

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan Softball tepatnya lahir di Amerika Serikat, yang diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago tahun 1887. Awalnya *softball* dimainkan hanya untuk kegiatan rekreasi semata dan dilakukan di lapangan tertutup. Namun ternyata dalam waktu singkat *softball* justru menjadi permainan yang banyak digemari masyarakat disana waktu itu. Daya tarik yang utama mengapa permainan ini cepat dicintai masyarakat, karena permainannya berbeda-beda dengan *baseball* (bisbol). *Softball* dapat dimainkan oleh setiap orang dengan tidak memandang usia, baik pria ataupun wanita, dan tak memerlukan lapangan yang luas dan yang terutama dapat dimainkan di gelanggang tertutup. Dari Amerika Serikat, olahraga ini berkembang ke Kanada dan dari sanalah *softball* makin berkembang ke seluruh penjuru dunia.

Pada tahun 1900 di Minneapolis didirikan persatuan/perserikatan *softball* (Softball League) yang pertama. Permainan yang merupakan permainan indoor ini kurang dapat berkembang.

Pada tahun 1930 permainan *softball* dicobakan di lapangan luar dan ternyata sukses. Mengingat pentingnya serta dapat dikembangkannya

*softball* lebih luas lagi maka National Association Recreation Amerika menyemporsi perkembangan tersebut sehingga *softball* dapat meluas ke kota-kota besar yang lain.

Kejuaraan *softball* yang pertama diadakan pada tahun 1933. Sejak saat itu pula dipandang perlu adanya suatu induk organisasi yang menanganinya secara baik. Hal ini perlu karena sebelumnya mereka mempunyai peraturan-peraturan-peraturan yang satu sama yang lain berlainan. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diseragamkan untuk ini maka di Amerika dibentuk organisasi di bidang *softball* yang disebut Amateur softball Association. Selanjutnya *softball* berkembang ke beberapa negara, misalnya Amerika Latin, New Zeland dan juga Asia. Di Asia juga telah didirikan induk organisasi *softball* dan Indonesia juga menjadi anggotanya.

Pada tahun 1955 sewaktu di Bandung diselenggarakan Pekan Olahraga Mahasiswa yang ke-III, *softball* tidak lagi dipertandingkan untuk putri, sedangkan putranya *Baseball*. Selanjutnya sampai pada Pekan Olahraga Mahasiswa ke-VII tahun 1969 di Surabaya untuk pertamakalinya *softball* masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan *softball* hanya 6 provinsi, yaitu 5 provinsi dari Pulau Jawa dan 1 dari Sumatera Selatan. Pada PON ke-VIII tahun 1973 di Jakarta *softball* dipertandingkan untuk putra dan putri. Untuk putra diikuti 6 provinsi, sedangkan untuk putri hanya diikuti 4 provins.

Induk organisasi olahraga di Indonesia yang mengurus *softball* adalah Persatuan Baseball Softball Amatir Seluruh Indonesia dan disingkat PERBASASI yang dibentuk pada tahun 1967 di Jakarta. Pada masa sekarang ini yang lebih berkembang adalah *softball*-nya sedangkan Baseball boleh dikatakan telah tidak ada kegiatannya lagi sejak menjelang PON ke-VII karena sejak itu kejuaraan-kejuaraan yang diadakan oleh PERBASASI hanyalah *softball* saja, baik untuk regu putra maupun untuk regu putri.<sup>1</sup>

Seiring dengan majunya teknologi dan ilmu pengetahuan, setiap warga harus siap untuk menghadapi tantangan dengan meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani mereka sendiri. Meskipun olahraga *softball* masih dianggap asing bagi warga Indonesia, dan hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu saja. Namun cabang olahraga ini sudah banyak dipertandingkan disebagian kota - kota besar di Indonesia, oleh karena itu perlu adanya sosialisasi yang lebih tentang pengetahuan dan pembinaan olahraga *softball*.

Pada saat ini proses pembinaan *softball* terjadi di kalangan pelajar dan mahasiswa. Ekstrakurikuler *Baseball-Softball* yang diadakan disekolah-sekolah sebagian besar bernaung pada club dikota - kota besar di Indonesia. Maka cabang olahraga *softball* bisa dijadikan olahraga prestasi, karena banyak kejuaraan-kejuaraan *softball* antar SMA, selain itu olahraga *Softball* juga bisa dijadikan sebagai olahraga rekreasi, hal ini dikarenakan

---

<sup>1</sup>Soeharsono, *Softball*,(Jakarta;PT Sastra Hudaya Jakarta ,1990),h.10-11

mengandung unsur permainan, sehingga masyarakat mulai dari kalangan dewasa sampai anak-anak menyukai olahraga ini.

Ekstrakurikuler disekolah bertujuan untuk pembelajaran siswa dan mencapai prestasi tertinggi, keberhasilan seorang siswa tergantung pada perkembangan dan perubahan untuk memebentuk keterampilan, teknik, taktik, dan mental.

Cabang-cabang olahraga yang dipilih dalam penyelenggaraan pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah sebaiknya telah ditentukan dalam kurikulum pendidikan jasmani. Tetapi pada pelaksanaannya, harus pula disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan dari sekolah itu sendiri.

Lingkungan maupun daerah sekolah yang bersangkutan berada. Sebagai contoh, di sekolah SMAN 6 Jakarta-Selatan mempunyai kegiatan pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah olahraga yang beranekaragam dan dapat dipilih oleh siswa-siswi, antara lain : Futsal, Bola Basket, Taekwondo, *Softball*, dan lain-lain.

Salah satu ekstrakurikuler yang dipilih siswa dan diminati yaitu *Softball*. Melihat pembelajaran *Softball* pada SMAN 6 Jakarta-Selatan pada salah satu lemparan atas (*overhand trow*) terlihat siswa masih ada yang belum bisa melakukan gerakan dengan benar dan tepat sasaran. Siswa juga cenderung berfikir bahwa melakukan lemparan atas dengan gerakan yang salah dapat

menyebabkan cedera pada bahu dan lengan tangan mereka. Gerakan lemparan atas merupakan salah satu dari teknik dalam permainan *softball*.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kemampuan melempar yang baik dan kecerdasan dari kerja sama para atlet dalam melakukan lemparan atas tepat pada target temannya merupakan kesuksesan dari seseorang yang melakukan lemparan atas, segala usaha meliputi teknik dan strategi telah dipikirkan untuk melakukan lemparan dengan baik, mulai dengan sikap awalan, posisi melempar, pelepasan bola, dan sikap akhir.

Disamping proses latihan yang intensif dan sistimatis, proses latihan lemparan atas diperlukan metode latihan yang memberikan kemudahan adaptasi atlet terhadap situasi pertandingan. Selain adaptasi, metode-metode latihan merupakan salah satu pemecahan masalah dari teknik yang telah dikuasai.

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam melatih teknik lemparan atas dalam permainan *softball*, diantaranya dengan menggunakan metode bagian dan metode keseluruhan. Apabila ditelaah lebih lanjut metode bagian merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari dipilah-pilah ke dalam bentuk gerakan yang lebih mudah dan sederhana. Sedangkan metode keseluruhan merupakan bentuk latihan suatu keterampilan yang pelaksanaannya dilakukan secara lengkap dari keterampilan yang dipelajari.

Sehubungan dengan itu, penulis ingin meneliti dan membandingkan proses latihan dengan menggunakan metode bagian dan metode keseluruhan terhadap ketepatan lemparan atas *Softball* pada kegiatan ekstrakurikuler *Softball* di SMAN 6 Jakarta-Selatan

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode apakah yang digunakan pelatih *Softball* dalam meningkatkan ketepatan lemparan atas pada ekstrakurikuler *Softball* di SMAN 6 Jakarta-Selatan?
2. Apakah penggunaan metode bagian dan metode keseluruhan dapat meningkatkan ketepatan lemparan atas pada ekstrakurikuler *Softball* di SMAN 6 Jakarta-Selatan?
3. Metode manakah yang lebih baik dan tepat digunakan untuk meningkatkan ketepatan atas pada ekstrakurikuler *Softball* di SMAN 6 Jakarta-Selatan?
4. Apakah penerapan kedua metode tersebut dapat merangsang siswa-siswi SMAN 6 Jakarta-Selatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler *Softball*?

### **C. Pembatasan masalah**

Agar tidak terjadi perluasan masalah dan salah interpretasi pada penelitian ini, maka dibatasi pada: Perbandingan Latihan Metode Bagian Dengan Metode Keseluruhan terhadap Ketepatan Lemparan atas (*Overhand Throw*) *Softball* Pada kegiatan Ekstrakurikuler *Softball* SMAN 6 Jakarta Selatan,

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :“Apakah metode bagian lebih baik dibandingkan dengan metode keseluruhan terhadap ketepatan lempar atas dalam permainan *softball*?”

### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk :

1. Dalam menentukan metode latihan yang tepat terhadap hasil permainan *softball*, khususnya untuk lemparan atas dalam permainan *Softball* di Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut juga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan pelatih *Softball* tentang strategi pembelajaran yang baik sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud secara optimal.
2. Para siswa, untuk lebih mengefektifkan penguasaan terhadap lempar atas pada kegiatan *Softball*.

3. Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan, untuk dijadikan sebagai bahan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan kebijakan dalam menghasilkan sumber daya manusia olahraga yang berkualitas.