

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Permainan softball adalah cabang olahraga yang saat ini termasuk dalam kurikulum pembelajaran pada program studi PJKR STKIP Situs Banten, menariknya permainan softball bukan olahraga yang banyak dikenal masyarakat dan memiliki tingkat kesulitan sendiri dalam proses pembelajarannya salah satunya dikarenakan mengharuskan setiap pemain perlu menggunakan peralatan individu seperti *glove*, dimana harga dan penjualan *glove* sendiri belum banyak tersedia dipasaran Indonesia, selain itu sarana seperti lapangan dan penunjang lainnyapun sulit ditemukan karena keterbatasan lahan saat ini, sumber daya manusia pelatih atau pakar yang memahami teknik dasar permainan softballpun belum banyak. Sehingga pembelajaran softball kerap kali disamakan dengan pembelajaran kasti disekolah, padahal softball dan kasti memiliki perbedaan yang signifikan dari cara bermain dan teknik dasarnya meskipun sepintas teknik dasar keduanya mirip. Softball sendiri dimainkan oleh sembilan pemain yang harus bekerja sama (Garman & Gromacki, 2011) dan dimainkan dalam bentuk babak atau biasa disebut *inning*, dalam satu pertandingan biasa dimainkan hingga tujuh *inning* bahkan lebih (WBSC, 2017) dan dalam satu *inning* tiap tim dibagi menjadi tim *offensive* dan tim *defensive*.

Dalam mempelajari permainan softball terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai menurut Suhartini, (2012) yaitu: (1) melempar, (2)

menangkap, dan (3) memukul. Ditambahkan Christina & Sasminta & Kritiyandaru, (2011) teknik dasar yang perlu dikuasai dalam bermain permainan softball yaitu: melempar, menangkap, memukul bola, lari mengelilingi lapangan (*base running*), dan *sliding*.

Pengalaman peneliti sebagai atlet dan tenaga pengajar permainan softball mendapatkan bahwa kesulitan mahasiswa dalam menguasai teknik dasar permainan softball cukup sulit dengan gambaran sebagai berikut: 1) bagaimana posisi *glove* saat menangkap bola lurus, bola gulir, maupun bola lambung, 2) bagaimana cara memegang bola yang efektif sehingga bola tidak slip dari jari, 3) saat melempar tipe lemparan seperti apa yang harus diberikan kepada penangkap, dan 4) bola seperti apa yang harus dipukul, apakah bola yang lurus tapi menjauh dari badan atau mendekat kebadan, atau bola lambung namun enak untuk dipukul. Pemberian latihan *drill* saja dirasa kurang memberikan dampak yang optimal dalam memberikan pemahaman tersebut sehingga perlunya bantuan media, model, maupun metode pembelajaran lainnya untuk dapat memberikan pemahaman lebih tentang penguasaan teknik dasar softball.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pradana & Nurrochmah, 2019) mendapatkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran metode *drill* dinamis dan statis terhadap peningkatan hasil belajar lempar bola softball, jenis *drill* dinamis yang dimaksud yaitu gerakan melempar dengan menggunakan awalan berlari dan berjalan, sedangkan *drill* statis dengan melakukan gerakan lemparan bola tanpa menggunakan awalan. Lebih lanjut penelitian (Saputro &

Susilo, 2020) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar lempar tangkap pembelajaran softball dengan menggunakan media latihan. Penelitian yang dilakukan oleh (Akbar A, 2015) menemukan bahwa pengembangan model-model permainan lempar tangkap untuk pembelajaran softball dalam bentuk buku panduan memudahkan untuk memahami dan menambah pengetahuan baru tentang teknik dasar lempar tangkap. Penelitian lainnya oleh (Nainggolan & Manalu, 2020) menghasilkan bahwa modifikasi alat bantu pembelajaran melempar dan menangkap mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sedangkan penelitian lainnya oleh (Rihatno & Gunawan, 2016) mendapatkan bahwa metode media cermin lebih efektif daripada metode media video terhadap hasil belajar memukul bola softball. Dan terakhir penelitian yang dilakukan oleh (Irsyada et al., 2018) mengenai penerapan metode resiprokal dalam pembelajaran memukul permainan softball memberikan hasil ketuntasan belajar yang baik dengan kesesuaian gerak yang sesuai. Beberapa penelitian diatas merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari beberapa metode, media, maupun modifikasi alat terhadap beberapa kemampuan dasar permainan softball.

Belajar merupakan proses pendekatan yang sering digunakan oleh tenaga pengajar disekolah dimana didalamnya terdapat tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Afandi et al., 2013) serta merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

mencapai tujuan belajar tertentu, dikarenakan model belajar berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Octavia, 2020). Dalam memilih model belajar yang tepat haruslah memperhatikan kondisi mahasiswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia, dan kondisi pengajar itu sendiri (Fathurrohman, 2015), sehingga model tersebut dapat tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan beberapa media dan model belajar lainnya seperti buku modul, cermin, metode drill dengan awalan dan tanpa awalan, baik untuk melatih teknik memukul, melempar, maupun menangkap yang bertujuan guna mendukung proses belajar materi softball dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai beberapa teknik dasar permainan softball, sangatlah membantu peneliti dalam merumuskan upaya meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan softball. Namun dalam penelitian yang sudah dilakukan belum terdapat penelitian tentang pengembangan model belajar teknik dasar permainan softball, dimana hal tersebut dirasa menarik untuk diteliti dikarenakan materi pelajaran permainan softball telah masuk dalam kurikulum pembelajaran saat ini.

Belajar teknik dasar softball yang akan dipelajari meliputi belajar melempar, menangkap, dan memukul yang akan disajikan dalam model belajar yang dikhususkan bagi softball. Melempar merupakan suatu keterampilan manipulative kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh ke ruang tertentu (Anggraeni

& Sutiarysih, 2018) dan dapat juga didefinisikan sebagai suatu gerakan penyaluran tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut sehingga memiliki kekuatan baik kedepan maupun ke atas (Yusmawati et al., 2020). Sedangkan memukul merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain softball untuk menyerang dan mencetak poin yang tidak kalah penting dikuasai oleh setiap pemain.

Melempar, menangkap, dan memukul sendiri merupakan teknik dasar yang wajib dikuasai oleh setiap pemain dalam permainan softball dikarenakan melempar, menangkap, dan memukul merupakan jiwa dari permainan softball itu sendiri, dan merupakan bagian dari materi pelajaran pendidikan jasmani disekolah. Dalam mempelajari gerak melempar dan memukul, diperlukan kemampuan pendukung seperti ketepatan dan kekuatan yang menjadi pondasi dasar dalam melakukan gerakan. Kemampuan kekuatan dibutuhkan untuk dapat menyalurkan tenaga dari badan ke bola dengan efektif dalam melempar dan tenaga dari bat ke bola saat memukul, sedangkan kemampuan ketepatan dibutuhkan guna dapat melempar pada sasaran yang akan dituju dan mengenai bat terhadap bola saat memukul. Berdasarkan observasi peneliti selama ini, belajar gerak melempar diajarkan secara langsung dengan memberikan mahasiswa glove dan bola, sedangkan pengajar mencontohkannya beberapa kali yang dimana konsep seperti itu kurang efektif dilihat dari gerakan melempar dan memukul yang cukup kompleks dan memiliki beberapa tahapan-tahapan gerak yang satu sama lainnya berkaitan guna menghasilkan lemparan maupun pukulan yang baik, yaitu lemparan dan pukulan yang

memiliki kekuatan dan ketepatan yang tepat. Untuk belajar teknik dasar melempar, menangkap, dan memukul didalam penelitian ini disediakan media berupa video dan gambar-gambar dari skema mekanika gerak memukul dan melempar didalam sebuah aplikasi yang akan menjadi produk dari penelitian ini. Semua video dan mekanika gerak tersebut akan disajikan kepada mahasiswa untuk dikembangkan pola gerakannya oleh mahasiswa sendiri guna mendapatkan pemahaman gerak. Dan untuk sarana serta prasarana belajarnya mahasiswa dapat memodifikasinya sendiri sesuai dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada disekelilingnya, sehingga hal tersebut tidak menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran teknik dasar permainan softball. Dengan hal tersebut penelitian ini dapat membantu kebutuhan mahasiswa akan pemahaman teknik dasar secara efektif karena mahasiswa dapat dengan mudah memahami konsep teknik dasar permainan softball baik dari video maupun mekanisme gerak yang diberikan pengajar, efisien waktu karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan langsung melihat video pembelajaran dari aplikasi yang diberikan pengajar, dan lebih murah dikarenakan dapat menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia disekeliling mahasiswa. Dan semoga kedepannya hasil dari penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran teknik dasar cabang olahraga lainnya, sehingga memudahkan pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar.

Mahasiswa dalam penelitian ini dijadikan subjek penelitian dikarenakan peranannya yang strategis sebagai bakal calon guru pengajar, yang saat ini

dituntut untuk mampu memahami didaktik metodik dari pembelajaran softball yang sudah masuk kedalam kurikulum sekolah. Dalam menilai pemahaman dan penguasaan mahasiswa dalam teknik dasar pembelajaran softball diberikan pengukuran baik proses maupun hasil, dimana dalam pengukuran proses mahasiswa sebagai subjek penelitian diukur gerakannya dari masing-masing teknik dasar menggunakan instrument proses yang terdiri dari indikator melempar samping, melempar bawah, melempar atas, menangkap bawah, menangkap lurus, menangkap atas, memukul dan baserunning, dengan rubric penilaian menggunakan skala likert dimana menurut (Syahputra et al., 2020) dalam domain psikomotor pada umumnya yang diukur adalah penampilan atau kinerja, dengan rentang 1 sampai 4. Sedangkan untuk pengukuran penguasaan teknik dasar dari hasil penguasaan teknik dasar menggunakan instrument yang dikembangkan dari penelitian yang dilakukan oleh (Destaliandi, 2016) yang terdiri dari 4 indikator utama, yaitu: melempar, menangkap, memukul, dan baserunning.

Berdasarkan permasalahan, analisis, dan observasi lapangan, maka perlunya model pembelajaran teknik dasar softball guna membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam memahami dan menguasai kemampuan konsep teknik dasar permainan softball. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian model pembelajaran softball untuk mahasiswa.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi focus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat model pembelajaran softball.
2. Melihat efektivitas dari produk model pembelajaran softball

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan perumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran softball?
2. Bagaimana keefektifan dari model pembelajaran softball?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan simpulan perumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran softball.
2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran softball.

### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Teoritis
  - a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam model pembelajaran softball.
  - b. Hasil penelitian dijadikan bahan referensi studi pustaka bagi pengajar dan penelitian selanjutnya.
2. Praktis
  - a. Memberikan pengetahuan tambahan kepada mahamahasiswa tentang model pembelajaran softball.
  - b. Memberikan pengetahuan tambahan bagi pengajar tentang model pembelajaran softball.



- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran softball.

#### F. *State of The Art*

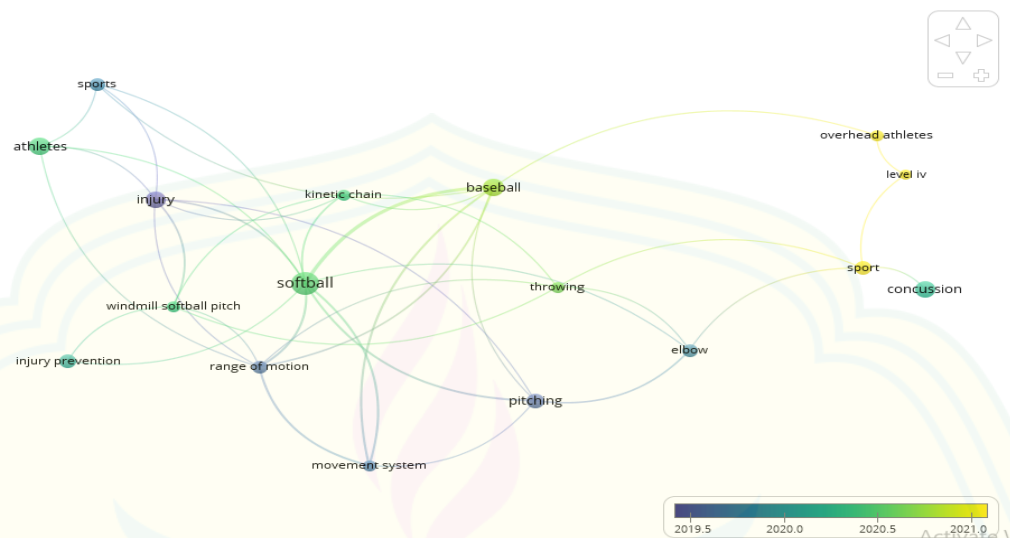
Untuk dapat memiliki keterbaruan dalam penelitian, maka diperlukan kajian melalui *state of the art* yang bertujuan untuk mengungkapkan dan menemukan dasar penelitian yang akan kita lakukan. Adapun *state of the art* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 *State of the art*

Tahun	Nama Penulis dan Publisher	Judul
2021	Dikdik Fauzi Dermawan, Hernawan, Hidayat Humaid, Firmasyah Dlis, Dhika Bayu Mahardhika, Akhmad Dimiyati	Analisis Pukulan Softball Dan Baseball
2021	Povian Yona Mahatmasari & Bernadeta Suhartini	Pemanfaatan Media Elektronik Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Softball Tinjauan Literatur
2019	Fuad Mustofa, Mansur Mansur, Erick Burhaein	Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Mased Practice Throwing dan Distributed Practice on Learning Outcomes Skills for Accuracy of

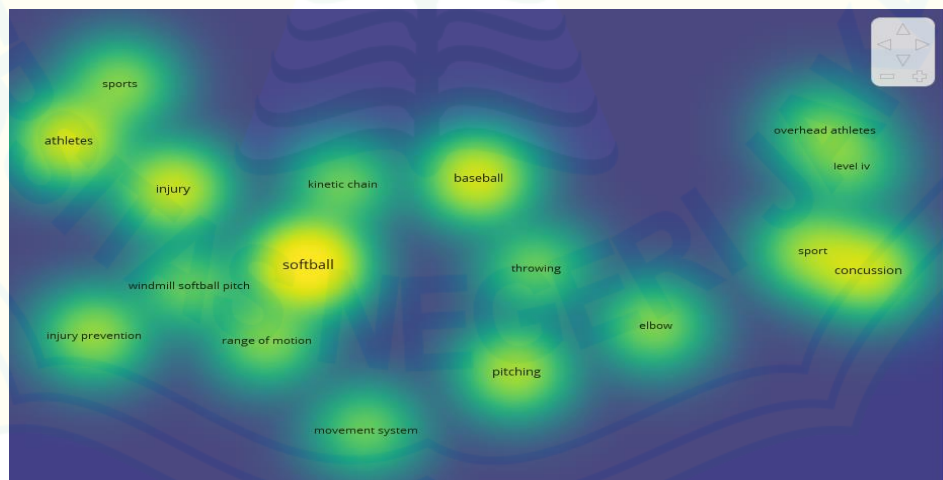
## Top Softball

- 2019 Mudjihartono Mudjihartono,  
Wahyudianto Wahyudianto,  
Agus Gumilar Aplikasi Pembelajaran Softball  
Menggunakan Sarung Tangan dan  
Bola Modifikasi Untuk  
Mengembangkan Keterampilan  
Teknik dasar Melempar dan  
Menangkap Mahasiswa SMA
- 2021 Eva Faridah, Rubiyatno,  
Syahril Adam , Mikkey  
Anggara Suganda Pengembangan Model  
Pembelajaran Softball Catching  
untuk  
Mahasiswa SMA
- 2013 Edwin Fatah, Tandiyo  
Rahayu, Agus Raharjo Pengembangan Model Permainan  
Softball “Bola Bakar” Bagi  
Mahasiswa Kelas Viii Smp Negeri  
7 Semarang
- 2019 Agung Kuntoro Saputro,  
Susilo Model pembelajaran lempar  
tangkap  
Softball menggunakan media  
pembelajaran



Gambar 1.1 Visualisasi keterhubungan variabel berdasarkan tahun

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa variable pembelajaran softball telah dikaji sebelumnya dengan dukungan oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci penulis menggunakan perangkat lunak VOS Viewer, adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1.2 Visualisasi kepadatan kata kunci kejadian bersama  
(*CO-occurance*)

Dari gambar tersebut memberikan representasi visual dengan kata kunci softball, setiap node diplot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node, dengan kata lain node bergantung pada jumlah objek dilingkungan node, kata kunci yang sering muncul pada area kuning sedangkan kata kunci lain berada pada daerah hijau. Dalam hal ini *softball*, *baseball*, *injury*, *athlete*, dan *concusion* berada diwarna kuning kehijau-hajuan yang berarti variable tersebut telah dikaji.

Berdasarkan uraian *state of the art* dan analisis bibliometric diatas, peneliti menemukan kebaruan dalam penelitian ini yaitu sebuah model pembelajaran softball yang dibuat menjadi 3 model teknik dasar, yaitu: (1) melempar, (2), menangkap, dan (3) memukul. Variasi gerakan dalam model pembelajaran ini menggunakan media sederhana dengan formasi tingkat kesulitan tanpa bola dan dengan bola.

### G. Road Map Penelitian

*Road map* penelitian yang berkaitan dengan rencana pembuatan model. Penelitian diharapkan dapat memecahkan masalah dengan mengacu pada submasalah yang lebih rinci dengan membuat perencanaan, arah, dan target luaran dari permasalahan penelitian pengembangan model pembelajaran softball sebagai berikut:

Table 1.2 *Road map* penelitian

2019-2020	2021-2022	2023
Meningkatkan hasil belajar teknik dasar melempar dengan soft	Pengaruh latihan soft toss ball	Pengembangan model pembelajaran softball

2019-2020	2021-2022	2023
<p>media audio visual pada terhadap hasil untuk mahamahasiswa mahasiswa kelas iii sdn 03 pukulan (Ade Tuti Letari, 2023)</p> <p>jelambar baru jakarta barat dalam cabang Luaran penelitian: (Yusmawati, T Rihatno, R olahraga softball 1. Desiminasi Rismawanti., 2020) (Aqobah et al., 2. Publikasi 2021) 3. HKI 4. Buku pengembangan ISBN</p>	<p>Pengembangan model latihan Pengembangan kekuatan otot lengan pada model latihan cabang olahraga softball memukul bola (Rihatno &amp; Tobing, 2019) softball berbasis hitting zone untuk pemula usia 15-18 tahun (DERMAWAN, 2022)</p>	

2019-2020	2021-2022	2023
Modifikasi alat bantu pembelajaran melempar dan menangkap dalam hasil belajar permainan softball (Nainggolan & Manalu, 2020)	Pengaruh latihan pitched ball dan toss ball terhadap kemampuan memukul bola softball pada tim putra PORPROV kota Semarang (Pangestu, 2022)	Kemampuan Memukul Bola Dengan Pemukul Tanpa Modifikasi Dan Pemukul Modifikasi Dalam Permainan Bola Bakar Mahasiswa Kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu (Kurniawan et al., 2023)

Sementara dalam alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan penelitian yang dapat di sesuai dengan harapan. Adapun tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3 Tahapan Penelitian

Pendahuluan	Pengembangan	Pelaksanaan	Desiminasi
Studi Literatur	Pengembangan draft model pembelajaran softball	Uji Coba model belajar permainan softball Tahap 1	Publikasi Ilmiah
Observasi	Pengembangan	Uji Coba model	Produksi Luaran

---

Lapangan	Instrumen	pembelajaran	Hasil
		softball Tahap 2	
Desain	Validasi	model Uji	Efektivitas Sosialisasi Model
Rancangan	pembelajaran	model	
Model	softball	pembelajaran	
		softball	

