

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dunia olahraga banyak sekali macam cabang olahraga, *softball* adalah salah satu cabang olahraga permainan yang sangat menarik karena dalam permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriakan-teriakan atau yel-yel dengan istilah asing.

Di Indonesia, *softball* mirip dengan permainan bola kasti. *Softball* lahir di Amerika Serikat dan diciptakan oleh Hancock pada tahun 1887 di kota Chicago. Pada saat itu *softball* dikenal dalam bentuk permainan dalam ruangan atau di tempat tertutup namun pada tahun 1930 diubah menjadi permainan yang terbuka oleh H.Fischer dan M.J Panley.¹

Olahraga *softball* pada zaman sekarang sudah mulai berkembang di Indonesia. Olahraga ini dapat dimainkan oleh segala umur dari anak-anak hingga orang dewasa. Banyak sekolah-sekolah, kampus-kampus, bahkan daerah-daerah sudah membentuk tim *softball* nya sendiri. Kejuaraan antar sekolah, kampus, dan daerah mengadakan kejuaraan Permainannya, *softball* di mainkan oleh 9 orang pemain dan bermain selama 7 *inning* yaitu masing-masing regu mendapatkan giliran menjadi pemain bertahan dan menyerang masing-masing 7 kali. Cara memainkannya ialah seorang

¹<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131655987/MENGENAL%20OLAHRAGA%20SOFTBALL.pdf>di akses tanggal 27 Januari 2016 pukul 19.17 WIB

pemukul melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* (pelempar bola), bola di pukul dengan menggunakan alat pukul (*bat*).

Dalam olahraga *softball* salah satu teknik yang di perlukan yaitu teknik dalam memukul bola karena dalam olahraga *softball*, semua pemain harus bisa menguasai teknik memukul bola ini, latihan memukul bola ini bukan tanpa sebab tetapi memang dibutuhkan untuk menghadapi lawan saat pertandingan.

Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *softball* untuk dapat mengikuti permainan *softball* dengan baik, teknik tersebut yaitu meliputi teknik melempar bola (*throwing*), menangkap bola (*catching*), memukul bola (*batting*), menghadang tanpa ayunan memukul (*bunt*), lari dari *base ke base* dan meluncur (*base running and sliding*). Dari masing-masing unsur teknik tersebut harus dikuasai dengan baik untuk dapat bermain dengan baik pada saat bertahan maupun menyerang. Ada 4 macam aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama yaitu latihan fisik, latihan teknik, latihan taktik dan latihan mental.

Disamping itu dalam situasi bermain diperlukan keterampilan-keterampilan khusus untuk dapat bermain dengan baik, bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, melakukan pukulan dan melempar keras yang memerlukan latihan yang tepat untuk dapat mencapai itu semua.

Memukul bola (*batting*), pada dasarnya memukul bola dalam *softball* ada dua cara, yaitu memukul bola dengan ayunan (*swing*) dan memukul bola

tanpa ayunan (*bunt*). Kedua teknik tersebut dipergunakan untuk menyerang lawan dan memiliki keunggulan serta kelemahan masing-masing. Pemakaian teknik ini tergantung dari situasi dan kondisi pada saat pertandingan berlangsung seperti pada posisi penjagaan, posisi pelari, *score* dan *inning* yang sedang berjalan. Adapun tujuan memukul adalah untuk menyerang lawan agar memperoleh nilai untuk meraih kemenangan. Disamping itu merupakan usaha *batter* untuk menyelamatkan diri dan membantu teman mencapai *base* berikutnya. Untuk melakukan pukulan terhadap bola perlu memperhatikan beberapa prinsip seperti memegang *bet*, sikap kaki, posisi badan, gerakan kaki, ayunan lengan, posisi *bet*, serta gerak lanjutan (*follow through*).

Saat ini di Indonesia sudah banyak *tournament* pelajar yang terselenggara, bahkan setiap tahun sudah rutin diadakan, *tournament* pelajar ini diselenggarakan di lapangan *baseball* dan *softball* pintu satu senayan yang diikuti oleh remaja SMP dari berbagai macam sekolah. *Tournament* ini disambut sangat antusias oleh para pelajar bahkan *tournament ini* tidak pernah sepi dan selalu ramai. Tidak hanya di daerah DKI Jakarta saja, *tournament* pelajar ini ternyata di selenggarakan juga di Banten tepatnya di alam sutera Tangerang, Cilegon bahkan di Lebak. *Tournament* ini disambut dengan baik karena dapat mengisi waktu luang liburan pada remaja SMP yang sedang libur sekolah.

Pada kenyataannya atlet softball remaja di Indonesia saat ini memiliki teknik pukulan yang masih jauh di bawah atlet-atlet softball Asia apalagi dunia, bisa dilihat dari hasil pukulan yang diperoleh. Dari ajang Tournament Pelajar dan Asia Pasific Tournament yang diadakan di Indonesia, bisa dilihat hasil pukulan dari atlet - atlet remaja softball Indonesia masih jauh di bawah negara-negara lain terutama dari negara Jepang yang rata-rata setiap pukulannya selalu impact dan tidak jarang selalu mendapat hasil pukulan homerun, ini dikarenakan teknik pukulan yang baik sedangkan hasil pukulan dari atlet Indonesia tidak jarang mereka belum impact dalam memukul bola, hasilnya bisa jauh ke belakang backstop, melambung dan bahkan hasil pukulannya tidak pas atau melenceng ke belakang (slash).

Kemampuan memukul yang baik tergantung pada proses latihan yang tepat, contohnya saja dengan latihan memukul bola dari pitcher atau hanya memperdalam teknik pukulan saja itu pun sangat berpengaruh terhadap hasil pukulan. Dalam latihan batting juga tidak semata-mata hanya berlatih sendiri tanpa ada panduan, latihan batting bisa dilakukan dengan melihat gambar atau menonton video dan *slide* gerakan teknik memukul bola.

Tentunya dalam memperlihatkan cara menonton video dan *slide* gerakan teknik memukul bola dengan tujuan dapat memukul bola dengan baik sehingga teknik tersebut bisa dilakukan oleh pemain *softball*. Dengan memberikan informasi dari video dan *slide* tersebut, maka akan disimpan dan dikelola oleh memori otak kemudian diharapkan dapat diaplikasikan di

lapangan. Dengan demikian peneliti dapat membandingkan kemampuan memukul pemain yang melihat tayangan video dan kemampuan memukul pemain yang melihat tayangan *slide* atau gambar.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin meneliti Efektifitas model latihan media visual gerak dan model latihan media visual diam terhadap kemampuan memukul bola softball pada pemain softball SMPN 74 Jakarta Timur tahun 2015.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di Identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut :

1. .Apakah latihan model visual gerak dapat mempengaruhi kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta timur ?
2. Apakah latihan model visual diam dapat mempengaruhi kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta timur ?
3. Bagaimanakah model latihan yang baik untuk meningkatkan kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta timur ?
4. Bentuk model latihan manakah yang lebih baik kontribusinya antara model latihan visual gerak dengan model latihan visual diam ?

5. Faktor-faktor apa saja yang dapat meningkatkan prestasi kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta timur?
6. Apakah model latihan media visual gerak dapat meningkatkan kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?
7. Apakah model latihan media visual diam dapat meningkatkan kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?
8. Bentuk model latihan manakah yang lebih baik kontribusinya antara model latihan visual gerak dan model latihan visual diam terhadap kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka penulis membuat pembatasan masalah penelitian agar tidak terjadi salah penafsiran. Pembatasan masalah ini tentang : “Efektifitas model latihan media visual gerak dan model latihan visual diam terhadap kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur tahun 2015”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah berikut :

1. Apakah model latihan media visual gerak dapat meningkatkan kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?
2. Apakah model latihan media visual diam dapat meningkatkan kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?
3. Apakah model latihan media visual gerak efektif dibandingkan dengan model latihan media visual diam terhadap kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball* SMPN 74 Jakarta Timur ?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna :

1. Untuk mengetahui efektifitas model latihan media visual gerak dan model latihan media visual diam terhadap kemampuan memukul bola *softball* pada pemain *softball softball* SMPN 74 Jakarta Timur.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru, pelatih, dosen dan pembimbing olahraga untuk meningkatkan kemampuan memukul bola *softball*.
3. Sebagai bahan masukan bagi para peneliti, serta diterapkan untuk meningkatkan kemampuan memukul bola *softball*.

4. Memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru, pelatih, dosen dan dosen pembimbing olahraga sebagai bahan acuan dalam memberikan proses pembelajaran atau latihan sehingga tujuan latihan dapat tercapai dengan baik.
5. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan yang berguna dan dapat diaplikasikan oleh para guru, pelatih dan rekan-rekan para penggemar olahraga *softball* yang terlibat dalam usaha meningkatkan prestasi *softball* di daerah dan di Indonesia khususnya.