu jaga. Bentuk *glove* ini terdapat penyekat antara masing-masing jari dan setiap jari disediakan lubang masing-masing.



Gambar 8. Glove
(Sumber: www.longstreth.com)

7) *Helmet* (Pelindung Kepala)

Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 10), *helmet* adalah pelindung kepala yang harus dipakai oleh seorang *batter* maupun oleh *runner*. Pelindung ini dipakai untuk melindungi kepala dari terjangan/lemparan bola dan cedera pada kepala pemain.



Gambar 9. Helmet
(Sumber: www.spcsports.com)

8) *Body Protector* (Pelindung badan)

Body Protector berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 10) digunakan oleh *catcher* dan *umpire* (wasit) yang berguna untuk melindungi badan dari lemparan bola. Bahan yang digunakan bisa dari kulit/busa yang tebal dengan dilapisi bahan yang lunak agar dapat melindungi/menjaga keamanan pemain.



Gambar 10. *Body protector*
(Sumber: www.amazon.com)

9) *Leg Guard* (Pelindung kaki)

Pelindung kaki ini terbuat dari kulit/plastik yang dipakai oleh *catcher* dari paha sampai dengan punggung kaki.



Gambar 11. *Leg guard*
(Sumber: www.baseballexpress.com)

10) Masker (Pelindung Muka)

Pelindung muka ini digunakan oleh *catcher* dan *umpire* saat pertandingan berlangsung. Pelindung muka ini terbuat dari besi yang juga dilapisi dengan busa agar lebih lunak dan aman untuk menjaga wajah dari bola liar.



Gambar 12. Masker/Pelindung muka
(Sumber: www.ebay.com)

11) Sepatu *Pool (Cleats)*

Sepatu yang sesuai dengan standar adalah sepatu yang terbuat dari kamvas, kulit halus atau sejenisnya. Solnya boleh terbuat dari karet dan harus rata atau berpahat-pahat, atau sol boleh dari logam atau plat tumit, asal paku yang menonjol tidak lebih dari $\frac{3}{4}$ inci.



Gambar 13. Sepatu *pool (Cleats)*
(Sumber: www.fjb.kaskus.co.id)

12) *Uniform* atau Seragam

Dalam satu regu, pemain menggunakan baju, celana dan topi yang seragam atau berwarna dasar sama. Pemain tidak diperkenankan menggunakan perhiasan seperti gelang, kalung, anting-anting, dan cincin yang menonjol.

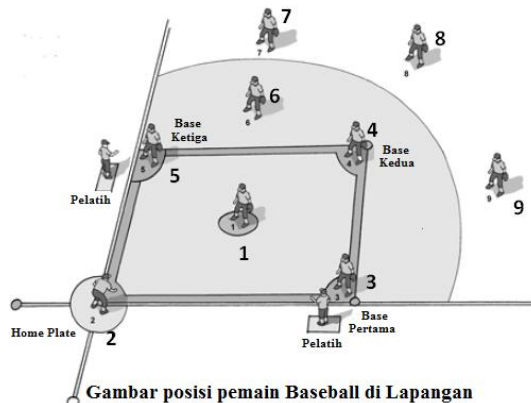


Gambar 14. Seragam
(Sumber: beisbolcuauhtemoc.net)

d. Pemain dan Tugasnya

Menurut Widyastuti (2013: 12), bahwa jumlah pemain *softball* ada 9 orang ditambah dengan pemain cadangan. Masing-masing pemain menempati posisi yang disesuaikan dengan kemampuan pemain. Penjagaan lapangan *softball* dapat dibagi dua lapangan *in field* dan *out field*. Pemain masing-masing memiliki posisi, yaitu: 1,2, 3, 4, 5, dan 6 adalah penjaga di *in field* dan pemain dengan posisi 7, 8, dan 9 adalah penjaga *out field*. Posisi pemain berdasarkan pada tempatnya adalah sebagai berikut :

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1) <i>Pitcher</i> | 6) <i>Shortstop</i> |
| 2) <i>Catcher</i> | 7) <i>Left Fielder Man</i> |
| 3) <i>First Base Man</i> | 8) <i>Center Fielder Man</i> |
| 4) <i>Second Base Man</i> | 9) <i>Right Fielder Man</i> |
| 5) <i>Third Base Man</i> | |



Gambar posisi pemain Baseball di Lapangan

Gambar 15. Posisi pemain *softball*

(Sumber: <https://aturanpermainan.blogspot.com>)

Berikut merupakan penjelasan posisi pemain berdasarkan tugasnya dalam pertandingan berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 12-16) yaitu:

- 1) *Pitcher* (posisi 1)

Daerah penjagaan *pitcher* berada ditengah lingkaran tengah (*circle*), dimana saat memberi lambungan bola seorang pitcher harus menginjak *pitcher plate*. Tugas *pitcher* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 12-13) adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai pelambung bola untuk di pukul oleh *batter* regu pemukul.
- b) Membantu menangkap bola yang mengarah di daerah penjagaannya yang dilemparkan ke *base* I, II, atau III untuk mematikan pelari.
- c) Membantu *catcher* menjaga *home base* apabila *catcher* sedang mengambil bola dan ada pelari yang memasuki *home base*.

2) *Catcher* (posisi 2)

Posisi *catcher* berada diantara belakang *home base* dengan *back stop*. Saat berjaga seorang *catcher* harus menggunakan *body protector*, *leg guard*, *masker*, serta *mitts glove*. Pelindung tersebut digunakan untuk melindungi keamanan seorang pemain.

Tugas seorang *catcher* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 13) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga/menangkap bola yang dilempar oleh *pitcher* apabila tidak bisa dipukul oleh *batter*.
- b) Menjaga bola yang dipukul dan bola yang mengarah ke *home base*/pukulan *bunt*.
- c) Menjaga *home base* atau mematikan pelari atau *batter* jika ada pelari yang menuju *home base*.
- d) Melempar bola ke *base* I, II, dan III untuk mematikan *runner*.
- e) Membantu menjaga *base* I jika peja *base* I membutuhkan.

3) *First Base Man* (posisi 3)

Wilayah penjagaan dari *first base man* berada di depan atau berada diantara *home base* dengan *base* I.

Tugas dari *first base man* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 14) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga *base* I untuk mematikan pelari yang menuju ke *base* I.
- b) Membantu penjaga yang lain mengambil bola atau mematikan pelari agar tidak menghasilkan poin.
- c) Melempar bola ke *base* II, yang dapat membuat pelari mati terpaksa.
- d) Memotong atau mematikan pelari di jalan yang menuju ke *base* I.
- e) Meneruskan lemparan dari penjaga *out field*.
- f) Membantu menjaga belakang *base* kedua.

4) *Second Base Man* (posisi 4)

Posisi penjagaan atau wilayah penjagaan seorang *second base man* adalah berada diantara *base I* dengan *base II*.

Tugas utama dari seorang *second base man* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 14) adalah sebagai berikut:

- a) Mengambil bola hasil pukulan *batter* yang mengarah ke daerah/wilayah penjagaan *second base man*.
- b) Melempar bola ke *base I*, *III* atau ke *home base* untuk mematikan pelari.
- c) Menetik (*tag*) pelari yang menuju dari *base I* ke *base II*.
- d) Mematikan pelari yang menuju ke *base II*.
- e) Membantu menjaga *base I* untuk mengambil bola di depan.
- f) Membantu meneruskan lemparan dari penjaga *out field*.
- g) Membantu menjaga daerah belakang *base* ke dua, jika *short stop* menjaga *base* ke dua.

5) *Third Base Man* (posisi 5)

Pemain posisi 5 ini merupakan penjaga daerah *in field* yang tempatnya di antara *base* ke tiga dengan *home base*.

Adapun tugas dari seorang *third base man* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 15) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga bola hasil pukulan dari *batter* yang mengarah ke daerah penjagaannya.
- b) Melempar bola ke *base I* untuk membuat mati terpaksa.
- c) Menjaga *base* tiga.
- d) Meneruskan lemparan bola dari penjaga *out field*.
- e) Membantu *catcher* apabila ada bola yang mengarah dekat dari hasil pukulan *bunt* seorang *batter*.

6) *Shortstop* (posisi 6)

Shortstop memiliki wilayah/daerah penjagaan yang luas (banyak) dari pada penjaga lainnya. Daerah penjagaan *short stop* ini terletak antara *base* II dengan *base* III.

Tugas utama dari *short stop* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 15-16) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga semua bola yang datang mengarah ke daerah penjagaannya.
- b) Melempar bola ke *base* I, II, III, *home base*.
- c) Menjaga *base* II apabila penjaga *base* II (*second base man*) mengambil bola.
- d) Menjaga *base* III apabila penjaga *base* III (*third base man*) mengambil bola.
- e) Membantu di belakang *base* II apabila *second base* menjaga *basenya*.
- f) Memotong atau meneruskan leparan dari penjaga *out field*.

7) *Out Fielder Man* (penjaga lapangan luar, posisi 7, 8, dan 9)

Pemain posisi ini merupakan bagian yang penting dalam bertahan. Pemain tersebut menjaga batas dekat garis lapangan yang luas. *Out field* berjumlah tiga, yaitu: *left fielder*, *centre fielder*, dan *right fielder*. Tanggung jawab serta aspek-aspek yang harus dikuasai oleh penjaga *out fielder* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 16) adalah sebagai berikut:

- a) *Left fielder* (penjaga lapangan luar sebelah kiri), daerah penjagaannya yaitu adalah daerah garis batas *base* III sampai mendekati *base* II.
- b) *Center fielder* (penjaga lapangan luar bagian tengah), daerah penjagaannya yaitu bagian tengah dari garis batas tengah lapangan.
- c) *Right fielder* (penjaga lapangan luar bagian kanan), daerah penjagaannya yaitu dari garis batas *base* I sampai *base* II.

e. Teknik Dasar Permainan Softball

Seorang pemain *softball* atau orang yang hanya sekedar ingin bermain *softball* hendaknya menguasai teknik-teknik dasar agar dapat menunjang saat berda dalam permainan. Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 17) teknik dasar atau ketrampilan yang harus dikuasai oleh dalam bermain *softball* yaitu: melempar bola, menangkap bola, memukul, berlari ke *base*, dan *sliding*.

1) Cara Memegang Bola

Cara memegang bola *softball* bermacam-macam, tergantung dari ukuran tangan (jari-jari) pemain. Jika seorang pemain memiliki tangan yang besar dan jari-jari yang panjang maka dia dapat menggunakan pegangan dua jari. Sebaliknya bila tangannya kecil dan jari-jarinya pendek maka dia dapat menggunakan pegangan tiga jari atau empat jari. Antara jari yang satu dengan yang lainnya diregangkan dalam memegang bola agar mempermudah dalam mengontrol lemparan bola dan memperoleh kekuatan.

Adapun macam-macam cara pegangan bola *softball* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 17-19) antara lain yaitu:

a) Pegangan empat jari (*four finger grip*)

Cara memegang bola menggunakan empat jari ini merupakan dengan cara menempelkan kelima bagian jari pada sekeliling bola menjadi satu genggam. Cara ini dipakai oleh pemain pemula yang memiliki jari-jari pendek.

b) Pegangan tiga jari (*three finger grip*)

Cara memegang bola menggunakan tiga jari ini merupakan dengan cara menempelkan atau meletkkan tiga jari yaitu jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis

disangga dengan jari kelingking dan ibu jari di bagian bawah bola. Pegangan ini digunakan bagi pemain yang memiliki jari-jari pendek dan kurang kuat.

c) Pegangan dua jari (*two finger grip*)

Cara memegang bola dengan dua jari adalah suatu pegangan bola dengan menempatkan jari telunjuk dan jari tengah pada bagian atas bola, dengan disangga oleh ketiga jari lainnya. Pegangan ini menghasilkan putaran bola ke arah belakang (back spin).

2) Melempar Bola

Ada berbagai macam teknik dalam melempar bola *softball*. Teknik tersebut meliputi : lemparan dengan ayunan atas (*overhand throw*), lemparan dengan ayunan samping (*side arm throw*), teknik lemparan bawah (*underhand throw*), teknik lemparan dengan lecutan tangan. Masing masing lemparan memiliki keuntungan dan kegunaan yang berbeda. Lemparan atas akan dominan untuk digunakan oleh pemain karena memiliki keuntungan dapat digunakan untuk melempar jauh dan mudah untuk mengontrol lemparannya. Lemparan bawah biasa digunakan oleh *second base* dan *shortstop* karena akan lebih cepat dalam mematikan pelari pada *base* kedua. Hal yang terpenting ketika melakukan lemparan adalah ketepatan serta kecepatan. Dalam hal ini berarti untuk bisa melakukan lemparan dengan cepat dan tepat dibutuhkan konsentrasi pada target yang akan dilempar serta sudut lempar bola tidak melambung terlalu ke atas.

Melempar bola merupakan teknik terpenting dalam olahraga permainan *softball*. Dan melempar bola juga merupakan bagian teknik dasar yang paling penting. Unsur utama yang perlu diperhatikan dalam melakukan gerakan melempar

antara lain: kekuatan (*power*), kecepatan melempar, dan ketepatan melempar kepada target sasaran.

a) Teknik Lemparan Atas (*Overhand Throw*)

Mekanis gerakan tubuh yang dilakukan oleh pemain *softball* pada teknik lemparan atas berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 19-20) adalah sebagai berikut:

(1) Posisi siap

Berdirilah dengan posisi kaki sedemikian rupa, sehingga badan dalam keadaan seimbang dan memungkinkan .bergerak leluasa melemparkan bola. Miringkan badan dengan posisi bahu kiri lebih tinggi, searah dengan kaki kiri di depan menuju sasaran dan kaki kanan di belakang, bagi pelempar tangan kanan. Peganglahm bola selayaknya di dalam *glove* dengan *grip* disenangi. Konsentrasikan pikiran dan pandangan ke arah sasaran yang akan dilempar.

(2) Gerak awalan

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 16) yaitu pada saat bergantian posisi pada gerak awalan, pindahkan berat badan pada salah satu kaki yang berada di belakang atau kaki kiri bagi pelempar kanan atau sebaliknya. Sedangkan kaki lainnya melakukan *striding* yaitu dengan angkat kaki ke arah samping depan menuju sasaran. Pada saat yang bersamaan tangan yang memegang bola ayunkan ke belakang dengan mengacungkan pergelangan tangan.

(3) Gerak melempar

Penjelasan mengenai gerak melempar bola berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 119) yaitu angkat kaki kiri menyilang di depan, berat badan dipindahkan

pada kaki tumpu atau kaki kanan, tarik tangan kanan ke belakang dengan diikuti putaran bahu kebelakang. Gerakan melempar selanjutnya, pindahkan berat badan ke kaki kiri dengan meletakkan kaki dan agak ditekuk, bersamaan dengan itu melemparkan bola dengan mengayun lengan diikuti gerakan atau lecutan tangan diatas kepala serta bahu diputar kedepan.

(4) Gerak lanjutan

Gerakan akhir dari melempar adalah gerakan lanjutan, dilakukan setelah bola lepas dari tangan yang disertai dengan gerakan lecutan tangan, seolah-olah gerakan tersebut mengikuti gerak jalannya bola yang dilemparkan. Gerak tersebut berakhir pada samping badan atau kaki pada tangan yang memakai *glove*. Pada saat ini berat badan berada di kaki depan, sedangkan kaki belakang yang mendorong mengikuti gerak maju ke depan tetap terletak pada tanah sebagai stabilisator dengan *glove* di samping kaki. Sedangkan berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 2017) gerak lanjutan dilakukan setelah bola terlepas dari tangan kemudian dilanjutkan dengan gerakan ayunan lengan mengikuti gerak jalannya bola yang dilempar. Gerakan tersebut lalu berakhir di samping badan atau pada tangan yang memegang *glove*, kemudian langkah kaki belakang sejajar dengan kaki depan.

b) Teknik Lemparan Bawah (*Underhand Throw*)

Mekanisme atau tahapan dalam melakukan teknik lemparan bawah berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 20-21) antara lain sebagai berikut:

(1) Sikap awal

Posisi sikap awal melakukan lemparan bawah bukan lemparan dominan, karena lemparan bawah ini adalah kelanjutan dari penerimaan atau menangkap bola berasal dari bola bergulir maupun bola melambung.

(2) Gerak melempar bola

Setelah menerima bola, ayunkan lengan ke belakang dekat dengan badan atau kaki sesuai dengan posisi saat menerima bola. Setelah itu dipindahkan berat badan ke depan, ayunkan lengan dari belakang dengan gerakan menjulurkan tangan kedepan, disertai dengan mencondongkan badan kedepan dan berat badan pada kaki depan.

(3) Gerak lanjutan

Setelah bola lepas dari tangan, gerakan langsung diluruskan mengikuti jalannya bola kearah sasaran, disertai pandangan dan perhatian menuju sasaran. Bersamaan dengan itu, pindahkan kaki kebelakang ke depan untuk mengikuti keseimbangan badan.

c) Teknik Lemparan Samping (*Side Hand Throw*)

Marhaendro (2013: 18), menyatakan bahwa lemparan samping ini biasa digunakan untuk jarak yang dekat atau pendek dengan memerlukan waktu yang cepat. Lemparan ini memungkinkan jalannya bola lurus dan cepat hanya tidak menghasilkan lemparan yang jauh sehingga tidak cocok untuk lemparan *out fielder*. Pada dasarnya lemparan samping ini sama dengan lemparan yang lainnya. Adapun tahapan-tahapan dalam teknik lemparan samping antara lain:

(1) Sikap awal

Berdiri pada kedua kaki dengan jarak selebar bahu. Miringkan posisi badan, tarik tangan kiri ke belakang pinggang, pindahkan berat badan pada kaki belakang.

(2) Gerakan melempar bola

Lemparan bola dimulai dari belakang, melalui samping badan di bawah bahu ke arah sasaran. Posisi lengan setinggi pinggang horizontal dan sejajar dengan tanah. Lepaskan bola dengan lecutan pergelangan tangan untuk member kecepatan jalannya bola. Bersamaan dengan gerakan tersebut, pindahkan berat badan ke kaki depan untuk menjaga keseimbangan menambah kekuatan lemparan.

(3) Gerakan lanjutan

Setelah bola terlepas dari pergelangan tangan, gerakan tangan seolah-olah mengikuti jalannya bola ke arah sasaran, berat badan atau sisi badan pelempar. Berat badan yang sudah berada di belakang, kemudian ke kaki depan. Kemudian tarik kaki belakang sejajar. Gerakan ini berfungsi seperti keseimbangan.

3) Menangkap Bola

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 20), menyampaikan bahwa menangkap bola adalah suatu dimana seorang pemain berusaha untuk dapat mengusai bola dari hasil lemparan kawan maupun dari hasil pukulan lawan dengan menggunakan tangan yang memakai *glove*. Menangkap bola merupakan teknik dasar yang harus benar-benar dikuasai oleh seorang pemain agar dalam bermain dapat berpenampilan maupun untuk mematikan lawan maupun menghambat lajunya lawan ke *base* berikutnya.

Teknik dasar menangkap bola ada tiga macam yaitu berdasarkan arah datangnya bola antara lain: menangkap bola lurus, menangkap bola yang melambung (*fly ball*), dan menangkap bola bergulir (*groundball*).

a) Menangkap bola lurus

Hal yang harus diperhatikan dalam usaha menangkap bola yang datang lurus, yaitu adalah sebagai berikut:

- (1) Sikap sikap dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, dengan memegang *glove* didepan dada, tangan dijulurkan kedepan dengan siku ditekuk.
- (2) Saat bola datang, gerakan kaki tumpuan kedepan jika bola datang dari arah depan , kesamping kiri atau kanan.
- (3) Lihat bola sampai benar-benar tertangkap dan masuk pada *glove*.
- (4) Tangkap bola dengan bantuan tangan yang satu dengan cara menutup *glove* ketika bola telah masuk ke dalam *glove*.
- (5) Redam tangkapan bola dari lemparan dengan dengan cara menarik tangan atau *glove* ke arah badan agar bola tidak memantul ke luar.

b) Menangkap bola bergulir (*ground ball*)

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 23), mengungkapkan bahwa bola gulir ke tanah adalah bola yang bergerak menggulir/mengguling pada tanah dari hasil pukulan maupun lemparan. Berikut beberapa petunjuk teknik menangkap bola bergulir yaitu antara lain:

- (1) Berdiri dengan sikap siap menerima bola.
- (2) Pandangan mata tertuju pada arah lemparan atau hasil pukulan bola.

- (3) Saat bola datang, songsonglah bola dengan berlari. Saat bola dekat letakkan lutut bertumpu pada tanah, kaki mengarah bola yang dekat letakkan lutut bertumpu pada tanah, kaki yang satu sebagai kaki tolakan untuk berdiri. Letakkan punggung *glove* di tanah menghadap bola, tangan yang kanan bersiap membantu menjaga bola yang telah masuk di *glove* agar tidak mental keluar.
- (4) Bola diusahakan tertangkap diantara kedua kaki.
- (5) Saat bola sudah masuk *glove*, segera berdiri bertumpu kaki kanan, kaki kiri melangkah untuk melempar bola.

c) Menangkap bola lambung (*fly ball*)

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 24), menyatakan bahwa menangkap bola melambung adalah suatu usaha untuk menguasai bola dengan *glove* terhadap bola yang datang lebih tinggi dari kepala pemain.

Adapun petunjuk teknis pelaksanaan tangkap bola melambung berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 28), antara lain sebagai berikut:

- (1) Bersikap siap menerima bola.
- (2) Konsentrasikan pandangan mata dari arah datangnya bola.
- (3) Saat bola datang posisi *glove* ada di depan atau pandangan tetap pada bola.
- (4) Pastikan bola diterima pada *glove*. Setelah bola masuk atau tertangkap, tariklah lengan dan *glove* ke arah badan untuk meredam bola dan tutuplah dengan tangan yang lain agar bola tidak lepas.

4) Lemparan Sajian/*Pitching*

Cara melakukan lemparan *pitcher* : bola harus dipegang dengan satu tangan, posisi tubuh menghadap ke *cather* (penangkap) dan *batter* (pemukul), masukkan bola ke dalam *glove* dan taruh di bawah pinggang, ayunkan tangan ke depan satu putaran penuh dan diiringi dengan gerakan langkah kaki ke depan, gerakan tidak boleh terputus-putus. Ada dua teknik gerakan *pitcher* yaitu teknik *Slingshot* dan

teknik *Windmill*. Teknik *Slingshot* yaitu gerakan berayun tangan dengan sudut tidak lebih dari 180 derajat. Teknik *Windmill* yaitu teknik memutar 360 derajat dengan ayunan cepat.

5) Teknik Memukul Bola

Berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 28), memukul bola dalam permainan *softball* bertujuan untuk mencapai *base* selanjutnya serta memberi kesempatan pemain yang dapat maju ke *base* berikutnya dan mendapatkan nilai. Dalam teknik memukul bola harus memperhatikan prinsip-prinsip atau dasar-dasar yang benar agar hasil pukulan tersebut mencapai sasaran yang diinginkan. Berikut adalah dasar-dasardalam melakukan teknik pukulan yaitu:

a) Teknik memegang (*bat/stick*)

Alat pemukul dipegang dengan kedua tangan secara kuat dan tidak kaku. Pegangan tangan pada *bat* dapat di bagian bawah, tengah, atau bagian atas area pegang *bat*. Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 9), cara memegang pemukul seperti orang bersalaman., semua jari dan ibu jari memegang alat pemukul dengan erat dan rileks. Untuk pemain yang menggunakan dengan kekuatan tangan kanan, peganglah pemukul dengan tangan kiri diletakkan pada ujung pemukul dekat dengan *knob*, dan tangan kanan berada diatas tangan kiri. Sedangkan pemain kidal adalah sebaliknya.

Hal-hal yang harus diperhatikan saat melakukan pegangan alat pemukul berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 29) adalah sebagai berikut:

- (1) Bentuk pegangan seperti bersalaman.
- (2) Pegang pemukul dengan kedua tangan bersama-sama saling berhadapan dan tertutup rapat.
- (3) Pegangan pemukul erat tetapi mudah digerakkan.
- (4) Aturlah pegangan pada bagian ujung pemukul diacungkan ke atas.



Gambar 16. Pegangan pada bat
(Sumber: www.monkeysee.com)

b) Cara berdiri (*stance*)

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 6) bahwa dalam bermain *softball* saat melakukan teknik memukul ada tiga macam jenis cara berdiri atau awalan memukul bola, yaitu antara lain: *open stance*, *closed stance*, dan *square stance*. Berikut penjelasan dari cara berdiri dalam melakukan teknik memukul bola yang disampaikan oleh Marhaendro (6-7) adalah sebagai berikut:

(1) *Square stance* (Posisi sejajar)

Batter atau pemukul berdiri dengan sikap yang wajar, dengan posisi kedua tumit dalam keadaan sejajar dengan garis *batter box* yang berdekatan dengan *home plate*. Pemukul dapat melangkah keluar atau ke dalam jika ingin mengarahkan bola ke lapangan yang dikehendaki. Posisi atau sikap wal berdiri seorang pemukul tidak terpaku pada satu teknik saja tetapi penggunaannya disesuaikan dengan bola yang dominan dari *pitcher*, pelari yang berada di *base*, posisi penjaga yang ada di lapangan, serta kemampuan *batter* memukul bola.

(2) *Open stance* (Posisi terbuka)

Pemukul memposisikan dirinya dengan diawali berdiri dengan kaki depan (dekat *pitcher*) mengarah keluar dari garis *batter box* yang berdekatan dengan *home*

base. Kemudian jika ditarik garis lurus dari posisi kaki akan membentuk sudut yang melebar dengan *home base*.

(3) *Closed stance* (Posisi tertutup)

Batter atau pemukul berdiri dengan sikap kaki depan mengarah kedalam *batter box* yang berdekatan dengan *home plate*. Kemudian kaki yang lain menjauh dari *home plate*. Posisi ini berawalan dengan posisi *open stance*.

c) Cara melangkah atau menggerakkan kaki (*stride*)

Teknik selanjutnya dalam memukul bola yaitu setelah dapat memegang *bat* dengan baik dan berdiri di dalam *batter box*. Selanjutnya berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 12), bahwa melangkah (*stride*) termasuk gerak yang menggerakkan badan yang penting. *Stride* dilakukan dengan tujuan untuk memastikan/memantapkan kaki yang menancap sebagai blok untuk membuat putaran gerakan badan saat memukul. Langkah dalam melakukan teknik *stride* yaitu berdiri di *batter box*, posisi bahu dan lengan mengikuti posisi kaki, bahu belakang lebih rendah dari posisi depan, kepala dan pandangan mata harus selalu menghadap ke arah datangnya bola sampai terjadi perkenaan bola dengan pemukul.

d) Ayunan (*Swing*)

Berdasarkan pendapat Marhaendro (2013: 13), ayunan dilakukan dengan menggerakkan alat pemukul ke arah bola ke depan. Ayunan lengan dimulai setelah rotasi hip berakhir. Lengan mengayunkan pemukul datar setinggi pinggang, bersamaan dengan itu dada berputar menghadap arah *pitcher*.

e) Gerak lanjutan (*follow through*)

Pada tahap ini pergelangan tangan terus berputar sehingga lengan menyilang pada tubuh dan pinggang berputar penuh. Selanjutnya setelah gerakan ini sebaiknya pemukul dilepas hanya tangan kiri yang memegang pemukul. Kemudian berlari dengan sebelumnya meletakkan tongkat pemukul.

6) Berlari Menuju *Base*

Pemukul yang telah berhasil melakukan pukulannya segera berlari menuju *base* 1 dan selanjutnya jika masih memungkinkan menuju ke *base* 2 dan seterusnya. Kecepatan berlari seorang pemain dapat mempengaruhi permainan, karena jika sudah mencapai *base* akan mudah dalam melakukan *stealing base* atau mencuri *base*.

7) *Sliding* (Meluncur)

Sliding adalah gerakan meluncur dengan menjatuhkan badan guna menghindari ketukan bola oleh penjaga *base*. Setelah dapat mendekati *base* yang dituju memindahkan berat badan kebelakang dengan menjatuhkan badan bersamaan dengan salah satu kaki dijulurkan kearah *base* (teknik *sliding* lurus dan mengait). Teknik *sliding* dalam permainan bola *softball* meliputi: *sliding* lurus (*straight leg slide*), *sliding* mengait (*hook slide*), *sliding* dengan kepala terlebih dahulu (*headfirst slide*) atau biasa di sebut *tiger slide* karena mirip dengan harimau saat menerkam.

8) Taktik Pertahanan dalam Permainan *Softball* (*deensive strategy*)

Taktik pertahanan adalah siasat atau usaha dari regu penjaga di lapangan untuk bertahan menghadang serangan lawan dengan cara mematikan lawan.

Seorang pemain yang berjaga harus mengetahui keadaan di sekitar saat berjaga, misalnya berapa jumlah *ball* dan *strike batter*, ada pelari atau tidak dan berapa pelari yang sudah di matikan (*out*). Sehingga dengan mengetahui keadaan tersebut pemain yang berjaga lebih siap dan mengetahui apa hal yang harus dilakukan jika bola datang kepadanya.

Berikut ini beberapa taktik pertahanan dalam bermain *softball* yang dapat dilakukan.

a) Menguasai Pelari (*Run Down*)

Strategi yang dapat dilakukan berupa pemain menjaga pelari agar tidak dapat melanjutkan pada *base* di depannya. Strategi yang lainnya adalah memburu atau mengejar cara tersebut adalah cara yang terbaik untuk mematikan *batter* sebelum mencapai *base* yang tuju, sedangkan melempar dilakukan jika posisi pemain terlalu jauh dan tidak mungkin dikejar.

b) Mematikan Dengan Pasti

Mematikan pelari dengan pasti dilakukan dengan melemparkan bola ke *base* yang dituju oleh pelari. Cara ini lebih aman dari pada mematikan pelari yang masih membingungkan. Pelari yang mati dengan pasti biasanya di karenakan bola yang di pukul mengarah ke penjaga dan dilempar ke penjagabase yang dituju oleh pelari. Sehingga memudahkan penjaga dalam mematikan pelari dengan cara menginjak *base* yang dituju tanpa perlu menyentuh bola ke pelari. Sebagai contoh bola yang terpukul di *infield* diambil oleh penjaga (*infielder*) dan dilempar ke penjaga *base* pertama, penjaga *base* pertama cukup menginjak kaki di *base* sebelum pelari sampai di *base*.

c) Mematikan Lebih Dari Satu

Untuk mematikan lebih dari seorang pemain merupakan strategi yang sangat penting bagi regu bertahan. Proses membuat dua mati (*Double Play*) adalah sebagai berikut:

(1) Pukulan *batter* yang dapat ditangkap *fielder*, mengakibatkan *batter out*.

Kemudian bola dilemparkan pada *base* yang telah ditinggalkan oleh pelari untuk dibakar. Pelari tersebut *out* ataupun dapat dipetik dengan mencegat pelari sebelum mencapai *base* yang ditinggalkan.

(2) *Second basemen* atau *shortstop* dengan memegang bola dapat menyentuh *base* 2 mematikan pelari terpaksa dari *base* 1. Kemudian bola dilempar ke *base* 1 untuk mematikan *batter*.

(3) Jika dalam keadaan *base* penuh pelari (*full base*), *fielder* melempar bola kepada *catcher* membakar *home plate* mematikan pelari dari *base* 3. Kemudian penjaga melemparkan bola ke *base* 1 untuk mematikan pemukul.

d) Mati Terpaksa (*Force Out*)

Mati dengan terpaksa terjadi jika penjaga lapangan dengan membawa bola dapat menyentuh *base*, sebelum pelari yang terpaksa tersebut dapat mencari *base* yang dituju. *Force out* dilakukan oleh pemain yang menjaga *base*.

e) Menjaga Bola Pukulan *Bunt*

Bunt adalah pukulan pelan serta pendek sehingga bola tidak bergulir jauh. Menjaga pukulan pendek adalah hal yang sulit karena bola bergulir pelan dan penjaga di *base* harus maju untuk mengambilnya sehingga *base* dibiarkan kosong. Sementara itu pelari memiliki waktu lebih banyak waktu untuk sampai di *base*.

Selain itu pemain yang berjaga sering tergesa-gesa dalam mengambil dan melempar dengan kurang tepat.

Untuk mengatasi bola pendek pemain dalam harus berkoordinasi dalam mengambil bola dan menjaga *base*. Penjaga *base* 1 dan 3 akan maju mengambil bola sementara *second base* dan *shortstop* menjaga *base* yang ditinggalkan. Dalam pengambilan bola prioritaskan kemana arah bola bergulir atau juga bisa berkomunikasi dengan menyebut posisi penjaga. Penentuan dalam pengambilan ini dilakukan secara tegas dan cepat agar dapat mematikan pelari dengan pasti atau setidaknya tidak membiarkan pelari menuju *base* selanjutnya.

f) Menjaga Bola Pukulan Lambung

Bola melambung biasanya menyilang ke beberapa posisi sehingga harus lebih dari satu pemain untuk menjaga bola. Adapun cara menjaga bola lambung adalah sebagai berikut:

- (1) Ketika pukulan bola lambung mengarah ke sebelah kanan atau kiri *centre field*, *centre field* memiliki prioritas tanggung jawab pada *out fielder*.
- (2) Gerak arah bola lebih mudah ditangkap sambil lari ke depan daripada mundur, karena itu *outfielder* mempunyai prioritas daripada *infielder*.
- (3) Karena *pitcher* dan *catcher* biasanya tidak dalam posisi yang baik, untuk menjaga *infield fly* maka pemain lain memiliki prioritas daripada *pitcher* dan *catcher*.
- (4) *Second baseman* dan *shortstop* berdiri pada posisinya dan menjaga bola lambung antara *base* 1 dan *base* 3 (*first baseman* dan *third basemen*). Oleh

karena itu, ketika bola dipukul melambung antara *base 1* dan *base 3*, diprioritaskan untuk *second basemen* dan *short stop*.

(5) *Catcher* memiliki prioritas bola hasil pukulan lambung dekat dengan *home plate*.

(6) Oleh karena gerak lanjutan *pitcher* membuat sukar untuk bergerak menangkap bola melambung maka *pitcher* akan membantu menangkap bola lambung yang tiba-tiba jika diperlukan.

g) Mencegah Mencuri *Base (Steal)*

Steal dalam *softball* adalah siasat yang dilakukan oleh pelari di *base* atau bisa juga disebut mencuri *base*. Melakukan *steal* pada permainan *softball* dibenarkan setelah bola lepas dari *pitcher*. Jika bola belum lepas dari pelari dinyatakan *out*. Walaupun demikian para pemain akan mencoba mencuri base, maka dari itu *catcher* dan penjaga lapangan lainnya harus beraksi cepat. Apabila terjadi *steal*, yang harus dilakukan oleh penjaga adalah bergerak ke arah *base* dan menyebutkan '*steal*'. Mematikan pelari yang melakukan *steal* bergantung pada kecepatan *catcher* dalam bereaksi dan melempar ke arah *base*. Penjaga yang ada di *base* menangkap bola dan menyentuhkan ke pelari sebelum bisa mencapai *base*.

h) Meneruskan/Menyambungkan Bola (*Relays Ball*)

Relay bola adalah hal paling mudah dipelajari oleh pemain. Kejadian *relay* bola diawali dengan pukulan jauh oleh pemukul mendarat terlalu jauh di *outfield*, beberapa pemain melakukan relay untuk melempar ke *home plate*. Setelah menerima bola lemparan dari *outfield*, kemudian dilemparkan ke *infield* pemain *infield* meneruskan melempar ke *base* di depan pelari.

i) Memotong Bola (*Cut Of The Ball*)

Terkadang lemparan bola perlu dipotong di tengah jalan sebelum mencapai sasaran. Memotong lemparan berguna juga untuk mematikan pelari yang berusaha mencapai *base* di depannya. Posisi memotong bola kira-kira 3 meter dari *base*. Lemparan sering dipotong pada *base* ketiga dan *home plate*. Untuk melempar ke *base* 3, bola akan dipotong oleh *shortstop* dan arah bola ke *home plate* akan dipotong oleh *pitcher*.

j) Sistem pertahanan pendek (*Close system* atau biasa disebut *C-position*)

Digunakan bila ada pelari di *base* ke III yang menentukan kemenangan atau keadaan sama/*draw* (*tie game*) dan dalam keadaan kurang dari dua mati (*out*).

k) Sistem pertahanan medium (*Medium system* atau *M-position*)

merupakan posisi agak lebih aman, terutama jika menghadapi lawan yang suka melakukan pukulan pendek (*bunting*) dan untuk mencegah pelari di *base* tidak dapat maju ke *base* berikutnya atau digunakan untuk melakukan *double play* artinya mematikan 2 pelari sekaligus dalam waktu dan *moment* yang bersamaan dan berurutan. Misalnya ada pelari di *base* I dan hendak menuju ke *base* II sementara temannya memukul. Jika bolanya (hasil pukulan) dapat dikuasai oleh pemain lapangan, dengan cepat bola tersebut dilemparkan ke arah *base* II untuk mematikan pelari dari *base* I kemudian sekaligus mematikan pelari yang menuju ke *base* I. Inilah yang dimaksudkan dengan *double play*.

l) Sistem pertahanan jauh/dalam (*Deep system* atau *D-position*)

Untuk menghadapi situasi tanpa/tidak ada pelari satupun di *base* sedangkan pemukulnya adalah pemukul jauh dan akurat (*slugger*), atau biasa juga untuk

menghadapi bila ada pelari di *base* II dan III dalam keadaan 2 mati (*out*), sehingga kemungkinan lawan untuk mendapatkan nilai sangat kecil atau sebaliknya besar kemungkinan bagi regu lapangan untuk mematikan lawan. Sebab dalam keadaan seperti ini pihak lawan ada kecenderungan untuk memukul bola sejauh mungkin.

9) Taktik Penyerangan dalam Bermain *Softball* (*offensive strategy*)

Taktik penyerangan adalah siasat yang dipergunakan oleh regu yang mendapat giliran memukul, secara individu atau kelompok untuk menyerang lawan dan berusaha memperoleh nilai dan kemenangan dalam pertandingan. Taktik penyerangan yang dapat digunakan oleh pemain adalah:

a) Pukulan Tanpa Ayunan (*Bunt*)

Sacrifice bunt adalah usaha *batter* melakukan pukulan kearah *base* 1, *pitcher* atau *base* 3 dengan tujuan untuk membantu pelari menuju *base* di depannya. Adapun cara melakukannya adalah:

- (1) jika ada pelari pada *base* 1 agar dapat mencapai *base* 2 maka *batter* mengarahkan pukulan ke arah *base* 1. Dengan demikian memaksa penjaga *base* 1 mengejar bola *bunt* tersebut sehingga pelari pada *base* 1 dapat selamat mencapai *base* 2;
- (2) Apabila ada pelari pada *base* 1 dan 2 maka *bunt* diarahkan pada *base* 3. Sehingga penjaga *base* 3 terpaksa memungut bola dengan harapan tidak terjadi *force play* ataupun *double play*. Dengan demikian, pelari pada *base* 1 dan *base* 2 dapat melanjutkan ke *base* berikutnya.

b) Pukul dan Lari (*Hit and Run*)

Hit and run adalah siasat yang dilakukan oleh *batter* (pemukul) untuk membantu agar *base runner* dapat maju beberapa *base* di depannya dengan selamat. Taktik ini dilakukan jika ada pelari di *base* 1 atau di *base* 2. Taktik ini dapat dilakukan dengan pelari di *base* 1 melakukan *stealing* ke *base* 2 sehingga penjaga *base* 2 berlari menuju *base* 2 sementara pemukul mengarahkan pukulan ke arah yang ditinggalkan penjaga *base* 2. Pelari dari *base* 1 berusaha berlari sampai *base* 3 sementara pemukul berusaha selamat sampai *base* 1. Arah pukulan sebaiknya adalah bola memantul tanah (*ground ball*). Taktik *hit and run* dapat dipergunakan dalam situasi tim telah unggul satu angka dan sebelum terjadi 2 *out*. *Hit and run* dikatakan berhasil bila dapat menyelamatkan pelari dari *base* 1 mencapai *base* 3. Kemudian atas bantuan *batter* berikutnya dapat mencapai *home base* dengan selamat.

c) Mencuri *Base* (*Steal Base*)

Mencuri *base* adalah siasat yang dilakukan oleh pelari. Keberhasilan siasat ini dipengaruhi kecepatan dan kejelian pelari melihat pelepasan bola dari *pitcher*. Dengan segera berlari meninggalkan *base*, di samping itu ditunjang kemampuan *sliding* untuk meraih *base* yang dituju. Dipihak lain *steal* akan berhasil lebih baik dengan bantuan *batter* mengganggu *catcher*, sehingga bola yang dilepas oleh *pitcher* tidak tertangkap oleh *catcher*. Mencuri dapat dilakukan lebih dari satu orang, seperti berikut ini:

- (1) *Single steal* dilakukan bila hanya ada satu orang pelari yang melakukan *stealing* dari satu *base* ke *base* berikutnya sewaktu *pitcher* melakukan *pitching*.

(2) *Double steal* dilakukan bila terdapat dua pelari pada dua *base* melakukan *stealing*. *Stealing* tidak bermanfaat jika tim ketinggalan lebih dari satu angka, telah mati 2.

d) Pukulan Melayang (*Sacrifice Fly*)

Pukulan ini sangat tepat dilakukan pada saat pertandingan berlangsung ketat. Hal ini dilakukan sebelum terjadi dua mati atau selisih nilai tidak lebih dari 2, ada pemain pada *base* 3, atau *base* 2 dan *base* 3. Pukulan melayang harus dilakukan oleh seorang *batter* yang baik karena harus memukul bola melambung kearah *outfielder* dan hasil pukulanya adalah melayang jauh. Ketika bola dipukul jauh dan melambung ke arah *outfielder*, pelari pada *base* berlari bersiap untuk berlari. Jika kemungkinan bola tidak tertangkap *fielder*, pelari dapat langsung menuju *base* di depannya/*home*. Akan tetapi, bila diperkirakan bola dapat ditangkap oleh *outfielder*, pelari siap berada di *base*, bersamaan dengan bola menyentuh *glove* penjaga, langsung lari secepatnya.

f. Peraturan Permainan Softball

Peraturan bermain *softball* di keluarkan oleh *The International Joint Rules Comitte Of Softball*. Setidaknya ada beberapa peraturan dasar yang digunakan dalam bermain *softball* yang perlu diketahui. Peraturan permainan *softball* dari pertama diperkenalkan pada tahun 1887 sampai pada saat ini terus mengalami perkembangan. Perkembangan- perkembangan tersebut ditandai dengan penggunaan peralatan yang digunakan mulai dari alat pemukul (*bat*) sampai *helmet* untuk pemain. Pemukul dapat menolak lemparan bola yang dirasa tidak sesuai. Akan tetapi, lemparan yang ketiga harus dipukul, Mukholid (2004: 58).

Adapun peraturan permainan *softball* berdasarkan pendapat Widyastuti (2013: 36-42) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain.
Dalam satu regu terdiri dari sembilan pemain yang bermain di dalam lapangan.
- 2) Penentuan regu yang bertanding.
Regu yang mendapat giliran memukul pertama atau terakhir dalam suatu "*inning*" ditentukan dengan undian memakai koin atau dengan cara lain yang disetujui sebelumnya.
- 3) Pemain yang sah.
Permainan yang dianggap sah jika telah mencapai total 7 "*inning*" atau sejumlah *inning* yang telah disetujui oleh kedua regu sebelum bertanding.
- 4) *Innings*.
Innings adalah merupakan babak atau bagian dari permainan dimana satu regu menjadi regu pemukul dan menjadi regu penjaga. Serta terjadi 3 mati (*out*) untuk masing-masing regu.
- 5) Nilai atau poin.
Nilai diperoleh oleh regu pemukul jika melalui pemukul sendiri atau tidak seorang pemukul yang dapat masuk keruang bebas dengan selamat sampai di *home base* mendapat nilai 1.
- 6) Pemain mati atau *out*. Seorang pemain dikatakan mati dan harus masuk ruang bebas keluar jika:
 - (a) Telah memukul tiga kali dan yang ketiga tidak dipukul sedangkan *catcher* dapat menangkap lemparan dari *pitcher* sebelum bola jatuh. Jika *catcher* tidak mampu menangkap bola tetapi kondisi *base* dalam kondisi penuh, pemukul tetap mati.
 - (b) Memukul betul atau salah, sedang partai lapangan dan menangkap pukulannya (tangkap bola). Bola yang dipukul kena tapi tidak sempurna dan tidak membuat sudut busur ke atas, jika ditangkap oleh *catcher*, tidak dianggap menangkap bola.
 - (c) Belum sampai di *base*, sedangkan di *base I* ini telah dibakar.
 - (d) Dia tidak menginjak *base* yang dilewati.
 - (e) Menghindar agar tidak disentuh bola, sehingga menyimpang lebih dari satu meter di luar garis antara kedua *base*.
 - (f) Dapat ditik sewaktu-waktu dan dimana saja, asal dia tidak menginjak *base*.
 - (g) Membuat "*infield fly*".
 - (h) Membuat pukulan bunt pada pukulan ketiga, sehingga hasilnya adalah pukulan yang salah.
 - (i) Pada pelari keharusan belum sampai di *base* yang dituju dan *base* ini telah dibakar atau ditik diperjalanan.
 - (j) Langsung kena bola yang dipukul oleh temannya.
- 7) Hak Memukul. Seorang pemain memiliki 3 kali kesempatan mendapatkan bola dari lemparan *pitcher*. Tetapi jika pukulan yang

ketiga tidak kena dan *catcher* dapat menangkap lambungan bola dari *pitcher* sebelum menyentuh tanah, pemukul mati.

- 8) Pergantian dilakukan setelah pemain ketiga mati atau *out*.
- 9) Pukulan yang benar (sah):
 - (a) Jika bola setelah dipukul berhenti di dalam lapangan antara kedua garis salah.
 - (b) Jika bola setelah dipukul jatuh di lapangan permainan kemudian berputar melalui lanjutan garis salah.
- 10) Pukulan salah:
 - (a) Jika bola jatuh diluar garis salah dan tetap bergerak di tempat.
 - (b) Jika bola jatuh di dalam lapangan, kemudian bola keluar melewati garis salah antara *base IV* dan melewati *base I* dan antar *base IV* dengan *base III*.
- 11) *Free Walk*. Kondisi ini di berikan kepada pemukul jika:
 - (a) Bola hasil lambungan *pitcher* sudah empat kali *ball*.
 - (b) Bola lambungan *pitcher* mengenai pemukul dan pemukul sudah berusaha untuk menghindari dari bola tersebut.
 - (c) *Pitcher* melakukan gerak tipu.
- 12) Pelari Keharusan:
 - (a) *Base I*, bagi pelari yang baru saja melakukan pukulan.
 - (b) *Base II*, jika *base I* telah ditempati dan *base III* harus ditempati juga oleh pemukul.
 - (c) *Base III*, jika *base I* dan *base II* telah terisi oleh pemukul.
 - (d) *Base IV*, jika semua *base* telah terisi oleh pemukul.
 - (e) Tiap-tiap *base* yang telah ditinggalkan oleh pelari namun kembali lagi karena terjadi tangkap bola oleh penjaga.
 - (f) Pada pelari keharusan, semua pelari dapat dimatikan dengan membakar *base* yang dituju atau pelarinya yang titik.
- 13) *Infield fly*:
 - (a) Jika bola dipukul tinggi sampai hampir *vertical* dan diperkirakan jatuh diantara keempat *base* dan akan tertangkap, wasit (*umpire*) menyerukan "*infield fly*".
 - (b) Pada saat pemukul mati dan semua pelari *base* tidak boleh lari, wasit (*umpire*) menyerukan "*infield fly*".
- 14) Pemenang pertandingan. Pemenang adalah regu yang mengumpulkan pelari lebih banyak selama pertandingan berjalan.
- 15) *Run*:
 - (a) Satu *run* dihasilkan jika seorang pelari yang secara sah telah menyentuh *base I*, *II*, *III*, dan *home plate* sebelum terjadi *out* ketiga.
 - (b) Suatu *run* akan diabaikan jika terjadi *out* ketiga yang disebabkan oleh: *batter base-runner* dimatikan sebelum mencapai *base I*, pelari *base* mati karena meninggalkan *basenya*, karena pemukul harus menjadi *batter base runner*. Kejadian ini disebut *force out*, seorang pelari *base* meninggalkan *basenya* sebelum *pitcher* melepaskan lambungan bolanya kepada pemukul.

- (c) Pelari *base* yang berada dibelakang tidak dapat membuat *run* jika pelari didepannya *out* ketiga di dalam satu *inning*.
- (d) Pelari *base* yang di belakang tidak dapat membuat *run* lebih dulu daripada pelari di depannya yang berada di *batting order* jika pelari di depannya belum dimatikan.
- 16) *Scorer* atau pencatat nilai. Wasit atau *umpire* dibantu oleh seorang pencatat nilai yang disediakan oleh masing-masing regu. Tugas dari *scorer* antara lain:
 - (a) Mencatat tanggal dan jam atau durasi pertandingan.
 - (b) Mencatat kedua regu yang bertanding.
 - (c) Mencatat kedua pemimpin atau kapten regu.
 - (d) Jumlah *inning*.
 - (e) Mencatat banyaknya nilai, banyaknya pemain mati, pergantian pemain, dan banyaknya tangkap bola untuk setiap pemain dari tiap regu.
- 17) *Umpire* atau wasit. Dalam pertandingan *softball* wasit yang memimpin pertandingan disebut dengan "*umpire*". Jumlah *umpire* dalam setiap pertandingan *softball* berjumlah 4 orang, yaitu dengan rincian satu kepala wasit dan tiga wasit *base*. Kepala wasit bertugas dibelakang *catcher* untuk menentukan hasil bola lambungan dari pitcher *strike* atau *ball*. Sedangkan wasit *base* bertugas di lapangan untuk menentukan matinya para pelari *base*.

3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Pendidik adalah orang yang dengan sengaja membantu orang lain untuk mencapai kedewasaan. Pada lingkungan sekolah biasanya disebut dengan guru. Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Pendidik merupakan sosok yang memiliki kedudukan yang sangat penting bagi pengembangan segenap potensi peserta didik. Pendidik menjadi orang yang paling menentukan dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran di kelas, paling menentukan dalam pengaturan kelas dan

pengendalian peserta didik, serta dalam penilaian hasil pendidikan dan pembelajaran yang dicapai peserta didik. Oleh karena itu pendidik merupakan sosok yang amat menentukan dalam proses keberlangsungan dan keberhasilan pendidikan dan pembelajaran.

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya atau profesi mengajar, sehingga guru pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat dan nafsunya untuk belajar (Mulyasa, 2007: 188).

Menurut Suryobroto (2004: 8-9) tugas guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks antara lain:

- a) Sebagai pengajar. Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberi ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan bagaimana hakikat masing-masing materi.
- b) Sebagai pendidik. Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik tugasnya adalah lebih memberikan dan menanamkan sikap atau afektif ke peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri, dan

olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggung jawab, jujur, menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar, rajin hadir, dan lain-lain.

- c) Sebagai pelatih. Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotorik peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga/aktivitas di alam terbuka para peserta didik fisik dan keterampilan gerak yang baik.
- d) Sebagai pembimbing. Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing baris berbaris, petugas upacara, mengelola UKS, mengelola koperasi, kegiatan pencinta alam dan membimbing peserta didik yang memiliki masalah atau khusus.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan sembarang orang di luar pendidikan. Guru adalah orang yang harus di gugu dan ditiru, dalam arti orang yang memiliki wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladani. Kajian tentang pendidik mencakup beberapa hal pokok antara lain pengertian dan sebutan istilah pendidik, kompetensi pendidik, kedudukan

pendidik, hakikat tugas dan tanggung jawab guru, profesionalisme guru, organisasi profesi, dan kode etik guru.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran terdiri dari proses mengajar dan belajar, di mana mengajar dan belajar merupakan suatu proses yang saling berkaitan. Menurut Sutikno (2009: 32), pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara lebih implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hubungan belajar mengajar adalah suatu proses timbal balik, dimana terjadi suatu komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah pengajar dan orang yang diajar. Terjadinya proses komunikasi adalah mutlak untuk berhasilnya suatu proses yaitu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

Menurut Yamin (2005: 97), belajar merupakan proses memperoleh kecakapan keterampilan dan sikap. Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Sugihartono, dkk, 2013: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Gulo (dalam Sugihartono, dkk, 2013:80) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Nasution (dalam Sugihartono, dkk, 2012:80) mengemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

5. Materi Pembelajaran Permainan *Softball*

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan hal pokok untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran. Demikian juga dengan pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, dalam proses pembelajaran PJOK tidak terlepas dari perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang digunakan, materi yang akan disampaikan serta evaluasi dan penilaian pembelajaran. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dokumen kurikulum merupakan perangkat operasional untuk memfasilitasi pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian kurikulum. Ruang

lingkup Materi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan jenjang SMA/MA adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan jenjang SMA/MA

No.	Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran PJOK
1.	Aktivitas Permainan dan Olahraga termasuk tradisional, misalnya; sepakbola, bola voli, bola basket, kasti, bulutangkis, tenis meja, <i>softball</i> jalan cepat, lari jarak pendek, lompat jauh, tolak peluru, pencak silat, sepak takraw, bola tangan, dan olahraga tradisional lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memupuk kecenderungan alami anak untuk bermain melalui kegiatan bermain informal dan meningkatkan pengembangan keterampilan dasar, kesempatan untuk interaksi sosial. Menerapkannya dalam kegiatan informal dalam kompetisi dengan orang. Juga untuk mengembangkan keterampilan dan memahami dari konsep-konsep kerja sama tim, serangan, pertahanan dan penggunaan ruang dalam bentuk eksperimen/eksplorasi untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman.
2.	Aktivitas Kebugaran, meliputi pengembangan komponen kebugaran berkaitan dengan kesehatan, terdiri dari latihan; kekuatan, kelincahan, kecepatan, daya tahan (aerobik dan anaerobik), dan tes kebugaran jasmani.
3.	Aktivitas Senam dan Gerak Ritmik, meliputi senam lantai, senam alat, senam ritmik/irama, apresiasi terhadap kualitas estetika dan artistik dari gerakan, tarian kreatif dan rakyat.
4.	Aktivitas Air, memuat kompetensi dan kepercayaan diri saat peserta didik berada di dekat, di bawah dan di atas air. Memberikan kesempatan unik untuk pengajaran gaya-gaya renang (dada, bebas, punggung, dan kupu-kupu) dan juga penyediaan peluang untuk kesenangan bermain di air dan aspek lain dari olahraga air termasuk mengapung, loncat indah dan pertolongan dalam olahraga air.
5.	Kesehatan, meliputi, P3K pola hidup sehat, seks bebas dan narkoba, gizi dan makanan sehat, manfaat aktifitas fisik, denyut jantung, pencegahan penyakit, pengurangan biaya perawatan pribadi dan kesehatan lingkungan.

Kemendikbud, 2014

Di dalam ruang lingkup pendidikan jasmani pada cakupan permainan dan olahraga terdapat beberapa materi yang harus disampaikan pada saat

pembelajarannya di sekolah. Cakupan lingkup materi permainan dan olahraga adalah sebagai berikut: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *softball*, *baseball*, *rounders*, *kipppers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya. Dari ruang lingkup materi mata pelajaran PJOK diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *softball* perlu diajarkan di sekolah.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/MA/SMK/MAK terdapat tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi di dalam suatu pembelajaran, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) kompetensi sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Pada dasarnya setiap kompetensi inti yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 setiap kelasnya memiliki pengertian yang sama, hanya saja dalam kompetensi dasar terdapat perbedaan degree dalam setiap kelasnya. Kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan permainan bola kecil pembelajaran PJOK dalam setiap jenjang kelas memiliki degree yang berbeda, yaitu:

Tabel 2. Kompetensi Inti Pengetahuan dan Keterampilan PJOK
SMA/MA/SMK/MAK

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Tabel 3. Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan PJOK
SMA/MA/SMK/MAK

Kelas	Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
X	3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*	4.2 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*
XI	3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*	4.2 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*
XII	3.2 Merancang pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola kecil *	4.2 mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola kecil*

Kompetensi dasar yang terdapat dalam permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 jenjang SMA/MA/SMK/MAK pada poin 3.2 dan 4.2 memfokuskan kemampuan

peserta didik melalui kegiatan menganalisis keterampilan gerak dan mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak tersebut. Selain mampu menganalisis peserta didik SMA/MA/SMK/MAK diharapkan mampu juga untuk menyusun rencana perbaikan dari hasil analisis tersebut. Tingkat kemampuan peserta didik selanjutnya pada kelas XII adalah peserta didik mampu merancang pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan *softball* dan mampu mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan dan penyerangan tersebut. Dari perbedaan tingkat pengetahuan dan keterampilan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman sesuai dengan peraturan kemendikbud.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Febyan Aditya Krisnanto (2014) yang berjudul Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Materi Pembelajaran Bolabasket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri seKabupaten Banyumas dari 30 guru penjas, sebanyak 2 responden 40 (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Secara keseluruhan guru penjas di Kabupaten Banyumas

memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bola basket.

2. Penelitian Hardhika Ari Wibawa (2015) yang berjudul Faktor Pendukung Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran *Softball* Di Kota Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar faktor pendukung yang dirasakan guru pendidikan jasmani sekolah menengah atas dalam pelaksanaan pembelajaran *softball* di Kota Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani pada SMA atau yang sederajat di Kota Yogyakarta mengetahui olahraga *softball* sebesar 100%, memahami olahraga *softball* sebesar 82,9%. Guru yang telah mengetahui *softball* dalam kurikulum pembelajaran sebesar 94,3%, dan yang telah menerapkan dalam proses belajar mengajar 31,4%. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana di Kota Yogyakarta 14,3%, dan yang memiliki peralatan hanya 11,4% sekolah. Yang terakhir yaitu guru menumbuhkan keinginan, motivasi dan rasa senang terhadap peserta didik sebesar 37,1%.
3. Penelitian Abdul Hamid (2018) yang berjudul Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta terhadap Permainan *Softball*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah sebagai berikut: berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 25% (4 guru), kategori

“rendah” sebesar 6.25% (1 guru), dan pada kategori “sangat rendah” sebesar 18.75% (3 guru).

C. Kerangka Berpikir

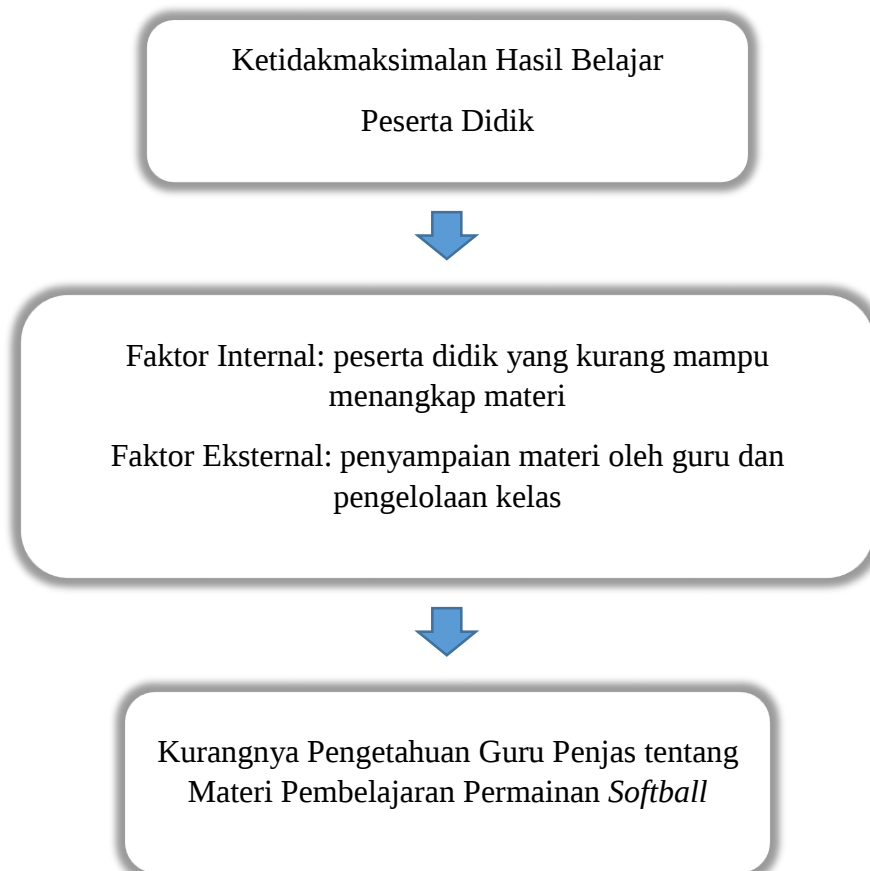
Peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dasar keberhasilan dunia pendidikan tidak lain adalah eksistensi seorang guru. Guru yang efektif dan profesional dalam tugasnya yang mampu menggunakan kemampuannya untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai yang diamanatkan di dalam kurikulum.

Dalam pembelajaran jasmani di sekolah menengah peserta didik cenderung belum menemukan potensi dalam dirinya melalui olahraga yang salah satunya adalah permainan *softball*. Hal ini disebabkan karena permainan *softball* adalah olahraga yang belum memasyarakat terdapat dalam materi pembelajaran di sekolah sehingga peserta didik cenderung belum berminat.

Guru pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pendorong besar dalam perkembangan olahraga permainan *softball* di sekolah karena dari sinilah seorang peserta didik mampu mengetahui *permainan softball* baik dalam hal teknik maupun taktik permainan secara optimal. Selain itu guru penjas juga dituntut untuk memberikan materi secara jelas dan detail kepada peserta didik terlebih dalam materi-materi pembelajaran yang sifatnya banyak digemari oleh peserta didik.

Untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tersebut hendaknya seorang guru harus lebih dulu mengetahui materi pembelajaran secara mendetail dan luas.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran, menurut Bloom yang dikutip oleh Joesmani (1988: 40), pengetahuan adalah mengetahui istilah-istilah umum, mengetahui fakta-fakta khusus, mengetahui metode dan prosedur mengenai konsep dasar dan mengetahui tentang prinsip-prinsipnya. Maka apabila guru pendidikan jasmani dapat mengetahui materi permainan *softball* secara kompleks diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan keberadaan cabang olahraga *softball* di Kabupaten Sleman melalui pembelajaran di sekolah berdasarkan kurikulum.



Gambar 17. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk mendeskripsikan suatu keadaan secara objektif. Sugiyono (2017: 68) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengukur nilai satu atau lebih secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru penjas di se-Kabupaten Sleman mengenai materi pembelajaran permainan *softball*. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada responden. Hasil dari tes tersebut selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2021 dan tempat untuk melaksanakan penelitian tingkat pengetahuan guru pejas tentang materi pembelajaran permainan *softball* adalah di seluruh SMA Negeri yang berada di Kabupaten Sleman dengan jumlah 17 SMA Negeri.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 80) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang mengikuti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di Kabupaten Sleman yang terdiri dari 36 guru. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi karena menggunakan seluruh populasi yang ada, tanpa ada pengambilan sampel. Rincian populasasi penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Rincian populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru Penjas
1.	SMA Negeri 1 Cangkringan	2
2.	SMA Negeri 1 Depok	2
3.	SMA Negeri 1 Gamping	2
4.	SMA Negeri 1 Godean	2
5.	SMA Negeri Kalasan	2
6.	SMA Negeri 1 Minggir	2
7.	SMA Negeri 1 Mlati	2
8.	SMA Negeri 1 Ngaglik	2
9.	SMA Negeri 2 Ngaglik	2
10.	SMA Negeri 1 Ngemplak	2
11.	SMA Negeri 1 Pakem	3
12.	SMA Negeri 1 Prambanan	3
13.	SMA Negeri 1 Sayegan	2
14.	SMA Negeri 1 Sleman	1
15.	SMA Negeri 2 Sleman	2
16.	SMA Negeri 1 Tempel	2
17.	SMA Negeri 1 Turi	3
Jumlah		36

(Sumber: Dikpora DI Yogyakarta, 2020)

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017: 74), definisi variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman tentang materi pembelajaran

permainan *softball*. Tingkat pengetahuan guru yang dimaksud adalah skor yang diperoleh oleh guru dalam menjawab instrumen penelitian berbentuk lembar tes soal yang berisi pertanyaan tentang pengertian permainan *softball*, teknik dasar dalam bermain *softball*, peralatan atau sarana dan prasarana dalam bermain *softball*, serta peraturan permainan *softball*.

Variabel pada penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan kognitif guru penjas dalam penguasaan materi pembelajaran khususnya tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Pemahaman tersebut dapat diartikan sebagai kemampuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman untuk mengerti (menerjemahkan), memahami dan dapat menerapkan permainan *softball* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Secara operasional, tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman adalah skor yang diperoleh dari isian tes yang disebarkan kepada guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman tentang materi pembelajaran permainan *softball* dengan nilai skor yang benar.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 160), mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar

pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes yang berbentuk dalam butir-butir soal. Berdasarkan teori Sudijono (2007: 66), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan pengukuran dan penilaian.

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes. Berdasarkan dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang cocok dan relevan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Dengan menggunakan metode survei tes ini kemudian dapat diketahui tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

Penelitian ini menggunakan instrumen milik Abdul Hamid yang penelitiannya ditujukan kepada guru PJOK SMA. Berikut akan disampaikan mengenai kisi-kisi instrumen penelitian tentang “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman” dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Permainan *Softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Permainan <i>Softball</i> di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman	1.Menerjemahkan	a.Menerjemahkan peraturan permainan <i>softball</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
		b.Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	6, 7, 8, 9	4
		c.Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	10, 11, 12, 13	4
	2. Menafsirkan	a.Menafsirkan peraturan permainan <i>softball</i>	14, 15	2
		b.Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
		c. Menafsirkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	21, 22, 23, 24	4
	3. Memperkirakan	a.Memperkirakan peraturan permainan <i>softball</i>	25, 26, 27, 28	4
		b.Memperkirakan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	29, 30, 31	3
		c.Memperkirakan teknik dasar permainan <i>softball</i>	32, 33, 34	3
	Jumlah			34

2. Teknik Pengumpulan Data

Abdurrahman (2011:85) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berdasarkan pendapat Sugiyono (Rizky Iryandi, 2017: 50), skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan skala *Gutman* dengan interval 0-1, dengan alternatif jawaban

“Benar” dan “Salah”. Untuk bobot skor jawaban tes ini dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 6. Bobot Skor Jawaban Soal Tes

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

Sumber: Sugiyono, (2011: 139-140)

Pada teknik pengumpulan data penelitian, peneliti mendata jumlah guru penjas di SMA Negeri se Kabupaten Sleman yang mengikuti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dengan mendatangi pengurus MGMP. Kemudian peneliti membagikan alamat atau link yang akan digunakan untuk pengambilan data online melalui google formulir. Proses pengambilan data selama 2 minggu terhitung sejak pertama kali alamat tersebut dibagikan oleh guru penjas yang lain melalui WAG yang sudah ada. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dari pengisian untuk kemudian diambil kesimpulannya.

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang baik sebelum digunakan dalam pengambilan data untuk penelitian harus terlebih dahulu diuji cobakan sebagai alat pengumpul data yang baik dan sesuai. Dengan adanya hal tersebut maka instrumen perlu diuji coba untuk menguji validitas dan realibilitas instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari responden. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2006: 167), menyatakan bahwa tujuan dari diadakannya uji coba antara lain adalah untuk mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud peneliti. Subjek yang dijadikan uji coba adalah guru PJOK SMA Negeri yang berada di Kabupaten Bantul.

1. Analisis Butir Soal

Menganalisis butir soal merupakan suatu kegiatan yang harus guru lakukan untuk meningkatkan mutu soal yang telah ditulis. Kegiatan ini merupakan proses pengumpulan, peringkasan, dan penggunaan informasi dari jawaban peserta didik untuk membuat keputusan tentang setiap penilaian, Nitko dalam (Rizky Iryandi, 2017: 40). Kemudian dilakukan analisis secara kuantitatif yang mencakup pengukuran kesulitan butir soal dan diskriminasi soal yang termasuk validitas soal dan reliabilitasnya.

2. Analisis Butir Soal Secara Kuantitatif

Penelaahan soal secara kuantitatif yaitu penelaahan butir soal didasarkan pada empirik dari butir soal yang bersangkutan. Data empirik ini diperoleh dari soal yang telah diujicobakan sebelumnya.

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal merupakan peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Pada umumnya dalam indeks tingkat kesukaran dinyatakan dalam proporsi yang besarnya berkisar 0,00-1,00 (Aiken, 1994: 66). Jika semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan yang berarti semakin mudah soal itu. Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Rumus yang dipergunakan untuk butir soal obyektif. Rumusnya adalah sebagai berikut ini berdasarkan pendapat Nitko (1996: 310)

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Guru Yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah guru yang mengikuti tes}}$$

Fungsi tingkat kesukaran soal dikaitkan dengan tujuan tes.

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes

Soal	Guru Yang Mengikuti Tes	Guru Yang Menjawab Benar Butir Soal	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan Tingkat Kesukaran Soal
Soal 1	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 2	30 Guru	30	1,000	Sangat Mudah
Soal 3	30 Guru	26	0,867	Sangat Mudah
Soal 4	30 Guru	20	0,667	Mudah
Soal 5	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 6	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 7	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 8	30 Guru	30	1,000	Sangat Mudah
Soal 9	30 Guru	30	1,000	Sangat Mudah
Soal 10	30 Guru	20	0,667	Mudah
Soal 11	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 12	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 13	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 14	30 Guru	20	0,677	Mudah
Soal 15	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 16	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 17	30 Guru	13	0,433	Sulit
Soal 18	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 19	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 20	30 Guru	3	0,100	Sangat Sulit
Soal 21	30 Guru	26	0,867	Sangat Mudah
Soal 22	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 23	30 Guru	14	0,467	Sulit
Soal 24	30 Guru	20	0,667	Mudah
Soal 25	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 26	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 27	30 Guru	30	1,000	Sangat Mudah
Soal 28	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 29	30 Guru	24	0,800	Mudah
Soal 30	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 31	30 Guru	30	1,000	Sangat Mudah
Soal 32	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 33	30 Guru	27	0,900	Sangat Mudah
Soal 34	30 Guru	26	0,867	Sangat Mudah

Tabel 8. Indeks Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran Soal				
0,81	–	1,00	=	Sangat Mudah
0,61	–	0,80	=	Mudah
0,41	–	0,60	=	Sedang
0,21	–	0,40	=	Sulit
0,00	–	0,20	=	Sangat Sulit

4. Daya Pembeda (DP)

Manfaat daya pembeda pada setiap butir soal adalah sebagai berikut:

- Untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya.
Berdasarkan indeks daya pembeda, setiap butir soal dapat diketahui apakah butir soal itu baik, direvisi, atau ditolak.
- Untuk mengetahui seberapa jauh setiap butir soal dapat mendeteksi/membedakan kemampuan.
- Untuk mengetahui daya pembeda soal adalah dengan rumus berikut ini.

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = Jumlah responden penelitian

Tabel 9. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

BUTIR SOAL	DAYA BEDA (Pearson Correlation)	KRITERIA
Soal 1	0.628**	Baik
Soal 2	. ^a	Jelek
Soal 3	0.587**	Baik
Soal 4	0.497**	Baik
Soal 5	0.773**	Baik Sekali
Soal 6	0.628**	Baik
Soal 7	0.398*	Cukup
Soal 8	. ^a	Jelek
Soal 9	. ^a	Jelek
Soal 10	0.497**	Baik
Soal 11	0.538**	Baik
Soal 12	0.628**	Baik
Soal 13	0.628**	Baik
Soal 14	0.497**	Baik
Soal 15	0,172	Jelek
Soal 16	0.398*	Cukup
Soal 17	0,164	Jelek
Soal 18	0.773**	Baik Sekali
Soal 19	0.628**	Baik
Soal 20	0,097	Jelek
Soal 21	0.587**	Baik
Soal 22	0.538**	Baik
Soal 23	0,203	Jelek
Soal 24	0.497**	Baik
Soal 25	0.628**	Baik
Soal 26	0.773**	Baik Sekali
Soal 27	. ^a	Jelek
Soal 28	0.538**	Baik
Soal 29	0.398*	Cukup
Soal 30	0.628**	Baik
Soal 31	. ^a	Jelek
Soal 32	0.628**	Baik
Soal 33	0.773**	Baik Sekali
Soal 34	0.587**	Baik

Tabel 10. Indeks Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran Soal			
D	=	0,00 – 0,20 :	Jelek
D	=	0,21 – 0,40 :	Cukup
D	=	0,41 – 0,70 :	Baik
D	=	0,71 – 1,00 :	Baik Sekali
D	=	Negatif	: Sangat Jelek

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan pada 32 guru PJOK SMA/MA/SMK Negeri dan Swasta di Kabupaten Bantul yang mengikuti MGMP. Permohonan izin, penyebaran tes, pengisian dan penarikan dilakukan pada tanggal 02 - 09 Maret 2021. Tes tersebut disebarluaskan melalui *WhatsApp Group* dalam bentuk link melalui google formulir yang sudah mendapatkan izin dari Ketua MGMP PJOK SMA/MA/SMK Negeri dan Swasta di Kabupaten Bantul.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*judgement*) yang ahli di bidang permainan *softball*. *Juggement* pada instrumen penelitian ini yaitu Bapak Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd. Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Suatu instrument dikatakan sah apabila telah memenuhi validitas yang telah ditentukan.

Dalam sebuah penelitian, diperlukan adanya kepastian dalam penggunaan instrumen. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2011: 121) berpendapat bahwa instrumen yang valid berarti

alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut Arikunto (2010: 211) mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2010: 213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y
 N : Jumlah kasus
 $\sum XY$: Jumlah perkalian x dan y
 $\sum X^2$: Jumlah x kuadrat
 $\sum Y^2$: Jumlah y kuadrat

Dalam menentukan validitas butir dalam angket yang diuji cobakan, uji validitas menggunakan bantuan program komputer yaitu program SPSS 24.0. Butir angket yang valid adalah yang mempunyai harga r hitung $\geq r$ tabel dengan taraf signifikan 5%. Dalam tabel disebutkan bahwa r tabel untuk 32 responden adalah sebesar 0,361, jadi butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung $\geq 0,361$. Butir-butir instrumen yang gugur dalam uji validitas terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 11. Rangkuman Butir-butir yang Gugur dalam Uji Validasi

Faktor	Indikator	Butir Soal Valid	Butir Soal Gugur
Menerjemahkan	Peraturan permainan <i>softball</i>	1, 3, 4, 5	2
	Sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	6, 7	8, 9
	Teknik dasar permainan <i>softball</i>	10, 11, 12, 13	-
Menafsirkan	Peraturan permainan <i>softball</i>	14	15
	Sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	16, 18, 19	17, 20
	Teknik dasar permainan <i>softball</i>	21, 22, 24	23
Memperkirakan	Peraturan permainan <i>softball</i>	25, 26, 28	27
	Sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	29, 30	31
	Teknik dasar permainan <i>softball</i>	32, 33, 34	-
Jumlah		25	9

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut diperoleh 25 butir pernyataan valid dan 9 butir pernyataan tidak valid harus dihilangkan dalam analisis karena r hitung $< r$ tabel, selain itu kesembilan butir pernyataan yang gugur tersebut tidak mempengaruhi dalam mengumpulkan data karena 25 butir pernyataan yang valid sudah mampu merepresentasikan semua faktor yang ada dalam pengambilan data penelitian.

Tabel 12. Nilai R Hitung Butir-Butir yang Gugur dalam Uji Validasi

Indikator	No. Butir	R hitung	R tabel	Ket.
1.a Menerjemahkan peraturan permainan <i>softball</i>	2	. ^a	0,361	Gugur
1.b Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	8 9	. ^a . ^a	0,361 0,361	Gugur Gugur
2.a Menafsirkan peraturan permainan <i>softball</i>	15	0,172	0,361	Gugur
2.b Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	17 20	0,164 0,097	0,361	Gugur Gugur
2.c Menafsirkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	23	0,203	0,361	Gugur
3.a Memperkirakan peraturan permainan <i>softball</i>	27	. ^a	0,361	Gugur
3.b Memperkirakan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	31	. ^a	0,361	Gugur

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah diuji coba sebelumnya. Untuk menguji realibilitas dapat digunakan uji realibilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik pengujian. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2006: 354), bahwa secara internal realibilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *interbal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara

mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan KR 21 (*Kuder Richardson*). Berikut adalah rumus KR 21 berdasarkan teori dari Sugiyono (2011: 361) yang digunakan untuk menguji realibilitas:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k(s_t^2)} \right\}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal instrument
 k = jumlah item soal dalam instrument
 M = rata-rata skor total
 s_t^2 = varians total

Rumus tersebut dapat digunakan untuk menguji realibiltas butir soal pada penelitian ini karena rumus tersebut memenuhi syarat yaitu data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor 1 dan 0.

Berdasarkan data uji coba yang telah terkumpul dari 30 responden dan proses penghitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus KR 21 (*Kuder Ricardson*), dan kemudian didapat hasil reliabilitas butir soal instrumen mengenai “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri se Kabupaten Sleman” yaitu sebesar “0,737”. Dengan demikian instrumen penelitian ini telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat penelitian. Hal tersebut dikarenakan dalam pengujian koefisien realibilitas instrumen hasilnya diatas koefisien realibilitas minimal yaitu ($0,737 > 0,60$). Hal ini disampaikan oleh Sugiyono (2011: 184), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien realibitas minimal 0,60. Setelah dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen maka dapat diperoleh butir-butir soal pernyataan sebagai

instrumen yang valid dan reliabel. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri se Kabupaten Sleman”. Setelah valid dan reliabel maka instrumen layak dijadikan sebagai alat pengambilan data. Adapun kisi-kisi tes yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian setelah melalui proses uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Kisi-kisi Intrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Permainan Softball di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman	1.Menerjemahkan	a.Menerjemahkan peraturan permainan <i>softball</i>	1, 2, 3, 4	4
		b.Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	5, 6	2
		c.Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	7, 8, 9, 10	4
	2. Menafsirkan	a.Menafsirkan peraturan permainan <i>softball</i>	11	1
		b.Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	12, 13, 14	3
		c. Menafsirkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	15, 16, 17	3
	3. Memperkirakan	a.Memperkirakan peraturan permainan <i>softball</i>	18, 19, 20	3
		b.Memperkirakan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	21, 22	2
		c.Memperkirakan teknik dasar permainan <i>softball</i>	23, 24, 25	3
Jumlah				25

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk mempermudah pengklasifikasian data penelitian ini, digunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) karena penilaian responden dikaitkan dengan alat yang sama akan dibuat dalam 5 kategori. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut: Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Dan Sangat Rendah. Berikut di bawah ini adalah pengkategorian dari acuan 5 acuan batas norma, yaitu sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Batas Pengkategorian Nilai

Rumus Kategori	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber: Saifuddin Azwar (2011: 108)

Keterangan:

X = Skor

M = *Mean* Hitung

SD = *Standar Deviasi* Hitung

Setelah diketahui besarnya tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, maka akan dapat ditentukan besar presentase dari setiap kategori penilaian tersebut. Berdasarkan pendapat Syarifudin (2010: 112), cara mengubah skor/nilai kedalam bentuk presentase adalah menggunakan rumus berikut:

$$\% = \frac{\sum x}{\sum Maks} \times 100$$

Keterangan:

%	= Presentase
$\sum x$	= skor X hitung
$\sum Maks$	= skor maksimal ideal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

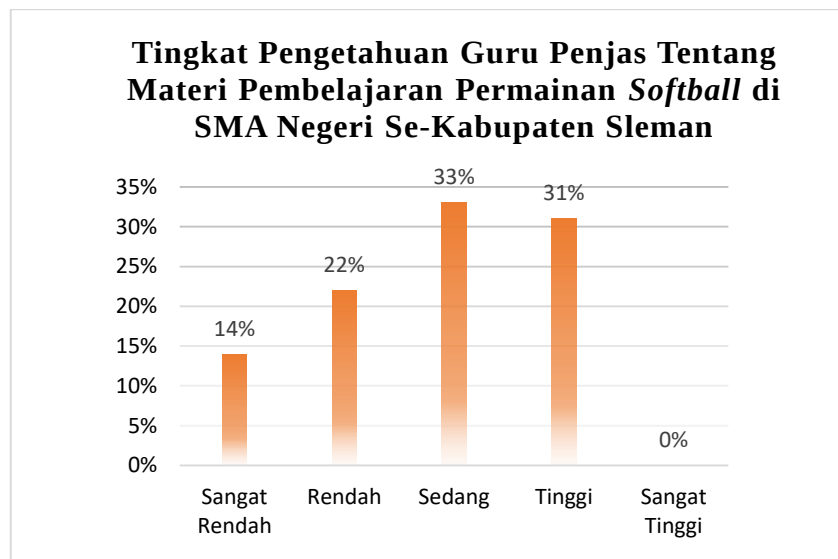
Pada tanggal 1 April 2021 – 10 April 2021 telah dilaksanakan penelitian tentang tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Responden atau subjek penelitian ini adalah guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dengan jumlah 36 guru. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan data tentang tingginya tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Untuk mendeskripsikan hal tersebut peneliti menggunakan sebuah test yaitu *True False Test* dengan jumlah pernyataan 25 butir. Tes tersebut dibagi menjadi 3 faktor, yakni menerjemahkan, menafsirkan, dan memperkirakan. Setelah memperoleh data kemudian penulis menganalisis sehingga diperoleh hasil analisis data yang dijelaskan sebagai berikut:

Data penelitian tentang tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang telah dianalisis menggunakan deskriptif statistik, menghasilkan data dengan skor terendah (*minimum*) sebesar 16 dan data dengan skor tertinggi (*maksimum*) sebesar 23. Data tersebut memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 21, nilai tengah (*median*) sebesar 21, data yang sering muncul dalam hasil penelitian (*mode*) sebesar 21, dan data tersebut memiliki *standart deviation* sebesar 1,8. Selanjutnya hasil penelitian tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman disajikan dalam bentuk norma penilaian. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* secara keseluruhan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$23,7 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
$21,9 < X \leq 23,7$	Tinggi	11	31%
$20,1 < X \leq 21,9$	Sedang	12	33%
$18,3 < X \leq 20,1$	Rendah	8	22%
$X \leq 18,3$	Sangat Rendah	5	14%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel 15 tentang norma penilaian, tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dapat disajikan pada grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru Penjas tentang Materi Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

Berdasarkan tabel 15 dan grafik 1 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0% atau berjumlah 0 guru. Pada kategori “tinggi” memiliki persentase sebesar 31% atau berjumlah 11 guru. Untuk kategori sedang memiliki persentase sebesar 33% atau berjumlah 12 guru.

Sedangkan pada kategori rendah memiliki persentase sebesar 22% atau berjumlah 8 guru dan pada kategori sangat rendah memiliki persentase sebesar 14% atau berjumlah 5 guru. Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori “sedang”.

Berikut penulis deskripsikan data mengenai 3 faktor yang mendasari tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

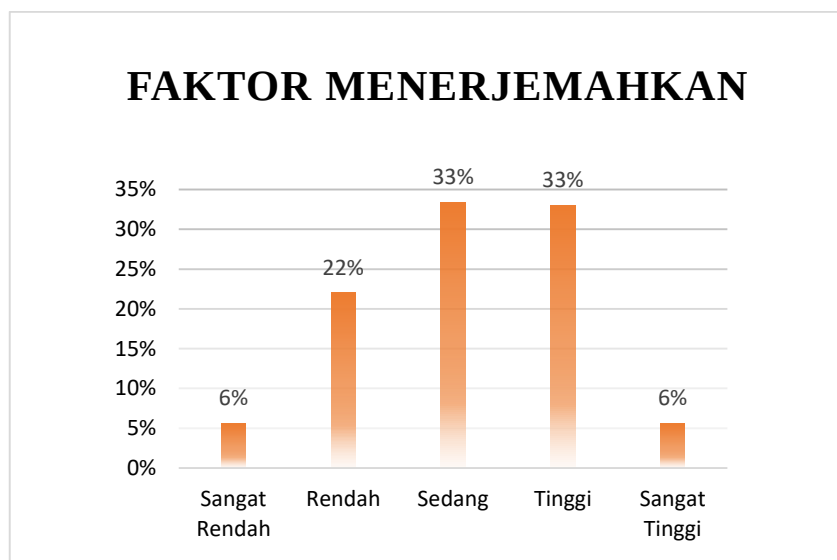
1. Faktor Menerjemahkan

Tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menerjemahkan yang diukur dengan *True False Test* yang berjumlah 10 butir pertanyaan dengan skor 1 jika benar dan 0 jika salah. Hasil pengumpulan data kemudian ditabulasi, diskor dan dianalisis dengan bantuan program SPSS 24 for windows, menghasilkan data dengan skor terendah (*minimum*) sebesar 6 dan data dengan skor tertinggi (*maksimum*) sebesar 10. Data tersebut memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 8, nilai tengah (*median*) sebesar 8, data yang sering muncul dalam hasil penelitian (*mode*) ada 2 yaitu sebesar 8 dan 9, dan data tersebut memiliki *standart deviation* sebesar 1. Deskripsi hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menerjemahkan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$9,5 < X$	Sangat Tinggi	2	6%
$8,5 < X \leq 9,5$	Tinggi	12	33%
$7,5 < X \leq 8,5$	Sedang	12	33%
$6,5 < X \leq 7,5$	Rendah	8	22%
$X \leq 6,5$	Sangat Rendah	2	6%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel 16, norma penilaian tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menerjemahkan dapat disajikan pada grafik berikut ini:



Grafik 2. Diagram Batang Faktor Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menerjemahkan

Berdasarkan tabel 16 dan grafik 2 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menerjemahkan diperoleh hasil sebesar 6% pada kategori “sangat tinggi” dengan jumlah 2 guru. Pada kategori “tinggi” diperoleh hasil sebesar 33% atau berjumlah 12 guru. Untuk kategori sedang diperoleh hasil sebesar 33% dengan jumlah 12 guru. Sedangkan untuk kategori rendah diperoleh hasil sebesar 22% dengan jumlah

8 guru dan pada kategori sangat rendah diperoleh hasil sebesar 6% dengan jumlah 2 guru. Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas berdasarkan faktor menerjemahkan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori “tinggi” dan “sedang”.

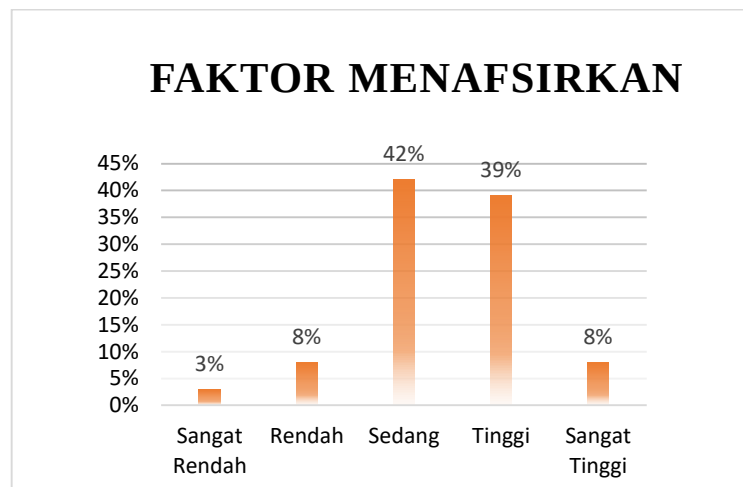
2. Faktor Menafsirkan

Tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menafsirkan yang diukur dengan *True False Test* yang berjumlah 7 butir pertanyaan dengan skor 1 jika benar dan 0 jika salah. Hasil pengumpulan data kemudian ditabulasi, diskor dan dianalisis dengan bantuan program SPSS 24 for windows, menghasilkan data dengan skor terendah (*minimum*) sebesar 3 dan data dengan skor tertinggi (*maksimum*) sebesar 7. Data tersebut memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 5, nilai tengah (*median*) sebesar 6, data yang sering muncul dalam hasil penelitian (*mode*) sebesar 5, dan data tersebut memiliki *standart deviation* sebesar 0,9. Deskripsi hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor menafsirkan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$6,35 < X$	Sangat Tinggi	3	8%
$5,45 < X \leq 6,35$	Tinggi	14	39%
$4,55 < X \leq 5,45$	Sedang	15	42%
$3,65 < X \leq 4,55$	Rendah	3	8%
$X \leq 3,65$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel 17, norma penilaian tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menafsirkan dapat disajikan pada grafik berikut ini:



Grafik 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru berdasarkan faktor teknik dasar passing

Berdasarkan tabel 17 dan grafik 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menafsirkan diperoleh hasil sebesar 8% pada kategori “sangat tinggi” dengan jumlah 3 guru. Pada kategori “tinggi” diperoleh hasil sebesar 39% atau berjumlah 14 guru. Untuk kategori sedang diperoleh hasil sebesar 42% dengan jumlah 15 guru. Sedangkan untuk kategori rendah diperoleh hasil sebesar 8% dengan jumlah 3 guru dan pada kategori sangat rendah diperoleh hasil sebesar 3% dengan jumlah 1 guru. Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas berdasarkan faktor menafsirkan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori “Sedang”.

3. Faktor Memperkirakan

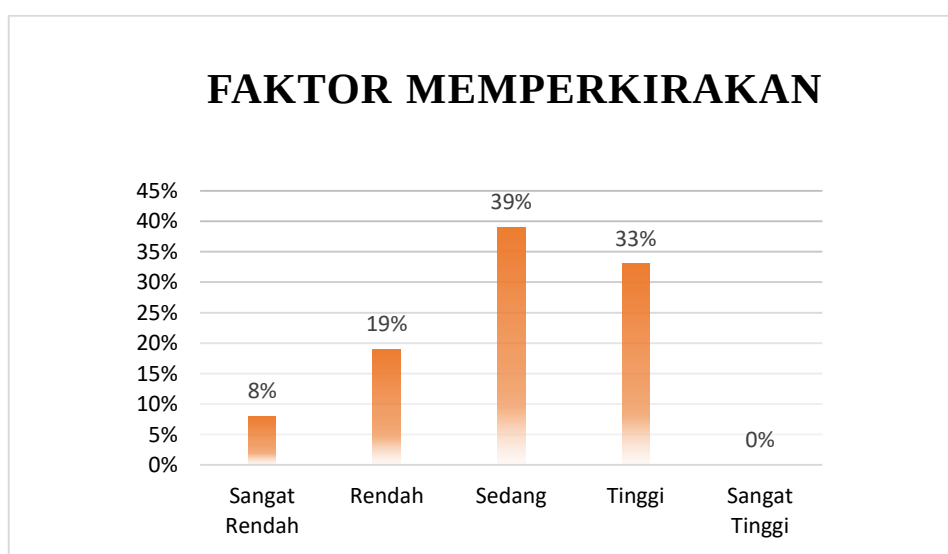
Tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memperkirakan yang diukur dengan *True False Test* yang berjumlah 8 butir pertanyaan dengan skor 1 jika benar dan 0 jika salah. Hasil pengumpulan data kemudian ditabulasi, diskor

dan dianalisis dengan bantuan program SPSS 24 for windows, menghasilkan data dengan skor terendah (*minimum*) sebesar 5 dan data dengan skor tertinggi (*maksimum*) sebesar 8. Data tersebut memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 7, nilai tengah (*median*) sebesar 7, data yang sering muncul dalam hasil penelitian (*mode*) sebesar 7, dan data tersebut memiliki *standart deviation* sebesar 0,9. Deskripsi hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Distribusi frekuensi dan kategori Tingkat Pengetahuan Guru berdasarkan faktor memperkirakan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$8,35 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
$7,45 < X \leq 8,35$	Tinggi	12	33%
$6,55 < X \leq 7,45$	Sedang	14	39%
$5,65 < X \leq 6,55$	Rendah	7	19%
$X \leq 5,65$	Sangat Rendah	3	8%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel 18, norma penilaian tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memperkirakan dapat disajikan pada grafik berikut ini:



Grafik 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Guru Penjas berdasarkan faktor memperkirakan

Berdasarkan tabel 18 dan grafik 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memperkirakan diperoleh hasil sebesar 0% pada kategori “sangat tinggi” dengan jumlah 0 guru. Pada kategori “tinggi” diperoleh hasil sebesar 33% atau berjumlah 12 guru. Untuk kategori sedang diperoleh hasil sebesar 39% dengan jumlah 14 guru. Sedangkan untuk kategori rendah diperoleh hasil sebesar 19% dengan jumlah 7 guru dan pada kategori sangat rendah diperoleh hasil sebesar 8% dengan jumlah 3 guru. Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas berdasarkan faktor memperkirakan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian mengenai tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman telah diujikan menggunakan instrumen penelitian berupa *True False Test* dengan jumlah pernyataan 25 butir kepada 36 guru. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang terdiri dari 3 faktor yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan memperkirakan. Hasil penelitian tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman secara keseluruhan termasuk dalam kategori “sedang” yaitu dengan persentase 33% atau 12 guru dari 36 guru/responden. Sedangkan untuk faktor menerjemahkan termasuk dalam kategori “tinggi” dan “sedang” dikarenakan keduanya dengan persentase 33% atau 12 guru

dari jumlah seluruh guru yang diuji. Hasil analisis penelitian faktor menafsirkan termasuk dalam kategori “sedang” dengan hasil persentase 42% atau 15 guru dari jumlah seluruh guru yang diuji. Dan untuk faktor memperkirakan termasuk dalam kategori “sedang” dengan persentase 39% atau 14 guru dari jumlah seluruh guru/respon yang diuji.

Hasil penelitian ini kemudian ditelaah dan dijabarkan penyebab/alasan mengapa hasil penelitian termasuk dalam kategori tersebut. Tingkat pengetahuan guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman tentang materi pembelajaran permainan *softball* tergolong sedang dengan persentase 33% dari jumlah seluruh guru yang diuji. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal tersebut seperti kurangnya rasa ingin tahu atau mendalami setiap materi pembelajaran PJOK dengan baik terutama permainan *softball* yang notabene belum memasyarakat/familiar. Kemudian masih jarang lapangan *softball* di daerah Kabupaten Sleman. Selanjutnya faktor eksternal seperti kurang maksimalnya pertemuan MGMP dalam masa pandemi seperti ini sehingga keterbatasan guru untuk menelaah materi pembelajaran kurang maksimal. Adanya diskusi/musyawarah diharapkan mampu menambah wawasan serta semangat kerja agar mampu menjadi guru yang lebih profesional, salah satunya dibuktikan dengan penguasaan materi pembelajaran.

Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang materi pembelajaran *softball* di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman sebagian besar sudah memahami tentang materi pembelajaran ini walaupun hanya sebatas teknik dasar, peraturan, bentuk lapangan, cara bermain, dan lainnya. Walaupun ada beberapa guru yang

belum memahami tentang materi pembelajaran permainan *softball*, hal ini disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah karena mereka hanya mengetahui *softball* dari media baik itu elektronik dan cetak, dan kolega. Selain itu hal ini juga dikarenakan beberapa faktor yang menyebabkan guru pendidikan jasmani kurang memahami materi pembelajaran *softball* antara lain tingkat pengetahuan dan sarana prasarana yang kurang memadai. Jika dilihat dari hasil penelitian tersebut maka dapat diasumsikan bahwa sebagian besar guru pendidikan jasmani tersebut memiliki kompetensi yang cukup dalam menguasai materi pembelajaran permainan *softball*.

Guru pendidikan jasmani pada umumnya memiliki bekal pendidikan dan pengetahuan tentang pendidikan jasmani dengan baik, dapat dilihat dari latar belakang pendidikan jasmani dengan jenjang strata satu. Namun dalam materi pembelajaran permainan *softball* tidak semua sekolah memiliki guru dengan keterampilan pada bidang permainan *softball* ini. Meskipun demikian, guru pendidikan jasmani dianggap mampu untuk memahami, memiliki pengalaman dan pengetahuan dasar, dan bisa memberikan pembelajaran dasar permainan *softball*. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru harus memiliki pengetahuan dan keinginan yang kuat dalam mengajar materi pembelajaran. Pengetahuan yang dimaksud hanya sekedar tahu bahwa ada olahraga *softball*, pemahaman tidak hanya mengetahui saja, tetapi mampu memahami olahraga *softball* tersebut, sehingga mampu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan benar. Tingkat pengetahuan atau pemahaman ini sangatlah penting, karena

jika guru pendidikan jasmani hanya mengetahui saja tapi tidak paham tentang olahraga *softball* maka guru tidak akan bisa mengajarkan kepada peserta didiknya.

Sarana dan prasarana permainan *softball* yang terdapat di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman kurang memadai, hal ini dibuktikan dengan minimnya prasarana yang dimiliki oleh setiap sekolah. Ketersediaan lahan atau lapangan yang layak akan mendukung pelaksanaan pembelajaran permainan *softball*, karena *softball* memerlukan lahan yang luas. Selain itu, sarana yang dimiliki juga sangat terbatas. Seperti yang kita ketahui bahwa peralatan permainan *softball* memiliki nilai ekonomis yang tinggi dan terbatas sehingga banyak sekolah yang kesulitan dalam segi pengadaan. Menurut Sutriyanto (2009: 12) keberadaan sarana dan prasarana sangat dibutuhkan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan tersebut, sarana dan prasarana ini berperan penting dalam tercapainya pelaksanaan pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran juga mempengaruhi seseorang dalam minat mengulik tentang pembelajaran tersebut.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

1. Tingkat pengetahuan termasuk dalam salah satu ranah aspek kognitif yang terdapat pada tingkatan paling bawah (C1) yang notabene dimiliki oleh anak Sekolah Dasar. Hal tersebut yang mendasari keterbatasan dari hasil penelitian ini karena ranah aspek kognitif yang harus dimiliki guru mencapai tingkatan paling atas (C6) yaitu evaluasi sehingga jika perlu diadakan penelitian, tidak hanya meneliti aspek kognitif C1 (mengetahui), namun aspek kognitif secara keseluruhan atau minimal C6 (evaluasi).

2. Instrumen penelitian ini tidak menggunakan pilihan ganda (*multiple choice*), tetapi menggunakan instrument penelitian Benar dan Salah.
3. Pada saat proses pendistribusian instrumen penelitian kepada responden tidak dapat dipantau secara langsung apakah jawaban yang diberikan responden sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya atau tidak. Hal tersebut dikarenakan adanya pandemi *COVID-19* yang menyebabkan penelitian ini tidak dapat dipantau secara cermat dan langsung.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan softball di SMA Negeri se Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 0% dengan jumlah 0 guru. Selanjutnya untuk kategori tinggi diperoleh hasil sebesar 31% dengan jumlah 11 guru. Pada kategori sedang diperoleh hasil sebesar 33% sebanyak 12 guru. Sedangkan untuk kategori rendah yaitu 22% dengan jumlah 8 guru dan kategori sangat rendah sebesar 14% dengan jumlah 5 guru. Dengan begitu tingkat pengetahuan guru penjas tentang materi pembelajaran permainan softball di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman terdapat dalam kategori “sedang” sehingga perlu ditingkatkan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat disampaikan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan acuan yang bermanfaat untuk guru yang masih tergolong dalam kategori sedang dan rendah sehingga dapat meningkatkan kinerja keprofesionalnya dalam menguasai materi pembelajaran *softball*.
2. Dengan hasil penelitian ini juga membantu guru untuk mengetahui tingkat pengetahuan dalam menguasai materi pembelajaran permainan *softball* dan mengetahui kekurangannya masing-masing sehingga mampu meningkatkan kualitas pengajaran dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa saran yang perlu dikemukakan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

1. Bagi Pihak MGMP PJOK SMA Negeri di Kabupaten Sleman

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para guru untuk lebih memperhatikan tingkat pengetahuan guru tentang materi pembelajaran yang dominan disukai oleh peserta didik. Selain itu juga MGMP mampu menjadi wadah bertukar pikiran oleh para guru demi terciptanya pembelajaran yang kondusif dan hasil yang maksimal.

2. Bagi Guru

Bagi guru sebaiknya menambah berbagai referensi ajar dalam materi pembelajaran sehingga mampu terciptanya proses belajar mengajar yang tidak terkesan keras untuk peserta didik. Selain itu juga penguasaan materi dan penyampaian materi juga berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan untuk lebih melakukan pengawasan pada saat proses pengambilan data dan mencermati hasil pengambilan data agar tidak terjadi penumpukan hasil data pada satu kategori saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barnadib, S.I. (2002). *Filsafat pendidikan: sistem dan metode*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bethel, D. (1993). *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Iryandi Rizki. (2016). *Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bolavoli Mini se-Kecamatan*.
- Kemendikbud. (2014). *Pedoman Guru Mata Pelajaran Penjas Orkes*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marhaendro, A.S.D. (2013). *Pedoman Identifikasi Pemanduan Bakat Istimewa Cabang Baseball*. Yogyakarta: Imperium Yogyakarta.
- Marhaendro, A.S.D. (2011). Pemetaan Partisipasi Guru Pendidikan Jasmani SMA Terhadap Olahraga *Softball* Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8, No 2, 118.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhasan (2000). *Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- PB Perbasasi. (2015). *International Softball Federation 2014-2017 Official Rules Of Softball*. _ : _
- Permendikbud No 24 Tahun 2016
- Poerwodarminto. (2002). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: KBBI.
- Rachman, H. Amirullah. (2009). *Dimensi kecakapan hidup (Life Skill) dalam pembelajaran pendidikan jasmani*. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*. 6(2): 19-26

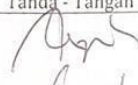
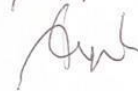
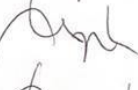
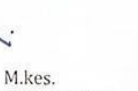
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, B. (2011). *Mengenai Olahraga Softball*. Yogyakarta: FIK UNY
- Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sumaryoto, dan Soni Nopembri. (2017) *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Surajiyo. (2005). *Ilmu Filsafat Suatu Pengantar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suryobroto, A.S. (2004). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sutikno, M. Sobry. (2009). *Belajar Pembelajaran*. Prospeet. Bandung.
- UU No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1
- Widyastuti, E. (2013). *Softball & Baseball*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Wiradihardja, Sudrajat, dan Syahrifudin. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Yamin, Martinis. (2005). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Ciputat: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Shobur Priyadi
 NIM : 17601244085
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	27/01/2021	Penyerahan Proposal	
2.	11/02/2021	Konsultasi Bab I dan II	
3.	18/02/2021	Instrumen Penelitian	
4.	01/03/2021	Uji coba Instrumen	
5.	22/03/2021	Tingkat kerumuhan dan Daya Bada	
6.	01/04/2021	Validitas, Reliabilitas, dan Bab III	
7.	02/04/2021	Pengambilan data	
8.	14/04/2021	Konsultasi Bab IV	
9.	19/04/2021	Revisi Pembahasan	
10.	19/04/2021	Bab V. Simpulan, dan Kesimpulan & Lampiran	
11.	19/04/2021	Simpulan akhir ujian	

Ketua Jurusan POR,



Dr. Jaka Sunardi, M.kes.
 NIP. 19610731 199001 1 001



Lampiran 2. Tes Uji Coba Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI
PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL***

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama :
- b. Nama Instansi :
- c. Umur :
- d. Jenis Kelamin :
- e. Tingkat Pendidikan :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- a. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
- b. Pilihlah jawaban ada benar atau salah.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia
- d. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang tertera di belakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibu

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
a. Menerjemahkan			
1.	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain		
2.	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim ofensif dan tim defensive, dan dimana terjadi 3 <i>out</i> bagi masing-masing tim		

3.	Bila seorang <i>batter</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>batter</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base I</i> , sedangkan <i>base I</i> telah dibakar oleh pemain tim defens		
4.	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>batter</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		
5.	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base I</i> adalah <i>catcher</i>		
6.	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar		
7.	Saat <i>batter</i> berhasil memukul bola, maka <i>batter</i> tersebut harus langsung lari menuju ke <i>base II</i>		
8.	<i>Batter box</i> adalah di mana tempat seorang pemukul menjalankan tugasnya		
9.	<i>Pitcher plate</i> merupakan tempat <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>batter</i>		
10.	Ketika melempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari		
11.	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemian <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh		
12.	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>		
13.	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan		
b. Menafsirkan			
14.	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>		
15.	Area <i>srike zone</i> berada di atas bagian dari <i>home plate</i> pada batas ketinggian antara pinggul dan ketiak <i>batter</i>		
16.	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama		
17.	Apabila lemparan bola dari <i>pitcher</i> keluar dari arah <i>home plate</i> maka bola tersebut dinyatakan " <i>ball</i> " dan boleh dipukul oleh <i>batter</i>		

18.	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>		
19.	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>batter</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		
20.	Jarak yang digunakan oleh seorang <i>pitcher</i> baik putra maupun putri adalah sama		
21.	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>		
22.	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghin dari ketikan (<i>tag</i>) dari pemain tim defens		
23.	Ketika sasaran atau target dari lemparan jaraknya cukup jauh maka yang digunakan adalah teknik lemparan samping (<i>side hand throw</i>)		
24.	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>		
c. Memperkirakan			
25.	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula		
26.	<i>Batter</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>		
27.	Poin atau <i>score</i> akan dihitung setelah seorang <i>runner</i> secara sah menyentuh <i>base I</i> , <i>base II</i> , <i>base III</i> dan <i>home plate</i> sebelum terjadi <i>out</i> yang ketiga		
28.	Seorang pemain mendaji <i>batter</i> diurutanke 4 dalam timnya, maka <i>batter</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola		
29.	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya		
30.	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembalike daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>		
31.	Apabila <i>batter</i> dapat berlari langsung sampai menuju <i>home base</i> atas pukulannya sendiri, maka <i>batter</i> tersebut dinyatakan <i>home run</i>		

32.	Siasat yang dilakukan oleh <i>batter</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>		
33.	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>		
34.	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju		

Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 102/UN34.16/LT/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

1 Maret 2021

Yth. **Ketua MGMP PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Bantul**
Jl. Imogiri Timur KM.14, Wukirsari, Imogiri, Manggung, Wukirsari, Kec. Imogiri, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55191

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Shobur Priyadi
NIM : 17601244085
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : **TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN**
Waktu Uji Instrumen : 2 - 9 Maret 2021

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,


DE Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen Penelitian



BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KABUPATEN BANTUL
MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAAHRAGA SMA
Alamat : Jl.Imogiri Timar Km.14 Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta, Telp. 6460912,
email: smanimori@gmail.com

SURAT KETERANGAN Nomor : 031/MGMP PJOK SMA/Btl/III/2021

Berdasarkan dengan surat dari FIK UNY nomor 102/UN34.16/LT/2021 tanggal 1 Maret 2021 tentang Permohonan Ijin Uji Instrumen Penelitian penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa atas nama:

Nama : Shobur Priyadi
NIM : 17601244085
Program Studi : PJKR – S1
Judul Tugas Akhir : **TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN**
Waktu : tanggal 02 sampai tanggal 09 Maret 2021

Dengan ini ketua MGMP PJOK SMA kabupaten Bantul menyatakan bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian kepada guru-guru PJOK SMA Negeri Se kabupaten Bantul.

Demikian surat Keterangan ini kami sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 22 Maret 2021

Ketua MGMP PJOK SMA
Kabupaten Bantul



SEP RINI PARDIYO, S.Pd
NIP.19701120 200701013

Lampiran 5. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen
(Tingkat Kesugkaran)

		Statistics																																		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	TOTAL
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,90	1,00	,87	,67	,90	,90	,80	1,00	1,00	,67	,80	,90	,90	,67	,90	,80	,43	,90	,90	,10	,87	,80	,47	,67	,90	,90	1,00	,80	,80	,90	1,00	,90	,90	,87	27,77

(Reliabilitas)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,737	35

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	54,63	114,723	,611	,728
Q2	54,53	118,809	,000	,737
Q3	54,67	114,506	,565	,727
Q4	54,87	113,844	,463	,727
Q5	54,63	113,757	,762	,725
Q6	54,63	114,723	,611	,728
Q7	54,73	115,444	,366	,730
Q8	54,53	118,809	,000	,737
Q9	54,53	118,809	,000	,737
Q10	54,87	113,844	,463	,727
Q11	54,73	114,202	,511	,727
Q12	54,63	114,723	,611	,728
Q13	54,63	114,723	,611	,728
Q14	54,87	113,844	,463	,727
Q15	54,63	117,757	,145	,735
Q16	54,73	115,444	,366	,730
Q17	55,10	117,266	,118	,736
Q18	54,63	113,757	,762	,725
Q19	54,63	114,723	,611	,728
Q20	55,43	118,254	,070	,737
Q21	54,67	114,506	,565	,727
Q22	54,73	114,202	,511	,727
Q23	55,07	116,823	,158	,735
Q24	54,87	113,844	,463	,727
Q25	54,63	114,723	,611	,728
Q26	54,63	113,757	,762	,725
Q27	54,53	118,809	,000	,737
Q28	54,73	114,202	,511	,727
Q29	54,73	115,444	,366	,730
Q30	54,63	114,723	,611	,728
Q31	54,53	118,809	,000	,737
Q32	54,63	114,723	,611	,728
Q33	54,63	113,757	,762	,725
Q34	54,67	114,506	,565	,727
TOTA	27,77	29,702	1,000	,889

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI
PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL***

3. IDENTITAS RESPONDEN

- f. Nama :
- g. Nama Instansi :
- h. Umur :
- i. Jenis Kelamin :
- j. Tingkat Pendidikan :

4. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- e. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
- f. Pilihlah jawaban ada benar atau salah.
- g. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia
- h. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang tertera di belakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibu

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
d. Menerjemahkan			
1.	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain	✓	
2.	Bila seorang <i>batter</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>batter</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base</i> I, sedangkan <i>base</i> I telah dibakar oleh pemain tim defens	✓	
3.	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>batter</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		✓
4.	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base</i> I adalah <i>catcher</i>		✓

5.	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar	✓	
6.	Saat <i>batter</i> berhasil memukul bola, maka <i>batter</i> tersebut harus langsung lari menuju ke <i>base II</i>		✓
7.	Ketika melempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari	✓	
8.	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemain <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh	✓	
9.	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>		✓
10.	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan	✓	
e. Menafsirkan			
11.	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>	✓	
12.	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama	✓	
13.	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>	✓	
14.	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>batter</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		✓
15.	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>	✓	
16.	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghindari dari ketikan (<i>tag</i>) dari pemain tim defens	✓	
17.	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>	✓	
f. Memperkirakan			
18.	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula	✓	
19.	<i>Batter</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>	✓	

20.	Seorang pemain mendaji <i>batter</i> diurutan ke 4 dalam timnya, maka <i>batter</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola	✓	
21.	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya	✓	
22.	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembali ke daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>	✓	
23.	Siasat yang dilakukan oleh <i>batter</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>	✓	
24.	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>	✓	
25.	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju	✓	

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 555/UN34.16/PT.01.04/2021

31 Maret 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Ketua MGMP PJOK SMA se-Kabupaten Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Shobur Priyadi
NIM : 17601244085
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN
Waktu Penelitian : 1 - 10 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
MGMP PENJAS-ORKES SMA/MA
Alamat : SMA N 1 Kalasan, Bogem, Tamanmartani, Kalasan, Sleman.55571 Tlp 6991925 , 496040

Surat Keterangan
Nomor: 50/mgmp.Penjas-OR-kes/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

a. Nama : Handaka Dwi Wardaya, S.Pd., M.M.
b. NIP : 19691008 199703 1 005
c. Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman

Dengan ini menerangkan bahwa:

a. Nama : Shobur Priyadi
b. NIM : 17601244085
c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY
d. Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan penelitian di MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman pada tanggal 1-10 April 2021 dengan judul penelitian TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 15 April 2021
Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA
Kab. Sleman


Handaka Dwi Wardaya, S.Pd, M.M.
Pembina Tk 1/ IVb
NIP 19691008 199703 1 005

Lampiran 9. Hasil Analisis Penelitian
(Keseluruhan)

		Statistics																									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	TOTAL
N	Valid	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.9722	1.0000	.6944	.6111	.7500	.7222	.6667	1.0000	.7500	.9444	.8056	.7500	1.0000	.4167	.8333	.9167	.6944	.9722	.7500	.8333	.8333	.8056	.8611	.9722	.9444	20.5000
		1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	21.0000
Median		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	21.00
		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	21.00
Mode		.16667	.00000	.46718	.49441	.43916	.45426	.47809	.00000	.43916	.23231	.40139	.43916	.00000	.50000	.37796	.28031	.46718	.16667	.43916	.37796	.37796	.40139	.35074	.16667	.23231	1.84391
		.00	1.00	.00	.00	.00	.00	.00	1.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	16.00
Std. Deviation		.00	1.00	.00	.00	.00	.00	.00	1.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	16.00
		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	23.00
Minimum		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	23.00
Maximum		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	23.00

(Faktor Menerjemahkan)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Q1	36	.00	1.00	.9722	.16667
Q2	36	1.00	1.00	1.0000	.00000
Q3	36	.00	1.00	.6944	.46718
Q4	36	.00	1.00	.6111	.49441
Q5	36	.00	1.00	.7500	.43916
Q6	36	.00	1.00	.7222	.45426
Q7	36	.00	1.00	.6667	.47809
Q8	36	1.00	1.00	1.0000	.00000
Q9	36	.00	1.00	.7500	.43916
Q10	36	.00	1.00	.9444	.23231
TOTAL	36	6.00	10.00	8.1111	1.00791
Valid N (listwise)	36				

(Faktor Menafsirkan)

Descriptive Statistics

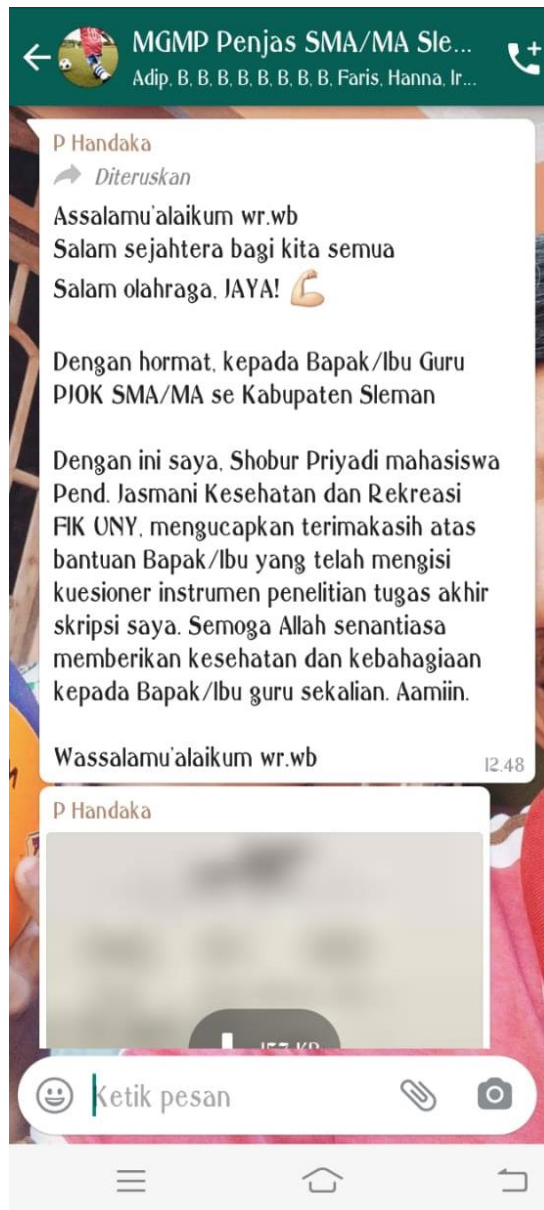
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Q11	36	.00	1.00	.8056	.40139
Q12	36	.00	1.00	.7500	.43916
Q13	36	1.00	1.00	1.0000	.00000
Q14	36	.00	1.00	.4167	.50000
Q15	36	.00	1.00	.8333	.37796
Q16	36	.00	1.00	.9167	.28031
Q17	36	.00	1.00	.6944	.46718
TOTAL	36	3.00	7.00	5.4167	.87423
Valid N (listwise)	36				

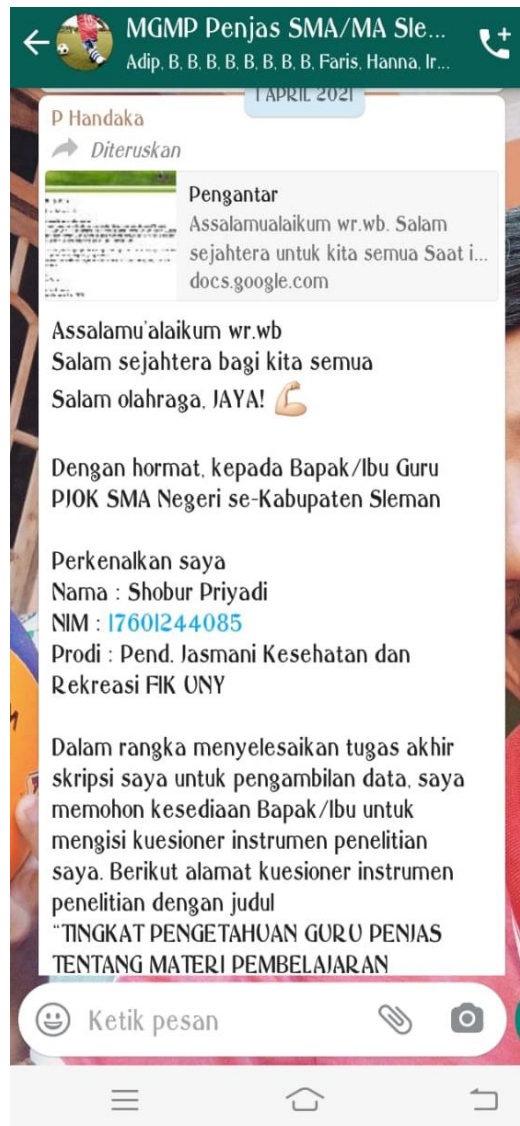
(Faktor Memperkirakan)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Q18	36	.00	1.00	.9722	.16667
Q19	36	.00	1.00	.7500	.43916
Q20	36	.00	1.00	.8333	.37796
Q21	36	.00	1.00	.8333	.37796
Q22	36	.00	1.00	.8056	.40139
Q23	36	.00	1.00	.8611	.35074
Q24	36	.00	1.00	.9722	.16667
Q25	36	.00	1.00	.9444	.23231
TOTAL	36	5.00	8.00	6.9722	.94070
Valid N (listwise)	36				

Lampiran 10. Dokumentasi











KUESIONER PENELITIAN TAS SHOBUR

Pertanyaan
Jawaban
36



Bagian 1 dari 3

Pengantar

Assalamualaikum wr.wb.

Salam sejahtera untuk kita semua
 Saat ini saya sedang melakukan pengumpulan data skripsi yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Tentang Materi Pembelajaran Permainan Softball di SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman". Oleh karena itu, saya meminta bantuan bapak/ibu agar berkenan meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

Identitas dan jawaban yang di berikan bapak/ibu saya jamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Partisipasi dari bapak/ibu sangat berarti bagi saya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Salam
 Shobur Priyadi

Dosen Pembimbing
 Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.





