



PENGEMBANGAN PERMAINAN OLAHRAGA SOFTBALL MELALUI MODIFIKASI *SWINGKASBALL* SISWA SMA N 1 LIMBANGAN

Novagita Sularjo Putri *, Endang Sri Hanani, Mohammad Annas

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2012
Disetujui Agustus 2012
Dipublikasikan September 2012

Keywords:

**Development of Softball,
by swingkasball's modifi-
cation.**

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball 2) Bagaimana efektivitas pembelajaran pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui hasil pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball, 2) Mengetahui efektivitas pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball. Hasil uji coba lapangan menunjukkan tanggapan siswa pada produk modifikasi permainan swingkasball yang meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif juga sudah baik (88,7%) dan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat ditunjukkan dari adanya peningkatan denyut nadi dari sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 73,16%. Simpulan: 1) Permainan swingkasball yang dikembangkan dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas XI SMA, dan 2) Pengembangan permainan swingkasball efektif untuk pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan. Saran yang dapat diajukan yaitu: 1) Guru pendidikan jasmani hendaknya mempertimbangkan penggunaan produk modifikasi permainan swingkasball sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran softball, 2) Perlu sebuah pengembangan yang lebih lanjut disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah.

Abstract

Problems of this research are: 1) How does the development of softball through swingkasball 's modification 2) How effective of learning through the development of softball by swingkasball's modification. The results of field trials show student responses on product modifications swingkasball game that includes aspects of psychomotor, cognitive and affective also had good (88.7%) and students in the learning activity also increases shown by the increase of pulse rate before and after learning by 73, 16%. Conclusion: 1) Games swingkasball acceptable developed and implemented in the learning process in class XI student in high school, and 2) Development of effective games for learning swingkasball physical education class XI student IPS 2 SMA N 1 Limbangan. Suggestions can be submitted as follows: 1) physical education teacher should consider the use of the product as an alternative modification swingkasball game in delivering learning softball, 2) It should be a further development according to the conditions of facilities available in schools.

Pendahuluan

Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran adaptif yang bertujuan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya (Dini Rosdiani, 2012:89). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk pendidikan dasar dan menengah, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI adalah permainan bola kecil. Permainan ini terdapat di kelas XI semester 2 dengan Standar Kompetensi (SK) mempraktikkan berbagai ketrampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan Kompetensi Dasar (KD)nya yaitu mempraktikkan keterampilan permainan olahraga bola kecil serta nilai kerja sama, kejujuran, menghargai, dan percaya diri. Permainan bola kecil yang dipelajari, salah satunya adalah permainan softball (Mulyasa, 2009:Vii).

Softball dimainkan oleh dua tim di lapangan softball. Setiap tim minimal memiliki 9 pemain dan selebihnya merupakan cadangan. Permainan terdiri dari 9 babak yang disebut inning. Di dalam suatu inning, tim yang bertanding masing-masing mempunyai kesempatan memukul untuk mencetak angka. Ketika tim yang menyerang mendapat giliran memukul, seorang pelempar bola tim bertahan melemparkan bola kearah penangkap bola sekencang-kencangnya agar bola tidak dapat dipukul. Tim yang mendapat giliran memukul bergantian seorang demi seorang untuk memukul bola. Tim yang berjaga berusaha mematikan anggota tim yang mendapat giliran memukul. Tim yang mendapat giliran memukul mendapat kesempatan 3 kali mati sebelum giliran memukul digantikan tim yang bertahan (Feri Kurniawan, 2011:99).

Teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain softball ialah melempar, menangkap, memukul bola, lari mengelilingi lapangan (base running), (Muhajir, 2007:136). Dalam satu pertandingan minimal terdiri dari 7 inning, inning adalah bagian dari permainan di mana satu regu mengalami menjadi regu pemukul dan regu bertahan. Dan terjadi 3 out untuk masing-masing regu kecuali ada hal-hal lain. Tim yang bertahan mendapat giliran memukul setelah berhasil mematikan 3 pelari atau pemukul dari tim penyerang. Pemukul mendapatkan kesempatan 3 strike dan 4 ball (2007:135).

Banyak hal yang menjadi alasan mengapa olahraga ini tidak diajarkan di sekolah, dian-

taranya: (1). Guru kurang mengetahui tentang cabang olahraga softball, (2). Perlengkapan dan peralatan yang digunakan dalam permainan ini harganya relatif mahal. Selain itu, (3). Peraturan dan teknik permainan softball rumit, sehingga permainan ini kurang enak ditonton dan tidak mudah dinikmati oleh mereka yang belum memahami peraturan permainannya, kendala lain adalah (4) banyaknya istilah teknis di dalam permainan ini yang harus dipahami dan diucapkan dengan menggunakan bahasa asing (Inggris), dan hingga saat ini bahasa tersebut belum memungkinkan untuk diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, dan kurangnya fasilitas penunjang, khususnya lapangan. Sebagaimana peralatan lain yang digunakan, lapangan softball yang standar memerlukan biaya yang besar untuk membangun serta membutuhkan penanganan yang khusus untuk perawatan.

Peneliti memilih mengembangkan olahraga softball karena berdasarkan observasi wawancara peneliti dengan guru pendidikan jasmani di SMA N 1 Limbangan Kendal, sebagaimana terdapat pada lampiran 10a hal 112, olahraga permainan bola kecil khususnya softball yang seharusnya diajarkan oleh peserta didik, pada kenyataannya belum pernah diajarkan. Berdasarkan data observasi ini, SMA N 1 Limbangan yang terletak di Kecamatan Limbangan dipilih sebagai lokasi penelitian dengan beberapa pertimbangan: (1) fasilitas yang dimiliki sekolah dibandingkan SMA Negeri lain disekitarnya seperti SMA Negeri 1 Boja yang sudah RSBI (Rintisan Sekolah Berstandar Internasional) sangat kurang. Selain itu, (2) permainan softball ini tidak berkembang dan hanya dijadikan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dikarenakan keterbatasan sarana prasarana dan sumber daya yang dimiliki sehingga diperlukan alternatif pengembangannya, dan (3) efisiensi dan efektivitas.

Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA N 1 Limbangan untuk permainan olahraga softball masih sangat terbatas hanya memiliki 12 glove, 1 bola softball, 1 bola baseball, 2 bet baseball. Peralatan ini belum memenuhi syarat untuk melakukan permainan olahraga softball yang sesungguhnya, sehingga olahraga softball hanya dijadikan olahraga pilihan atau kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan satu kali dalam satu minggu dengan waktu dua jam setiap satu kali pertemuan. Peminat dari olahraga softball ini pun sangat sedikit, karena kurangnya pengetahuan siswa tentang olahraga permainan softball. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan kreatif untuk mengatasi terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Adapun beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan. Alasan-alasan itu menurut Van den Akker dalam bukunya (Punaji Setyosari, 2012:216) dapat disebutkan sebagai berikut. Alasan pokok, berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian "tradisional" (misalnya penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian yang hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan perubahan yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan (2012:216).

Berdasarkan kutipan pentingnya pengembangan, maka melalui permainan softball peneliti berusaha untuk mengembangkan. Mengingat pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas sangat perlu mengajarkan olahraga yang bersifat tim atau kelompok untuk mengembangkan aspek psikomotorik, kognitif dan efektif. Serta memenuhi aktivitas gerak peserta didik dengan memberikan permainan baru yang menarik, tidak monoton dan tidak membuat peserta didik jenuh.

Hasil sebuah penelitian diharapkan memberikan suatu manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan obyek penelitian. Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk atau model permainan swingkasball yang sesuai bagi siswa Sekolah Menengah Atas sehingga mengembangkan semua aspek (psikomotorik, kognitif dan afektif) secara efektif dan efisien, serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap permainan swingkasball pada khususnya dan pendidikan jasmani pada umumnya.

Permainan swingkasball yang dihasilkan juga diharapkan dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Atas. Manfaat produk antara lain: (1) peserta didik mengetahui tentang olahraga softball (2) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (3) meningkatkan kesegaran jasmani peserta didik melalui permainan swingkasball.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Limbangan Kendal, peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball. Hal ini karena guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diharapkan tidak kehabisan inspirasi untuk mengajarkan permainan softball dengan menggunakan alat-alat yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar dengan cara memodifikasi. Modifikasi permainan softball menggunakan peralatan yang ada dan disesuaikan dengan luas lapangan yang ada agar menjadi lebih menarik,

dapat dirasakan sebagai permainan baru, permainan yang menyenangkan dan kegiatan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Permainan swingkasball adalah pengembangan dari permainan softball yang mengambil beberapa aturan permainan dari olahraga kasti. Permainan swingkasball berjumlah 12 orang, setiap pemain menempati posisinya dan memiliki tugas masing-masing. Alat yang digunakan pada permainan swingkasball antara lain: (1) menggunakan bola softball (2) pemukul menggunakan pemukul baseball (3) base, home pleat dan pitcher pleat terbuat dari bahan dasar kayu dengan lapisan sterofoam dan di bungkus dengan karpet (4) memodifikasi legguar, masker, dan body protector untuk pengaman catcher. Dalam permainan swingkasball ini ada sebagian peraturan yang diubah, tetapi tidak menghilangkan gerakan dasar dalam permainan softball yang sebenarnya. Dengan permainan swingkasball diharapkan siswa dapat mengembangkan ke arah permainan induk.

Bagaimana hasil produk pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan Kabupaten Kendal tahun 2012?, Bagaimana efektifitas produk pengembangan permainan olahraga softball melalui modifikasi swingkasball pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan Kabupaten Kendal tahun 2012?

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2008:297). Peneliti menggunakan model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langka umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan permainan softball dengan modifikasi swingkasball dibutuhkan atau tidak.

Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat dijadikan model pembelajaran permainan bola kecil khususnya softball yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membantu guru pen-

didikan jasmani menyampaikan materi yang ada dalam kurikulum khususnya permainan softball dengan produk yang dihasilkan ini.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pengembangan permainan olahraga softball. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli pendidikan jasmani dan dua ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan, Kabupaten Kendal tahun 2012.

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: Desain uji coba yang digunakan yaitu desain eksperimental yang melalui dua tahap, yaitu uji coba lapangan skala kecil (24 subjek), dan uji coba lapangan skala besar (1 kelas).

Subjek uji coba adalah sasaran pemakaian produk, yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan. Pemilihan subjek uji ditinjau dari segi sarana prasarana, karena SMA N 1 Limbangan memiliki perlengkapan dasar yang terbatas untuk melaksanakan olahraga permainan softball. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran permainan olahraga softball. Instrumen pengumpulan data, menetapkan teknik analisis data, revisi Produk Pertama. Setelah uji produk maka dilakukan revisi produk utama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba lapangan skala kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji cobakan.

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan.

Revisi produk akhir didasarkan pada kekurangan-kekurangan yang masih terjadi saat uji

coba lapangan skala besar.

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba lapangan skala besar yang berupa modifikasi model permainan swingkasball.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase data. Sedangkan data yang berbentuk saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Ujicoba produk modifikasi permainan swingkasball kepada siswa kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan bersama-sama dengan data masukan ahli sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan skala kecil.

Uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan Kabupaten Kendal yang berjumlah 24 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (random sampling).

Berdasarkan hasil penilain dari aspek psikomotorik, kognitif dan afektif menunjukkan bahwa secara umum tanggapan siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan swingkasball yang diujicobakan kepada kelompok kecil cukup baik dengan bobot persentase skor 70,00%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan swingkasball tersebut diperoleh gambaran bahwa pada aspek psikomotor yang diukur dengan 10 pertanyaan diketahui bahwa terdapat 3 item yang masih dalam kategori kurang baik yaitu

Persentase	Klasifikasi	Makna	Kelayakan
0 – 20%	Tidak baik	Dibuang	Tidak layak
20,1 – 40%	Kurang baik	Diperbaiki	Kurang layak
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)	Cukup layak
70,1 – 90%	Baik	Digunakan	Layak
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan	Sangat layak

tentang kemudahan dalam melempar bola, tentang kemudahan dalam menangkap bola dan tentang kemudahan dalam memukul bola serta 2 item yang masih dalam kategori cukup baik yaitu tentang kemampuan dalam melempar, menangkap dan memukul bola dan tentang kemudahan dalam menghasilkan point. Aspek kognitif yang diukur dengan 10 pertanyaan diketahui bahwa terdapat 1 item yang masih dalam kategori kurang baik yaitu tentang pengetahuan teknik-teknik dasar permainan swingkasball serta 2 item yang masih dalam kategori cukup baik yaitu tentang pengetahuan cara melakukan permainan swingkasball dan pengetahuan tentang peraturan permainan swingkasball dengan permainan softball sesungguhnya. Aspek afektif yang diukur dengan 10 pertanyaan diketahui bahwa seluruh item telah masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka untuk selanjutnya perlu dilakukan perbaikan terhadap aspek psikomotor yang masih kurang yaitu kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola serta aspek kognitif yang masih juga masih kurang yaitu pengetahuan tentang teknik-teknik dasar permainan swingkasball.

Efektifitas pengembangan permainan swingkasball pada saat uji kelompok kecil ditandai dengan peningkatan denyut nadi sebelum dan sesudah melakukan permainan swingkasball berikut ini:

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siswa uji coba kelompok kecil yang berjumlah 24 siswa sebelum melakukan permainan swingkasball rata-rata denyut nadinya 89,88 dengan denyut nadi terendah 68, tertinggi 105 dan standar deviasi 9,43 sedangkan setelah melakukan per-

mainan swingkasball rata-rata denyut nadinya meningkat menjadi 140,58 dengan denyut nadi terendah 103, tertinggi 203 dan standar deviasi 30,53.

Rata-rata peningkatan denyut pada siswa uji coba uji coba lapangan skala kecil ini setelah melakukan permainan swingkasball sebesar 50,71 atau 56,42%. Revisi Pertama Produk Modifikasi Swingkasball

Revisi pertama terhadap draf produk awal modifikasi permainan swingkasball dilakukan berdasarkan penilaian ahli dan hasil pengamatan lapangan saat uji coba lapangan skala kecil

Setelah dilakukan revisi pertama terhadap produk modifikasi permainan swingkasball berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba lapangan skala kecil selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terhadap produk modifikasi permainan swingkasball yang dihasilkan dengan menggunakan sampel 35 siswa. Data yang dikumpulkan dalam uji coba lapangan ini sama dengan data saat uji coba lapangan skala kecil, yaitu data hasil penilaian aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dengan kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa secara umum tanggapan siswa kelompok uji coba lapangan skala besar terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan swingkasball sudah “baik” dengan bobot persentase skor 81,51%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian siswa terhadap penggunaan produk pembelajaran modifikasi permainan swingkasball tersebut diperoleh gambaran bahwa pada aspek psikomotor yang diukur dengan 10 pertanyaan hanya ada 1 item yang dalam kategori cukup yaitu tentang kemudahan memukul bola sedangkan item yang lain sudah baik dan sangat baik. Aspek kognitif yang diukur dengan 10 pertanyaan semuanya sudah dalam kategori baik dan sangat baik sedangkan aspek afektif yang diukur dengan 10 pertanyaan semuanya juga sudah baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala besar tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa secara umum produk modifikasi permainan swingkasball dapat mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran permainan softball pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Limbangan Kabupaten Kendal.

Efektifitas pengembangan permainan swingkasball pada saat uji coba lapangan skala besar ditandai dengan peningkatan denyut nadi sebelum dan sesudah melakukan permainan swingkasball.

melakukan permainan swingkasball rata-rata 89,09 dengan denyut nadi terendah 64, tertinggi 103 dan standar deviasi 10,22 sedangkan setelah melakukan permainan swingkasball rata-rata 154,26 dengan denyut nadi terendah 108, tertinggi 210 dan standar deviasi 28,19. Rata-rata peningkatan denyut siswa pada saat uji coba lapangan ini setelah melakukan permainan swingkasball sebesar 65,17 atau 73,16%.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan skala besar menunjukkan secara umum produk modifikasi permainan swingkasball yang disusun dapat dikategorikan telah baik untuk mengembangkan semua aspek belajar siswa yaitu aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Namun demikian masih ditemukan sedikit kekurangan terhadap produk tersebut ditunjukkan dari penilaian siswa pada aspek psikomotor yaitu kemudahan dalam memukul bola yang masih dalam kategori cukup.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa sering kali ragu-ragu dalam memukul bola yang diletakkan pada badting tee dikarena apabila melakukan kesalahan dalam memukul dan mengenai badting tee maka badting tee tersebut dapat roboh atau bahkan terpental.

Berdasarkan temuan tersebut maka dapat dilakukan revisi akhir terhadap produk modifikasi permainan swingkasball ini pada penempatan badting tee yang lebih kokoh dengan memberikan pasak di kaki badting tee agar tidak roboh atau terpental saat terkena pukulan.

Simpulan dan Saran

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran pendidikan jasmani melalui modifikasi permainan swingkasball yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Bentuk pengembangan permainan swingkasball yang sesuai untuk media pembelajaran pendidikan jasmani di SMA meliputi fasilitas (sarana dan prasarana) dan perlengkapan bermain serta peraturan permainannya. Dengan adanya permainan swingkasball ini diharapkan permainan bola kecil akan lebih variatif dan menarik.

Model permainan swingkasball yang dikembangkan dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMA, hal ini didukung dengan hasil data dari kuesioner tentang aspek psikomotorik, kognitif dan afektif yang sudah dalam kategori baik.

Pengembangan permainan swingkasball efektif untuk pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini dapat ditunjukkan dengan data denyut nadi rata-rata siswa yang mengalami kenaikan setelah melakukan permainan ini sebesar 73,16% dari denyut nadi maksimal, hal ini menunjukkan bahwa permainan swingkasball dapat meningkatkan kebugaran siswa sehingga efektif untuk pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani hendaknya mempertimbangkan penggunaan produk modifikasi permainan swingkasball sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran softball pada siswa kelas XI sehingga tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai.

Kepala sekolah dapat memfasilitasi pengembangan modifikasi pembelajaran permainan swingkasball yang disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga dapat digunakan dengan efektif.

Dinas Pendidikan Kabupaten/Provinsi dapat memfasilitasi pendesiminasian permainan swingkasball atau merekomendasikan penerapan permainan ini ke sekolah-sekolah lain sehingga permainan bola kecil khususnya softball tetap bisa diajarkan di sekolah walaupun dengan modifikasi.

KONI sebagai induk olahraga dapat mengembangkan permainan swingkasball agar diperoleh hasil produk modifikasi permainan swingkasball untuk pembelajaran pendidikan jasmani yang semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dini Rosdiani. 2012. *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung : Alfabeta.
- Donny Winardi, Dede Isharrudin, 2009. *Home Run*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Feri Kurniawan. 2011. *Buku Pintar Olah Raga*. Jakarta : Niaga Swadaya.
- Muhajir, 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. PT. Gelora Aksara Pratama.

- Mulyasa. 2009. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Parno. 1992. Olahraga Pilihan Softball. Jakarta : Depdikbud.
- Punanji Setyosari. 2012. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta : Kencana.
- Samsudin, 2008 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA. Jakarta : PT. Fajar Interpratama.
- Tri Rustiadi. 2011. Praktek Laboratorium Olahraga dan Kesehatan. Bahan Ajar
- Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta : Depdiknas.