

**IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN *SOFTBALL* KELAS X
DI SMA NEGERI 3 BANTUL**

E-JOURNAL

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



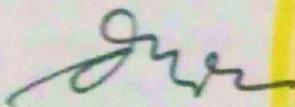
Oleh:
Edwin Aridharmawan
NIM 13601241101

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PESETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X Di SMA Negeri 3 Bantul" yang disusun oleh Edwin Aridharmawan, NIM. 13601241101 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Reviewer



Sridadi, M.Pd
NIP. 196112301988031001

Yogyakarta, Januari 2018
Pembimbing



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or
NIP. 197702182008011002



IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANTUL

CURRICULUM IMPLEMENTATION 2013 IN LEARNING CLASS SOFTBALL GAME X IN SMA NEGERI 3 BANTUL

Oleh: Edwin Aridharmawan, PJKR FIK Universitas Negeri Yogyakarta
(edwinaridharmawan_fik@yahoo.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survey dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner. Populasi penelitian adalah kelas X di SMA Negeri 3 Bantul sebanyak 198 siswa. Sampel penelitian sebanyak 100 siswa ditentukan dengan teknik sampel *proportional stratified random sampling* yaitu pengambilan responden dengan presentase 54% dari tiap kelas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk frekuensi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul masuk dalam kategori sangat baik. Dari 100 responden diketahui bahwa 54 responden menganggap implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul adalah sangat baik dan 46 responden adalah baik.

Kata Kunci: *implementasi, kurikulum 2013, permainan softball, siswa kelas X*

Abstract

The research is to know how good implementation curriculum 2013 in learning softball game class X in SMA Negeri 3 Bantul. This research is a quantitative descriptive research. The method used is survey with data retrieval technique using questionnaire. The population of research is X class in SMA Negeri 3 Bantul as many as 198 students. The sample of research is 100 students determined by sample proportional stratified random sampling technique that is the respondent with 54% percentage from each class. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis are poured in the form of frequency. Results research this show that implementation curriculum 2013 learning game softball class X in SMA Negeri 3 Bantul fall onto the very category good. Of 100 respondents is known that 54 respondents assume implementation curriculum 2013 in learning softball game class X in SMA Negeri 3 Bantul is very good and 46 respondents is good.

Keywords: *implementation, curriculum 2013, softball game, class X students*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai, dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani yang dimaksud merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan pendidikan itu sendiri sudah ada sebelum kita lahir atau saat dalam kandungan, kemudian setelah itu ada pendidikan non formal yang di berikan oleh orang tua kita. Setelah Pendidikan non formal ada pendidikan formal yang lebih menyempurnakan pendidikan non formal tersebut baik SD, SMP, SMA/SMK maupun perguruan tinggi . Karena pendidikan jasmani sangat penting, maka di sekolah diadakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Pengembangan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan. Kurikulum bersifat dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Di zaman yang semakin maju, tentunya pemerintah harus mengupayakan pendidikan sebaik mungkin. Oleh karena itu, ketegasan kurikulum dan implementasinya sangat dibutuhkan untuk membenahi kinerja pendidikan yang jauh tertinggal dengan negara-negara maju di dunia. Perubahan tersebut dianggap karena belum sesuai dengan harapan yang diinginkan pemerintah sehingga perlu adanya perbaikan. Usaha tersebut meski dilakukan pemerintah demi tercapainya generasi masa depan yang mempunyai karakter unggul.

Penerapan kurikulum 2013 perlu pembelajaran yang efektif. Hal tersebut menuntut profesional guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang sudah diprogramkan. Penerapan kurikulum 2013 menyajikan struktur pembelajaran *scientific* yang

mencakup 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan)..

Materi silabus pendidikan jasmani SMA pada kurikulum 2013 terdapat dua permainan olahraga, diantaranya permainan bola besar dan permainan bola kecil. Permainan bola besar meliputi: Bola Voli, Bola Basket dan Sepakbola. Permainan bola kecil meliputi: Bulu Tangkis, Tenis Meja, Bola Tangan, *Golf*, *Baseball*, *Kriket*, *Kipers*, dan *Softball*. Salah satu bagian permainan bola kecil yang menjadi perhatian pada kurikulum 2013 adalah permainan *softball*.

Softbol atau *Softball* adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 tim. Permainan ini lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago tahun 1887. Permainan *softball* merupakan permainan olahraga yang belum familiar dikalangan masyarakat, untuk memperkenalkan olahraga ini PB PERBASASI membentuk Liga Softball Indonesia (LSI) pada tahun 2004. Perkembangan Permainan olahraga softball semakin berkeembang hingga masuk ke dalam silabus KTSP pada tahun 2010 sampai sekarang di Kurikulum 2013.

Beberapa sekolah di Yogyakarta, permainan *softball* digantikan dengan permainan yang hampir serupa yaitu permainan kasti. Permainan kasti dipilih karena dianggap memiliki sarana dan prasarana yang lebih mudah didapat. Peraturan permainan kasti lebih mudah dilakukan daripada permainan *softball*. Beberapa SMA di Bantul belum menerapkan permainan *softball* sesuai dengan aturan permainannya. Sarana dan prasarana menjadi alasan tidak diselenggarakannya permainan softball di SMA wilayah Bantul

SMA Negeri 3 Bantul merupakan salah satu SMA yang menerapkan kurikulum 2013. Di sekolah, kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga berjalan dengan lancar walaupun dalam pelaksanaannya masih banyak kendala. Beberapa kendala yang dialami oleh guru PJOK di SMA Negeri 3 Bantul tidak jauh berbeda dengan guru-guru di SMA lain mengenai pemahaman kurikulum 2013

diantaranya, minimnya sarana prasarana olahraga.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran jasmani di SMA Negeri 3 Bantul, pembelajaran pendidikan di SMA Negeri 3 Bantul belum sepenuhnya menerapkan kurikulum 2013. Terkendalanya sarana dan prasarana olahraga, membuat guru sulit dalam merubah metode mengajar yang selama ini masih menggunakan kurikulum lama/KTSP.

Masuknya permainan *softball* ke dalam silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran *softball* di SMA N 3 Bantul memiliki beberapa kendala seperti yang sudah dipaparkan peneliti dalam kegiatan observasi. Terbatasnya sarana dan prasarana permainan *softball* yang dimiliki oleh SMA 3 Bantul menjadi tantangan tersendiri bagi guru, dengan harapan mampu memainkan pembelajaran permainan *softball* dengan peraturan sesungguhnya yang telah dimodifikasi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian ini dihasilkan data deskriptif berupa angka.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan adalah di SMA Negeri 3 Bantul yang beralamatkan di Gaten, Trirenggo, Bantul. Kodepos 55714. Kota Bantul. Telp (0274) 5378118. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni - Agustus 2017.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah warga SMA Negeri 3 Bantul yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa.

Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti Arikunto (2006: 109). Menurut Sugiyono (2013: 81) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *proportional stratified random sampling*. Menurut Sugiono (2013: 82) teknik *proportional stratified random sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bantul kelas X terdiri dari 6 kelas diantaranya:

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X MIPA 1	7	25	32
X MIPA 2	9	22	31
X MIPA 3	14	18	32
X MIPA 4	9	20	29
Jumlah MIPA	39	85	124
X IPS 1	7	23	30
X IPS 2	7	24	31
Jumlah IPS	14	47	61
Jumlah X	53	132	185

Teknik Analisis Data

Dalam Permendikbud RI Tahun 2013 Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan skala frekuensi.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya, karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Sugiyono (2013: 38), definisi variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabelnya adalah

implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball*.

Definisi operasional variabel ini adalah implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball*. Mengenai materi kurikulum 2013 dalam permainan *softball* yang terdapat penjelasan tentang pengertian, faktor kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Instrumen Penelitian dan Teknik

Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga lebih mudah untuk diolah Arikunto, (2002: 136). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai materi kurikulum 2013.

Expert Judgement

Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas (*Content Validity*). Validitas isi digunakan untuk menunjukkan aspek ataupun butir instrumen benar-benar telah sepenuhnya melingkupi hal-hal pokok yang akan diteliti. Validitas dengan cara meminta pertimbangan oleh para ahli (*Expert Judgement*). Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrument yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Pendapat/tanggapan dari ahli ini dituliskan pada lembar validasi yang telah disediakan.

Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen Bapak Ahmad Rithaudin, M.Pd. Dengan adanya *Expert Judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut. Saran yang diberikan jika menggunakan pilihan jawaban selalu, sering, jarang tidak pernah yaitu memperbaiki kalimat dan

mengubah pernyataan agar mudah di pahami.

Demikian dapat ditemukan validasi isi yang tepat. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengetahui “Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul” dikatakan “valid atau sah” dan telah sesuai dengan materi yang akan ditanyakan pada waktu pengambilan data.

Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen di tujukan kepada responden dalam uji coba penelitian ini dengan menguji coba intrumen untuk memperoleh data yang diambil dari peserta didik kelas XI SMA N 1 Pajangan Kabupaten Bantul sebanyak 50 responden (25 kelas MIPA 25 kelas IPS) responden dengan menggunakan 34 pertanyaan. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen baik. Baik buruknya instrumen ditunjukkan oleh kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas). Analisis hasil uji coba instrumen mencakup validitas dan reliabilitas.

Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006: 96) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006: 99). Sedangkan cara untuk mengukur validitas yaitu dengan teknik korelasi Product Moment pada taraf signifikan 5 %. Rumus korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Person yang dikenal dengan rumus korelasi Product Moment (Arikunto, 2006: 146). Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} : indeks korelasi tiap item
 N : jumlah subjek
 $\sum X$: jumlah skor item
 $\sum Y$: jumlah skor total
 $\sum XY$: jumlah perkalian skor item dengan skor total
 $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item
 $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 170). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Penghitungan realibilitas pada penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 16. Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan

Cronbach's Alpha	N of Items
0,895	34

bahwa instrumen reliabel, selengkapnya disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan insrtumen *kuesioner*. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 142). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan softball kelas x di SMA Negeri 3 Bantul. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta

memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini yaitu: “Selalu” (4) atau “Sering” (3), “Jarang” (2), “Tidak Pernah” (1) jawaban dari responden diberikan dengan mencentang kolom yang disediakan.

Teknik Analisis Data

Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Sugiyono (2007: 106) analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan skala. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan skala pencapaian yang selanjutnya diinterperstasikan dengan kalimat. Dalam Permendikbud RI Tahun 2013 Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum, rumus yang digunakan untuk mencari skala adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{F}{N} \times 4$$

Keterangan:

- S : Skala
 F : Perolehan Skor
 N : Skor Maksimal

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul didapat skor terendah (*minimum*) 80, skor tertinggi (*maksimum*) 128, rerata (*mean*) 107,3, nilai tengah (*median*) 107, nilai yang sering muncul (*mode*) 114, *standar deviasi* (SD) 10,4. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul.

Statistik	
<i>N</i>	100
<i>Mean</i>	107,3
<i>Median</i>	107
<i>Mode</i>	114
<i>Std, Deviation</i>	10,4
<i>Minimum</i>	80
<i>Maximum</i>	128

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan softball kelas X di SMA Negeri 3 Bantul disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul

No	Skala	Predikat	Kategori	Frekuensi
1.	$3,66 < X < 4,00$	A	SB	54
2.	$3,33 < X < 3,66$	A-		
3.	$3,00 < X < 3,33$	B+	B	46
4.	$2,66 < X < 3,00$	B		
5.	$2,33 < X < 2,66$	B-		
6.	$2,00 < X < 2,33$	C+	C	0
7.	$1,66 < X < 2,00$	C		
8.	$1,33 < X < 1,66$	C-		
9.	$1,00 < X < 1,33$	D+	K	0
Jumlah				100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 tersebut di atas, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan softball kelas X di SMA Negeri 3 Bantul dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* 2013 kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berada pada predikat sangat baik oleh 56 siswa, baik 44 siswa, cukup 0 siswa, kurang 0 siswa. Berdasarkan hasil rata-rata maka, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* 2013 kelas X di SMA Negeri 3 Bantul dalam predikat sangat baik.

Faktor Kegiatan Pendahuluan

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan pendahuluan dengan jumlah 10 butir soal didapat skor terendah (*minimum*) 26, skor tertinggi (*maksimum*) 40, rerata (*mean*) 33,94, nilai tengah (*median*) 35, nilai yang sering muncul (*mode*) 36, standar deviasi (SD) 4,07709. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Kegiatan Pendahuluan

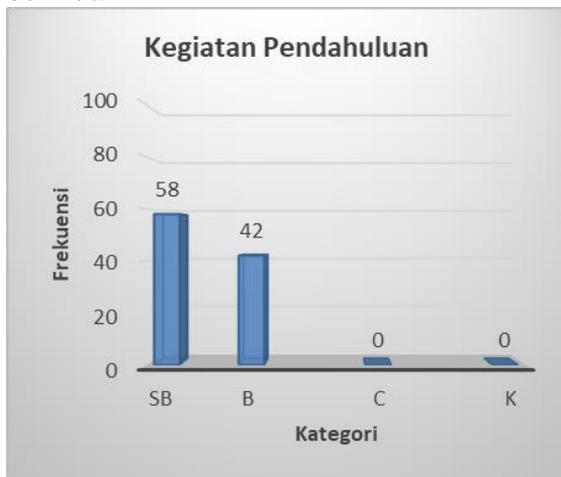
Statistik	
<i>N</i>	100
<i>Mean</i>	33.94
<i>Median</i>	35
<i>Mode</i>	36
<i>Std, Deviation</i>	4,077
<i>Minimum</i>	26
<i>Maximum</i>	40

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan pendahuluan disajikan pada tabel 11 berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Pendahuluan.

No	Skala	Predikat	Kategori	Frekuensi
1.	$3,66 < X < 4,00$	A	SB	58
2.	$3,33 < X < 3,66$	A-		
3.	$3,00 < X < 3,33$	B+	B	42
4.	$2,66 < X < 3,00$	B		
5.	$2,33 < X < 2,66$	B-		
6.	$2,00 < X < 2,33$	C+	C	0
7.	$1,66 < X < 2,00$	C		
8.	$1,33 < X < 1,66$	C-		
9.	$1,00 < X < 1,33$	D+	K	0
Jumlah				100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan pendahuluan dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Pendahuluan.

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan pendahuluan berada pada kategori sangat baik 58 siswa, baik 42 siswa, cukup 0 siswa dan kurang 0 siswa. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh maka, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* 2013 kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan pendahuluan dalam kategori tinggi.

Faktor Kegiatan Inti

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan inti dengan jumlah 17 butir soal didapat skor terendah (*minimum*) 39, skor tertinggi (*maksimum*) 68, rerata (*mean*) 56,81, nilai tengah (*median*) 56,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 55, *standar deviasi* (SD) 5,59. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Kegiatan Inti

Statistik	
<i>N</i>	100
<i>Mean</i>	56.81
<i>Median</i>	56.5
<i>Mode</i>	55
<i>Std, Deviation</i>	5.59
<i>Minimum</i>	39
<i>Maximum</i>	68

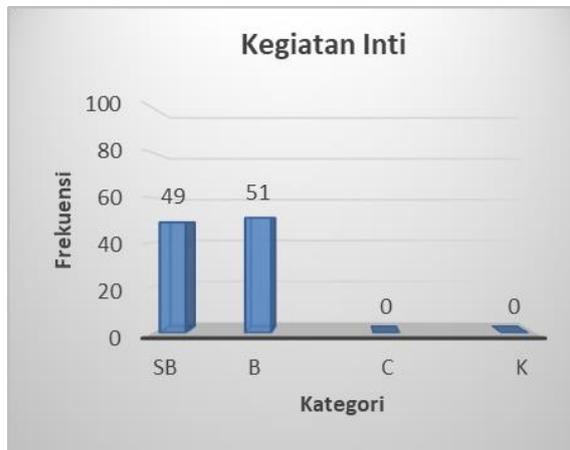
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan inti disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Inti.

No	Skala	Predikat	Kategori	Frekuensi
1.	$3,66 < X < 4,00$	A	SB	49
2.	$3,33 < X < 3,66$	A-		
3.	$3,00 < X < 3,33$	B+	B	51
4.	$2,66 < X < 3,00$	B		
5.	$2,33 < X < 2,66$	B-		
6.	$2,00 < X < 2,33$	C+	C	0
7.	$1,66 < X < 2,00$	C		
8.	$1,33 < X < 1,66$	C-		
9.	$1,00 < X < 1,33$	D+	K	0
Jumlah				100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 13 tersebut di atas, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan

softball kelas x di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan inti dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Inti.

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan inti berada pada kategori sangat baik 49 siswa, baik 51 siswa, cukup 0 siswa dan kurang 0 siswa. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh maka, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan inti dalam kategori tinggi.

Faktor Kegiatan Penutup

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan penutup dengan jumlah 5 butir soal didapat skor terendah (*minimum*) 9, skor tertinggi (*maksimum*) 20, rerata (*mean*) 16,55, nilai tengah (*median*) 17, nilai yang sering muncul (*mode*) 17, *standar deviasi* (SD) 2,09. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Kegiatan Penutup

Statistik	
<i>N</i>	100
<i>Mean</i>	16.55
<i>Median</i>	17
<i>Mode</i>	17
<i>Std, Deviation</i>	2.09
<i>Minimum</i>	20
<i>Maximum</i>	9

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan penutup disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Penutup.

No	Skala	Predikat	Kategori	Frekuensi
1.	$3,66 < X < 4,00$	A	SB	54
2.	$3,33 < X < 3,66$	A-		
3.	$3,00 < X < 3,33$	B+	B	44
4.	$2,66 < X < 3,00$	B		
5.	$2,33 < X < 2,66$	B-		
6.	$2,00 < X < 2,33$	C+	C	2
7.	$1,66 < X < 2,00$	C		
8.	$1,33 < X < 1,66$	C-		
9.	$1,00 < X < 1,33$	D+	K	0
Jumlah				100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 15 tersebut di atas, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan penutup dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Permainan *Softball* Kelas X

di SMA Negeri 3 Bantul Berdasarkan Faktor Kegiatan Penutup.

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan penutup berada pada kategori sangat baik 54 siswa, baik 44 siswa, cukup 2 siswa dan kurang 0. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh maka, implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA negeri 3 Bantul berdasarkan faktor kegiatan penutup dalam kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum lama yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menginginkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, dalam implementasi guru dituntut untuk secara profesional dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan *scientific* yang meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Selain itu, guru juga harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, penggunaan media, metode, strategi, dan pendekatan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul masuk dalam kategori sangat baik. Dari 100 responden diketahui bahwa 54 responden menganggap Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul adalah sangat baik dan 46 responden adalah baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul pada kategori sangat baik. Melihat hasil tersebut dapat diartikan bahwa penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* sudah berhasil. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan yang memberikan dasar pengembangan seluruh potensi siswa menjadi manusia yang berkualitas, hal itu sudah mampu diterapkan oleh guru PJOK di SMA Negeri 3 Bantul melalui pembelajaran permainan *softball*. Indikator keberhasilan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran *softball* pelaksanaannya meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Ketiga kegiatan tersebut sudah mampu diterapkan dengan sangat baik oleh guru PJOK di SMA N 3 Bantul.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut guru telah berusaha dengan maksimal terkait implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball*. Guru PJOK sudah sangat baik dalam merancang Silabus dan RPP dengan mencantumkan metode *scientific* yang meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Hal ini perlu dipertahankan agar guru mampu memberikan proses sasaran belajar sesuai dengan Kurikulum 2013 dan siswa dapat memahami apa yang disampaikan guru.

Jika ditarik benang merah ditemukan kesenjangan antara latar belakang dengan hasil penelitian. Hal ini disebabkan pada saat observasi, peneliti belum sepenuhnya melakukan pengamatan secara bertahap mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru PJOK. Peneliti hanya memaparkan masalah secara umum tanpa melakukan observasi secara khusus. Peneliti menyadari bahwa instrument yang dipakai untuk meneliti guru sifatnya masih umum, kisi-kisi soal yang dibuat oleh peneliti belum spesifik sesuai dengan metode saintifik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul masuk dalam kategori sangat baik. Dari 100 responden diketahui bahwa 54 responden menganggap Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul adalah sangat baik dan 46 responden adalah baik.

Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul dapat digunakan untuk mengetahui implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* pada sekolah lainnya.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul perlu dikembangkan lagi agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball*.
3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kualitas terutama dari faktor-faktor yang masih dirasa kurang baik.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil

kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.

2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri 3 Bantul perlu dipertahankan agar kedepannya hasil yang diperoleh selalu maksimal
2. Perlu mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri 3 Bantul
3. Perlu melakukan penelitian tentang implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran permainan *softball* kelas X di SMA Negeri 3 Bantul dengan menggunakan metode lain.
4. Instrumen yang dilakukan peneliti perlu pembedahan secara khusus.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Permendikbud. (2013). *Undang-Undang RI Nomor 81A, Tahun 2013, tentang Implementasi Kurikulum 2013*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.