

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN *SOFTBALL* DI SMA NEGERI SE-PROVINSI D.I. YOGYAKARTA

SUPPORTING FACTORS *SOFTBALL* GAME LEARNING FOR SENIOR HIGH SCHOOL IN YOGYAKARTA

Oleh : Indra Wahyu Setyawan (11601244161), Universitas Negeri Yogyakarta, indrawatose@gmail.com

1. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S
2. Sridadi, M.Pd

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar faktor pendukung pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Provinsi D.I.Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA Negeri yang telah memberikan pembelajaran permainan *softball* se-Provinsi D.I.Yogyakarta. Sampel yang digunakan adalah 19 SMA Negeri yang berasal dari 5 Kabupaten/Kota di Provinsi D.I.Yogyakarta dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Perhitungan validitas menggunakan rumus Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif secara kuantitatif dengan persentase yang dibagi dalam lima kategori yaitu sangat mendukung, mendukung, cukup mendukung, kurang mendukung dan tidak mendukung. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: faktor pendukung pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Provinsi D.I.Yogyakarta secara keseluruhan berada dalam kategori sangat mendukung berjumlah 6 (31,58%) sekolah, pada kategori mendukung berjumlah 7 (36,84%) sekolah, pada kategori cukup mendukung berjumlah 5 (26%) sekolah, pada kategori kurang mendukung berjumlah 1 (5%) sekolah, dan pada kategori tidak mendukung tidak ada (0,00%).

Kata kunci: faktor pendukung, pembelajaran, *softball*

Abstract

The purpose of this research is to find out how much the supporting factor of softball game learning for Senior High School in Yogyakarta. This research is a quantitative descriptive research using survey method and the research instrument is questionnaire. The population in this research is all State Senior High School that provide softball game learning in Yogyakarta. The sample are 19 State Senior High School from 5 cities in Yogyakarta using purposive sampling technique. Calculation of validity using Pearson Product Moment formula and reliability using Alpha Cronbach formula. Technique of data analysis in this research using quantitative descriptive statistical analysis technique with percentage divided into five categories that is very supportive, supportive, enough supportive, less supportive and not supportive. The result of this research concludes that: the supporting factor of softball game learning for Senior High School in Yogyakarta as a whole is in the category of very supportive amounted to 6 schools (31.58%), in the supporting category amounted to 7 schools (36,84%), in the enough supporting category amounted to 5 schools (26%), in the less supportive category amounted to 1 schools (5%), and in the not supportive category is nothing.

Keywords: supporting factors, learning, softball

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu elemen penting dalam kurikulum yang memiliki banyak pengaruh untuk memberikan nilai-nilai kepribadian yang baik seperti kedisiplinan, kerja keras, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, sportivitas, dan sebagainya disamping untuk memberikan pengetahuan tentang olahraga. Banyak sekali cabang olahraga yang sudah memasyarakat maupun yang belum mulai dari yang dilakukan individu maupun beregu.

Di dalam kurikulum 2013 yang telah disusun mempunyai tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum ini dikembangkan untuk memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional. Kemudian dikembangkan pula berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan.

Tujuan pendidikan nasional mempunyai sasaran seluruh aspek pribadi manusia yaitu jasmani, rohani, sosial dan sebagai manusia yang berketuhanan. Tujuan pendidikan nasional tersebut dicapai melalui suatu pendidikan bermutu yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya dan lingkungan belajar yang mendukung.

Syarifudin dan Sudrajat Wiradiharja (2014:1) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan termasuk matapelajaran kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah, pola penerapannya dapat dengan integrasi dengan kompetensi dasar yang sudah termuat di dalam kurikulum SMA/MA, atau dapat menambahkan kompetensi dasar tersendiri. Dalam stuktur kurikulum mata pelajaran PJOK alokasi waktu 3 jam pelajaran

setiap minggu, dimana alokasi waktu jam pembelajaran setiap kelas merupakan jumlah minimal yang dapat ditambah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Struktur Kurikulum 2013 ini, mata pelajaran PJOK memiliki konten memberi sumbangan mengembangkan kompetensi gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa. Pembelajaran PJOK dengan kearifan lokal akan memberi apresiasi terhadap multikultural yaitu mengenal permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari budaya suku bangsa Indonesia dan dapat memberi sumbangan pada pembentukan karakter.

Kurikulum pada tingkat Sekolah Menengah terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang didalamnya memuat materi-materi gerak dasar permainan bola kecil salah satunya adalah *Softball*. Hal ini sesuai dengan salinan lampiran permendikbud nomor 69 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, permainan bola kecil masuk dalam kompetensi dasar 3.2 menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, dan 4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi gerak yang baik.

Jika mengacu pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 berbagai cabang olahraga telah disediakan dan diatur dalam kurikulum nasional yang seharusnya dapat diajarkan di sekolah tingkat menengah, namun kenyataannya tidak demikian. Banyak sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang belum memberikan pembelajaran sesuai dengan acuan kurikulum. Tentu saja ada berbagai faktor yang menghambat untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Seperti yang di katakan oleh Jamil (2014:85) bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh dalam jalannya proses pembelajaran, diantaranya siswa atau peserta didik, guru atau pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga non pendidik, dan lingkungan.

Pembelajaran menurut Mulyana dalam Bambang Wiguna (2007:18) pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Sehingga untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik agar sekolah bisa meningkatkan standar dari faktor-faktor pendukung pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran softball dan bisa terlaksana dengan baik apabila memenuhi beberapa faktor, yaitu faktor guru, faktor sarana prasarana, faktor kurikulum, dan faktor lingkungan. Akan tetapi masih terdapat sekolah yang belum melaksanakan pembelajaran permainan softball karena beberapa alasan seperti tidak tersedianya sarana prasarana, kemampuan pendidik yang kurang, kurikulum yang tidak sesuai, maupun dukungan lingkungan dalam dan luar sekolah. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengungkap seberapa besar faktor-faktor tersebut bisa dilaksanakan untuk bisa diterapkan di sekolah yang belum melaksanakan pembelajaran softball terutama pada SMA Negeri se-Provinsi D.I. Yogyakarta.

Atas dasar uraian di atas maka peneliti merasa sangat penting untuk mengemukakan dan mengangkat suatu permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan *Softball* di SMA N se-Provinsi D.I. Yogyakarta ”.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Nawawi (2003 : 64), metode deskriptif yaitu metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah atau fenomena yang bersifat aktual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2002:10), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang sekolah yang akan dijadikan populasi. Oleh sebab itu, penelitian ini merupakan penelitian dengan

menggunakan metode survei dimana peneliti ingin menggali informasi mengenai faktor pendukung pembelajaran softball di SMA N se- Provinsi D.I. Yogyakarta, melalui teknik survei dengan menggunakan instrumen angket dilakukan pada sekolah menengah atas negeri untuk mata pelajaran Penjasorkes pada pembelajaran materi permainan bola kecil menggunakan permainan softball.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri Se-D.I. Yogyakarta yang telah melaksanakan pembelajaran softball di D.I. Yogyakarta.

Instrumen Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan angket sebagai pengambil data. Sedangkan angket dalam penelitian ini meliputi faktor pendukung guru pendidikan jasmani SMA dalam pembelajaran *softball* di Provinsi D.I. Yogyakarta. Penyusunan instrumen harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir pertanyaan, (Sutrisno Hadi, 1991:79).

Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Penggunaan angket sebagai instrumen dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan terhadap keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu yang bersamaan peneliti dapat memperoleh data dari responden dalam waktu singkat dan dengan jumlah yang cukup banyak.

Cara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara membagikan angket beserta surat ijin penelitian ke bagian TU di SMA yang telah dijadikan sampel. Selanjutnya menunggu rekomendasi dari pihak SMA apakah boleh langsung bertemu dengan responden, atau harus mengikuti prosedur dengan dibuatkan disposisi dari kepala sekolah. Jika diperbolehkan langsung ke responden maka angket langsung bisa diisi dan ditunggu, tetapi

jika harus sesuai prosedur maka angket baru bisa diberikan ke responden selama satu sampai tiga hari, kemudian ditunggu atau diambil tiga hari sampai seminggu berikutnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif secara kuantitatif dengan persentase tentang faktor pendukung pembelajaran permainan softball di SMA N se-Provinsi D.I.Yogyakarta. Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dalam pembelajaran permainan softball di SMA N se-Provinsi D.I.Yogyakarta. Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase sesuai dengan rumus dari Anas Sudijono (2011: 43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase

f = frekuensi

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Hasil penelitian dalam penelitian ini dituangkan dalam persentase secara menyeluruh berdasarkan setiap faktor pendukung, menjadi lima kategori yaitu sangat mendukung, mendukung, cukup mendukung, kurang mendukung dan tidak mendukung. Sedangkan untuk pengkategorian menggunakan acuan 5 batasan norma. Menurut S. Eko Putro Widyoko (2009:238) untuk membandingkan nilai rerata skor masing-masing komponen dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

| Interval | Kategori |
|---|--------------------|
| $\bar{X}_i + 1,8 \times sb_i < X$ | Sangat Baik |
| $\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X < \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$ | Baik |
| $\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X < \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$ | Sedang |
| $\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X < \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$ | Kurang |
| $X < \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$ | Sangat Kurang Baik |

Keterangan:

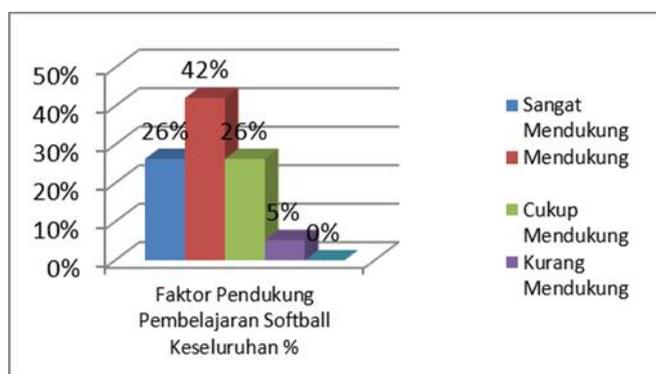
\bar{X}_i (Rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal).

sb_i (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal).

X = Skor empiris.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil perhitungan distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa Faktor-Faktor Pendukung Keterlaksanaan Pembelajaran permainan softball di SMA Negeri se-Provinsi D.I.Yogyakarta yang berada dalam kategori sangat mendukung berjumlah 5 (26%) sekolah, pada kategori mendukung berjumlah 8 (42%) sekolah, pada kategori cukup mendukung berjumlah 5 (26%) sekolah, pada kategori kurang mendukung berjumlah 1 (5,3%) sekolah, dan pada kategori tidak mendukung tidak ada 2 (0%) sekolah.



Adapun pembahasan hasil perhitungan persentase ditinjau dari setiap faktornya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Guru

Dilihat dari hasil perhitungan di atas, persentase terbesar pada faktor guru berada pada 2 kategori yaitu sangat mendukung dan mendukung dengan persentase sebesar 42%.

Jika dilihat dari distribusi pernyataan, skor terbanyak terdapat pada pernyataan no.7 tentang kreativitas guru dalam memodifikasi permainan softball agar mudah dipahami oleh siswa. Artinya, peran guru dalam kreativitas sangat diperlukan dalam pembelajaran softball di sekolah. Guru merupakan unsur utama dalam proses belajar mengajar karena guru memiliki tugas untuk mengajar dan melatih siswa agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan begitu, dapat dikatakan peran guru sangat berpengaruh sebagai faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran permainan

softball di SMA Negeri se-Provinsi D.I. Yogyakarta.

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*.

Guru yang baik hendaknya memiliki kreativitas yang tinggi untuk menangani berbagai macam unsur yang belum bisa terpenuhi pada pembelajaran. Guru diharapkan juga memiliki sikap yang dapat memacu peserta didik untuk lebih giat dalam belajar dan menggali potensi dalam individu siswa. Selain itu, motivasi yang guru berikan diharapkan dapat mendorong siswa mencari wawasan yang lebih luas.

2. Faktor Sarana Prasarana

Pada faktor sarana prasarana didapatkan hasil persentase sebesar 42,00% dan berada pada kategori cukup mendukung. Dalam proses pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Provinsi D.I. Yogyakarta, indikator sarana dan prasarana memiliki peran penting terhadap proses pembelajaran.

Dilihat dari distribusi kuantitatif, pernyataan yang paling menonjol adalah no. 14 dan 15. Pernyataan tersebut mengenai kelayakan peralatan dan lahan untuk pembelajaran. Meskipun dalam faktor sarana prasarana dikatakan cukup mendukung atau masuk dalam kategori sedang, kelayakan peralatan yang digunakan dan ketersediaan lapangan/lahan untuk pembelajaran memiliki kontribusi yang cukup menunjang pembelajaran di sekolah.

Menurut Sutriyanto (2009: 12) keberadaan sarana dan prasarana sangat dibutuhkan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan tersebut, faktor ini berperan penting dalam tercapainya pelaksanaan pembelajaran. Meskipun banyak juga sekolah yang belum memiliki peralatan standar yang

baik, tetapi sekolah berusaha untuk membuat peralatan modifikasi demi tercapainya pembelajaran permainan *softball* yang baik. Seperti yang kita ketahui bahwa peralatan permainan *softball* memiliki nilai ekonomis yang tinggi dan terbatas sehingga banyak sekolah yang kesulitan dalam segi pengadaan. Namun hal itu bisa diatasi dengan membuat peralatan modifikasi atau menggunakan peralatan cabor lain seperti pemukul kasti atau rounders, dan juga bola tenis atau peralatan lainnya.

Sementara itu ketersediaan lahan atau lapangan yang layak akan mendukung pelaksanaan pembelajaran permainan *softball*, karena *softball* memerlukan lahan yang luas. Tetapi hal ini pun dapat diatasi dengan memodifikasi peraturan permainannya. Sehingga dalam lahan yang secukupnya, guru tetap dapat memberikan materi pembelajaran permainan *softball*.

3. Faktor Kurikulum

Dari faktor kurikulum yang terbesar terdapat pada kategori sangat mendukung dengan presentase 58%. Pada faktor kurikulum dapat dikatakan sangat mendukung disebabkan karena di dalam kurikulum baik yang masih menggunakan KTSP maupun Kurikulum 2013 telah tercantum materi pembelajaran permainan *softball* yang masuk dalam bagian permainan bola kecil pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Hal ini terlihat pada penambahan alokasi waktu yang cukup leluasa sehingga materi permainan *softball* dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, pada kurikulum 2013 maupun kurikulum sebelumnya telah terdapat acuan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *softball*. Sehingga pihak sekolah tidak akan kesulitan mencari acuan pembelajaran. Tetapi akan lebih baik lagi jika pihak sekolah juga menambah sumber acuan belajar lain agar lebih kompleks. Menambahkan jam pembelajaran permainan *softball* pada ekstrakurikuler akan menambah wawasan siswa untuk lebih mengenal permainan *softball* mengingat peraturan yang sangat kompleks.

Jika dilihat aspek kuantitatif pernyataan, yang paling menonjol dalam faktor ini adalah pernyataan no. 18 tentang kesesuaian antara

kurikulum sekolah dengan kurikulum nasional. Kesesuaian kurikulum tersebut penting dalam pembelajaran karena telah disesuaikan dengan standar dan aspek-aspek pembelajaran secara nasional.

4. Faktor Lingkungan

Faktor-faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran permainan *softball* SMA Negeri se- Provinsi D.I.Yogyakarta yang ditinjau dari faktor lingkungan memiliki persentase terbesar yang berada dalam 2 kategori yaitu mendukung dan cukup mendukung dengan persentase sebesar 37%. Faktor lingkungan baik didalam maupun luar sekolah merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kelancaran dari proses pembelajaran disekolah. Namun jika dilihat secara kuantitatif pernyataan yang menonjol terdapat pada no. 25, yaitu tentang dukungan pihak pemerintahan dalam pembelajaran *softball*.

Dalam proses pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Provinsi D.I.Yogyakarta, faktor lingkungan dalam dan luar sekolah memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, lingkungan tersebut merupakan rumah kedua bagi siswa setelah di lingkungan keluarga, sehingga apabila terdapat masalah pada lingkungan sekolah akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa. Menurut Sumadi Suryabrata (1989:255) keberadaan letak sekolah dan hadirnya seseorang yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran harus mampu dikemas dengan baik, sehingga akan menjadi penyemangat siswa. Lingkungan di dalam sekolah yang baik memiliki pengaruh yang akan mendukung baik tidaknya kelancaran pembelajaran permainan *softball*.

Sedangkan faktor lingkungan di luar sekolah akan mendukung dan mempengaruhi sebagai tuntutan atau motivator dalam suksesnya pembelajaran permainan *softball*.

Dari hasil analisis secara keseluruhan faktor-faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran permainan *softball* di SMA Negeri se-Provinsi D.I.Yogyakarta berada pada kategori mendukung dengan persentase sebesar 42%. Dilihat dari persentase terbesar masing-masing faktor diperoleh hasil dengan faktor guru berada pada kategori sangat

mendukung dan mendukung dengan persentase sebesar 42%; pada faktor sarana prasarana berada dalam kategori cukup mendukung juga dengan persentase sebesar 42%; faktor kurikulum berada pada kategori sangat mendukung dengan persentase 58%; dan dari faktor lingkungan berada dalam kategori mendukung dan cukup mendukung dengan persentase sebesar 37%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian, terlihat bahwa faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran *softball* di SMA N se-Provinsi D.I.Yogyakarta secara keseluruhan berada dalam kategori sangat mendukung berjumlah 5 (26%) sekolah, pada kategori mendukung berjumlah 8 (42%) sekolah, pada kategori cukup mendukung berjumlah 5 (26%) sekolah, pada kategori kurang mendukung berjumlah 1 (5,3%) sekolah, dan pada kategori tidak mendukung tidak ada (0,00%). Dari hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa faktor-faktor pendukung keterlaksanaan pembelajaran *softball* secara keseluruhan berada pada kategori mendukung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keempat faktor tersebut mendukung apabila dilaksanakannya pembelajaran *softball* di SMA N se-Provinsi D.I.Yogyakarta.

Saran

1. Bagi guru pendidikan jasmani SMA di Provinsi D.I.Yogyakarta khususnya, akan sangat baik untuk menambah lagi wawasan tentang perkembangan olahraga baik dalam bidang pendidikan dan prestasi.
2. Meningkatkan kolaborasi melalui MGMP tentang pemenuhan faktor pendukung secara bersama-sama, agar mudah diterapkan dan untuk kelancaran pembelajaran terutama permainan *softball* di D.I.Yogyakarta.
3. Bagi Dinas Pendidikan untuk lebih giat memotivasi, mencari solusi, dan memfasilitasi dalam pemenuhan faktor pendukung pembelajaran kepada pihak sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk lebih meluaskan sampel penelitian. Menambahkan faktor dan memperinci instrumen agar hasil penelitian lebih luas dan kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Idi. (2007). *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- _____. (2014). *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Abdul Majid. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Agus S. Suryobroto. (2001). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- _____. (2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- _____. (2005). *Persiapan Profesi Guru Penjas*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Agus Susanto. (2012) Faktor Yang Mendukung Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Se-Kabupaten Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta. FIK UNY
- Awang Darmawan. (2015). Faktor-faktor Pendukung Keterlaksanaan Pembelajaran Beladiri Pencaksilat Di SMA Se-Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY
- Bambang Prasetyo. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dell Bethell. (1993). *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Dinas Olahraga. (1996). *Petunjuk Permainan Softball*. Jakarta: Pemda Khusus Ibukota Jakarta, Dinas Olahraga.
- Ghozali, Imam. (2009). *Aplikasi Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardhika Ari Wibawa. (2015). Faktor Pendukung Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Softball Di Kota Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- J.Hartoto. (1983) *Softball Untuk Pemula*. Yogyakarta: Yayasan Satuhsu Tresno Olahraga.
- Masnur Muslich. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi aksara
- _____. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2013). *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- _____. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (1991). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- S. Eko Putro Widoyoko . (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- UU No. 14 Tahun 2005. *Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2007). *Pedoman Tugas Akhir UNY*. Yogyakarta: Kampus Karangmalang.
- Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Watts, Lew. (1964) *The Fine Art Of Baseball, A Complete Guide To Strategy, skills, and system*. New Jersey America: Prentice-Hall, INC, Englewood Clifft