

prestasi, olahraga *softball* juga bisa dijadikan sebagai olahraga rekreasi, hal ini dikarenakan mengandung unsur permainan.

*Softball* sendiri di Indonesia sudah ada sejak sebelum perang kemerdekaan, namun sifatnya masih sangat terbatas. Olahraga ini mulanya berkembang di Indonesia hanya di beberapa kota saja di Jakarta, Bandung, Palembang, Semarang, dan Surabaya. Tetapi kini telah menjadi salah satu cabang olahraga yang sangat digemari masyarakat.<sup>1</sup>

Perkembangan olahraga *softball* di kota Jakarta juga sangat pesat dengan daerah lain. Di kota Jakarta sendiri sudah berdiri klub – klub *softball* yang cukup besar, salah satunya klub Universitas Negeri yang ada di Jakarta yaitu Universitas Negeri Jakarta yang sering mengikuti kejuaraan antar Universitas di Indonesia baik nasional maupun internasional.

Menguasai teknik dasar permainan *softball* merupakan faktor penting yang harus dikuasai setiap pemain *softball*. Jika teknik dasar telah dimiliki dengan baik, maka akan dapat bermain olahraga *softball* dengan baik pula. Hal ini sudah wajar untuk dimiliki oleh setiap atlet dari berbagai macam cabang olahraga. Teknik dasar olahraga *softball* terdiri dari, memukul, melempar, menangkap, dan Berlari. Salah satunya adalah memukul.

Memukul merupakan salah satu keterampilan yang sangat kompleks, hal ini disebabkan bola yang di pukul bergerak dengan kecepatan yang tidak diketahui dari pelempar (*pitcher*). Pukulan seseorang akan menentukan

---

<sup>1</sup> Hestty Utami, *Permainan Kasti dan Sejenisnya*, (Jakarta: Ganesha Exact, 2008), h.23

apakah dia akan berhasil mencapai base atau tidaknya pelari yang berada di *base* untuk maju ke *base* selanjutnya. Oleh karena itu memukul dalam olahraga *softball* sangat berpengaruh dalam memperoleh *point (run)* untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan.

*Softball* Universitas Negeri Jakarta setiap tahunnya selalu mengikuti kejuaraan *softball* antar universitas baik nasional maupun internasional terdapat kesulitan dalam memukul ketika dalam pertandingan. Hal tersebut terlihat pada saat kejuaraan berlangsung banyak pemain ketika mendapat giliran memukul tidak sampai ke *base* dan pukulan mudah ditangkap oleh lawan. Memukul adalah salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan setiap pemain karena memukul dapat menentukan seorang *batter* untuk mencapai *base* dan membantu pemain lainnya untuk maju ke *base* selanjutnya.

Keterampilan memukul sangat mempengaruhi hasil pertandingan dimana pertandingan *softball* skor akhir dihitung dari banyaknya *run* (pelari) yang mencapai *Homebase* kembali. Kesalahan memukul biasanya disebabkan karena kurangnya kecepatan reaksi pemain untuk melakukan suatu gerakan. Seringnya pemain memukul bola tidak terkoordinasi dengan baik antara mata dan tangan juga mempengaruhi pemain pada saat memukul bola yang hasilnya tidak memuaskan dan merugikan untuk tim.

Faktor-faktor komponen fisik yang dapat mendukung pelaksanaan teknik memukul yang baik diantaranya adalah Kecepatan reaksi dan

Koordinasi Mata tangan, Kecepatan reaksi berguna untuk merangsang otak untuk melakukan suatu gerakan. koordinasi gerak merupakan sebuah komponen yang penting untuk menghasilkan gerak yang baik. Demikian halnya pada cabang olahraga permainan *softball*. Koordinasi merupakan sebuah faktor yang tidak dapat diabaikan dan perlu dimiliki untuk menguasai gerakan – gerakan dasar seperti memukul.

Koordinasi mata tangan merupakan kemampuan penyesuaian gerakan tangan sesuai dengan keadaan objek yang kita lihat. Dengan adanya koordinasi maka memukul bola akan lebih mudah dan tepat sasaran. Salah satu contoh pentingnya keterampilan ini untuk dimiliki. Terlihat saat pemain melakukan pukulan pemain melihat dan memandang sasaran target yang dilihat lalu mengarahkan bat nya ke bola yang datang dilempar oleh pitcher kemudian melakukan gerakan pukulan. Pemain dengan koordinasi yang baik akan mampu mengambil keputusan yang menguntungkan untuk timnya, dan meminimalkan terjadinya kesalahan yang menguntungkan pihak lawan.

Untuk dapat mengantisipasi terjadinya kesalahan kembali para pemain khususnya dalam teknik memukul dalam permainan bola *softball* peneliti berusaha menemukan hal – hal yang dapat meningkatkan hasil pukulan dengan kemampuan pemain *softball* antara kecepatan reaksi dan koordinasi mata tangan dengan hasil pukulan bola *softball*. Terutama untuk pemain

sehingga dapat meningkatkan kemampuan memukul dalam permainan *softball*.

Pada cabang olahraga *softball* banyak hal yang dapat mempengaruhi proses dalam permainan *softball* maka penulis ingin meneliti tentang hubungan yang saling terkait dalam proses penguasaan teknik – teknik dalam permainan *softball* khususnya dalam hal pukulan ayunan (*swing*). Sehingga dapat menciptakan pemain – pemain yang berkualitas serta dapat mengembangkan olahraga *softball*.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Hubungan antara Kecepatan Reaksi dan Koordinasi Mata Tangan Dengan Hasil Pukulan Bola *Softball* Pada Mahasiswa Klub *Softball* Universitas Negeri Jakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Apakah terdapat hubungan antara kecepatan reaksi dengan hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
2. Bagaimana tingkat koordinasi mata tangan pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?

4. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat kecepatan reaksi pemain bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
5. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi koordinasi mata tangan pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
6. Apakah ada hubungan antara kecepatan reaksi dan koordinasi mata tangan dengan hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?

### **C. Pembatasan Masalah Penelitian**

Untuk menghindari luasnya lingkup permasalahan yang memungkinkan akan memperoleh hasil yang tidak memuaskan, maka penelitian akan dibatasi sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat diperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas ( $X_1$ ) dalam penelitian ini adalah kecepatan reaksi dan ( $X_2$ ) koordinasi mata tangan. Sedangkan Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil pukulan bola *softball*.
2. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi istilah kecepatan reaksi, koordinasi mata tangan, hasil pukulan bola *softball*, korelasi dan linieritas regresi antara dua variabel penelitian.

3. Penelitian ini terbatas pada lingkup mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif korelasional.
5. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa klub bola *softball* Universitas Negeri Jakarta sebanyak 20 orang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan antara kecepatan reaksi dengan hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
2. Apakah terdapat hubungan antara koordinasi mata tangan dengan hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecepatan reaksi dan koordinasi mata tangan secara bersama-sama dengan hasil pukulan bola *softball* pada mahasiswa klub *softball* Universitas Negeri Jakarta ?

## E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan penulis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoretis dapat digunakan sebagai berikut:
  - a. penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk menghasilkan program latihan khusus untuk kecepatan reaksi dan koordinasi mata tangan untuk cabang olahraga *softball*.
  - b. dapat dijadikan sebagai informasi ilmiah serta masukan bagi segenap insan olahraga terutama bagi para pelatih maupun pembina dan pihak yang berkompeten terhadap atlet khususnya dalam pembinaan atlet *softball*.
  - c. penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi para pakar dalam bidang olahraga *softball* dan pengembangan permainan berdasarkan kecepatan reaksi dan koordinasi mata tangan terhadap kecepatan memukul pada pemain *softball*.
2. Secara praktis dapat digunakan sebagai berikut :
  - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi para pelatih dan pihak yang berkepentingan.
  - b. Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya bagi para pelatih dan pemain *softball* guna meningkatkan kualitas pemain *softball*.