

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga baseball merupakan olahraga yang sangat populer di Amerika dan mulai menjamur ke Asia khususnya di Indonesia. Di Indonesia olahraga ini banyak diminati oleh masyarakat yang tingkat ekonominya menengah keatas dikarenakan alat-alat ini masih harus di impor dengan harga yang sangat mahal. Selain itu, baseball adalah salah satu cabang olahraga prestasi yang terus di upayakan untuk dapat mengharumkan nama bangsa dikancah Internasional bahkan dunia. Dalam Undang-Undang tentang keolahragaan No 11 Tahun 2022 pada Pasal 1 Ayat 12 bahwa Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Sekarang olahraga ini pun sudah mulai berkembang di beberapa kota dan daerah di seluruh Indonesia, yang sudah mulai bergeliat menyelenggarakan event baseball dari mulai anak-anak, pelajar, mahasiswa baik putra dan putri. Daerah provinsi penyebaran perkembangan cabang olahraga baseball di provinsi Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Selatan, Riau, DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten, Jawa Tengah, Jawa Timur, DIY Yogyakarta, Bali, Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Barat, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Papua, Papua Barat.

Olahraga permainan baseball dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari Sembilan orang untuk bertahan (defense) dan dapat pula ditambah oleh seorang pemukul (batter) untuk menyerang (offensive) yang biasa disebut dalam istilah permainan baseball adalah *Designated Hitter*. Waktu permainan baseball dalam pertandingan resmi dilakukan 9 inning normal dan dapat dilakukan dengan perpanjangan Inning sampai ditentukan ada yang menang, dalam permainan di liga profesional dibatasi dalam total 15 inning jika masih belum ada yang menang maka pertandingan dinyatakan berimbang (draw), namun ada

peraturan tetap permainan yang menyatakan jika sudah terjadi perbedaan skor dengan jumlah tertentu, misalkan selisih 15 atau 10 point (*Run*) maka permainan dapat di hentikan tidak sampai pada inning ke 9 secara penuh.

Cara bermain masing-masing regu akan mendapatkan giliran sembilan kali menjadi regu penjaga dan sembilan kali menjadi regu penyerang. Regu penyerang akan menjadi regu penjaga apabila telah terjadi tiga kali mati, dengan demikian regu penjaga mendapatkan giliran menjadi regu penyerang, begitu pula sebaliknya regu penjaga akan menjadi regu penyerang apabila telah mematikan tiga orang penyerang, maka regu penjaga berkesempatan menjadi regu penyerang.

Namun pada regu penyerang (*offensive*) akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempertahankan pemukul (*batter*) dan pelarinya (*runner*) mulai dari basesatu, basedua, basetiga dan sampai ke area home plate untuk dapat mendulang angka dengan menghasilkan pelari (*runner*) sebanyak mungkin. Sedangkan regu yang sedang bertahan (*defensive*) akan cenderung mempersulit guna mematikan pergerakan dan strategi lawan, sehingga seorang pemukul (*batter*) dari regu penyerang (*offensive*) akan disulitkan oleh seorang pelempar (*pitcher*) dari regu bertahan (*defensive*) serta mematikan pergerakan pelari (*runner*) antar basedari tim penyerang (*offensive*).

Karakteristik Baseball dan softball merupakan cabang olahraga yang memerlukan unsur kecepatan dan ketepatan artinya unsur kecepatan dalam memutuskan, misalnya dalam teknik memukul atau *batting*, melempar atau *throwing*, *fielding*, *base running* dan *pitching*. Tepat dalam memukul, melempar dan *pitching*. Teknik *Batting* sangat penting dalam cabang olahraga Baseball untuk Menciptakan *Hit* (terjadinya pukulan atau keberhasilan memukul bola lemparan *pitcher* sebagai serangan untuk menempatkan pemain dalam *base*). Kemudian Setelah ada pemain dalam *Base*, maka dengan *batting* pula harus tercipta *Hit* kembali untuk memajukan pemain di *Base* awal misalkan *Base 1* ke *Base* berikutnya dan atau sampai bisa tercipta *point (Run)*. *Batting* juga bagian dari record statistik dari konsistensi kondisi pemain di nilai baik nya dalam record *Batting Average*, yg biasanya menjadi tolak ukur dalam penyeleksian kategori pemilihan pemain dalam suatu team, baik tingkat klub, daerah dan nasional.

Teknik keterampilan Batting dalam permainan Baseball termasuk dalam bagian teknik penyerangan yang terbagi menjadi 4 yaitu Hit, Hit and run, Sacrifice Bunt, Squeeze Bunt, adapun penjelasan dari teknik penyerangan adalah sebagai berikut :

1. *Hitting* : Teknik Keterampilan Batting ini di khusus kan hanya untuk melakukan pukulan dari hasil lemparan seorang *Pitcher* yang masuk dalam daerah Strike zone (Bola zona Pukulan dalam area dibawah sikut dan diatas lutut area pinggul) hasil pukulan yang di harapkan dari teknik batting regular hit adalah agar bola hasil pukulan tidak dapat dikuasai oleh penjaga dari pihak lawan, mempersulit penjaga lawan menguasai bola sehingga kesalahan dalam penguasaan bola (Error) sehingga tidak mudah untuk di matikan melakukan Put Out terhadap Pemukul atau rekan pemukul yang ada di base, contoh hasil pukulan teknik hitting yang diharapkan adalah: Bola kencang ke bawah , keras lurus di udara (Line dirve), atau jauh sampai keluar lapangan (Over the fence) yang bisa menghasilkan Home run ;
2. *Hit and Run* : Teknik keterampilan ini dalam penyerangan di lakukan dengan tujuan melakukan upaya dengan memajukan pelari yg ada di base ke base terdepan , cara melakukan teknik ini adalah seorang Pemukul malakukan teknik batting dengan melakukan pukulan atas jenis bola apa saja hasil dari lemparan pitcher yang masuk atau pun tidak dalam daerah strike zone dengan ber upaya melakukan perkenaan dan menghasilkan perkenaan ke dalam situasi permainan lalu seorang pelari di base , langsung berlalri ke arah base berikutnya sesaat setelah bola di lemparkan oleh pitcher ke arah pemukul;
3. Bunt (*Sacrife Bunt*) : adalah bagian teknik keterampilan memukul yang mempunyai arti pukulan pendek atas lemparan pitcher yang masuk dalam area strike zone dan bertujuan mengorban kan pemukul untuk terjadi put out oleh penjaga lawan dan memajukan pelari ke base berikutnya;
4. Bunt (*Squeeze Bunt*) : Termasuk dalam jenis keterampilan memukul untuk menghasilkan hasil pukulan bola pendek masuk dalam area permainan atas jenis bola hasil lemparan pitcher yang di lempar masuk ataupun keluar dari zona area pukul (*Strike Zone*), teknik keterampilan ini dilakukan dalam situasi

genting yang biasanya bertujuan khusus untuk memajukan pelari ke base berikutnya untk tercipta point (*Run*).

(Penjelasan *Motor Learning*) Keterampilan batting dalam permainan baseball di lapangan sangat di pengaruhi oleh bebrapa faktor luar diantaranya adalah mental, yang muncu akibat dari tekanan hitungan jumlah stikre dan ball (count), jenis dan akurasi hasil lembaran bola yang di lepaskan oleh Pitcher lawan, kecepatan ayunan pemukul (Bat), ketepatan perkenaan (Impact) dan Kepercayaan diri akan kemampuan teknik dari seorang pemukul (Batter), dari klasifikasi kemampuan keterampilan tersebut maka dapat di golongankan pada jenis kemampuan gerak terbuka (Open Skill).

Kemampuan teknik batting sangat perlu untuk terus diasah dan diperbaiki untuk sampai ke tingkat keterampilan mahir , hal ini tentunya di tunjang dengan pemberian perlakuan latihan yang dilaksanakan baik secara sebagian dan bertahap dari tiap bagian urutan ketrampilan teknik memukul, diantaranya latihan posisi berdiri (Stance), waktu langkah (timing to step), perpindahan berat badan dan tenaga ayunan pukulan, ayunan masing masing lengan baik lengan control atau pun lengan tenaga, perputaran badan bagia bawah dan pinggang (rotation of hip and pelvis), posisi badan saat perkenaan bola (stay back body control while impact) dan gerakan menyeluruh dari tiap faktor pendukung teknik gerakan memukul itu sendiri sampai terjadi ayunan teknik keterampilan memukul sampai gerak akhir (full Swing and Follow through), Bentuk pelaksanaan latihan teknik per masing masing unit gerak tersendiri yang mendukung tersebut dapat di klasifikasikan dalam keterampilan tertutup (Closed Skill).

(Data dukung Penting nya Batting dalam Regular Game event Kompetisi)
Data statistik hasil pertandingan Tim Nasional Baseball Indonesia pada Asian Tahun 2018 bisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Indonesia vs Hongkong :
 - a. Skor : 4 vs 7
 - b. At Bat : 29 vs 34
 - c. Hit : 5 vs 11
 - d. Bating Average : $5/29 \times 1000 = 0,172$ vs $11/34 \times 1000 = 0,323$

2. Indonesia vs Korea Selatan :

- a. Skor : 0 vs 15
- b. At Bat : 17 vs 26

Gambar 1. 1 Game Statistik Asean Games 2018 Indonesia
 Sumber : Wikipedia Asian Game *Statistic Result*

- c. Hit : 3 vs 13
 - d. *Bating Average* : $3/17 \times 1000 = 0,176$ vs $13/26 \times 1000 = 0,500$
3. Indonesia vs Chines Taipei :
- a. Skor : 0 vs C15
 - b. At Bat : 23 vs 33
 - c. Hit : 2 vs 14
 - d. *Bating Average* : $2/23 \times 1000 = 0,083$ vs $14/33 \times 1000 = 0,424$

4. Indonesia vs Pakistan :

a. *Skor* : 2 vs 10b. *At Bat* : 34 vs 37c. *Hit* : 8 vs 12d. *Bating Average* : $8 / 34 \times 1000 = 0,235$ vs $12 / 37 \times 1000 = 0,324$

5. Indonesia vs Thailand :

A. *Skor* : 12 vs 11B. *At Bat* : 40 vs 39C. *Hit* : 15 vs 12D. *Bating Average* : $15 / 40 \times 1000 = 0,375$ vs $11 / 39 \times 1000 = 0,282$

World Baseball Classic 2023

Finals World Baseball Classic 2023

	United States	2	9	2	16	0	9	0
1	Japan	3	5	2	11	2	8	0

WORLD BASEBALL CLASSIC 2023

Tournament details

Host countries: Japan, Taiwan, United States

Dates: March 8–21, 2023⁽¹⁾

Teams: 20

Final positions

Champions: Japan (3rd title)

Runners-up: United States

Third place: Mexico

Fourth place: Cuba

Tournament statistics

Games played: 47

Attendance: 1,165,857 (24,805 per game)

Most valuable player: Shohei Ohtani

Batters JPN

	AB	R	H	HR	BB	SO	LOB	Avg
Norihiro Iwamura (CF)	4	0	1	0	0	5	269	
Kendall Iwama (IF)	3	0	0	1	0	2	346	
Osamu Miyauchi (1B)	3	0	1	0	1	1	426	
Yoshida (1F)	3	0	0	0	1	2	409	
Matsuhara (CF)	0	0	0	0	0	0	500	
Murakami (IF)	4	1	1	0	2	1	231	
Okamoto (IF)	4	2	2	1	0	2	333	
Yamada (IF)	2	0	0	2	0	1	267	
Gonda (IF)	3	0	1	0	1	1	350	
Kakimaru, Y.C.	1	0	0	0	2	0	429	
Total	27	2	5	3	8	7	14	

Batters USA

	AB	R	H	HR	BB	SO	LOB	Avg
Berke (IF)	5	0	2	0	0	0	3	213
Tsai (IF)	5	0	1	0	0	2	294	
Gutierrez (IF)	4	0	0	0	0	2	280	
Arreola (IF)	3	0	1	0	1	0	189	
Schwartz (1B)	3	1	1	0	0	2	214	
Spain (IF)	4	1	1	0	0	1	281	
Reynolds (IF)	4	0	1	0	0	1	300	
Molina (IF)	4	0	0	0	0	2	289	
Anderson, R. (IF)	2	0	1	0	0	0	333	
McMichael (1B)	0	0	0	0	0	0	311	
Yates, A. (IF)	0	0	0	0	0	0	300	
Total	34	2	8	0	4	6	18	

Batting

HR: Murakami (1), 2nd inning off Tsai; Miyauchi (1) off Gonda (2), 4th inning off Reynolds (3) on, 6 out

TB: Yamada (1), 1st inning off Reynolds (3) on, 6 out

BB: Murakami (1), 1st inning off Reynolds (3) on, 6 out

Runners left on scoring position: 2 out: Gonda (1), Gonda (2), Yoshida (1), Norihiro Iwamura (1)

Team BIP: 0 out

Team LOB: 6

Gambar 1. 2 Word Baseball Classic 2023 Statistic Result

Sumber : Wikipedia

Rekap hasil pertandingan yang terekam dalam data statistik hasil akhir permainan dalam suatu kompetisi menunjukkan bahwa tim yang menyelesaikan permainan dengan kemenangan selalu di dominasi oleh tim yang menciptakan lebih banyak keberhasilan dalam melakukan pukulan (Hit)

Selanjutnya dalam penyelenggaraan World Baseball Classic 2023 atau kita sebut dengan Piala Dunia baseball yang mempertemukan finalis antara tim Nasional Amerika berhadapan dengan Tim Nasional Jepang, pertandingan yang

menyuguhkan tingkat penampilan terbaik dari seluruh pemain terbaik di liga profesional masing masing negara nya telah memberikan bukti nyata bahwa keterampilan memukul (batting) sangat mempengaruhi dalam proses penentuan pencetakan nilai (run) / point dengan keberhasilan melakukan pukulan dari lemparan seorang pitcher dan menempatkan pemain tersebut masuk dalam base baik sebagai posisi calon menjadi run (scoring position) ataupun langsung menciptakan point (run) dengan hasil pukulan keluar lapangan (Home run), Adapun pengertian Hit adalah hasil bola dari teknik keterampilan batting dalam permainan baseball yang memiliki karakter bola tidak dapat dikuasai langsung oleh lawan, bola hasil pukulan dikuasai dengan usaha yang sangat berat dari seorang penjaga pemain lawan dan pemian yang melakukan batting telah terkebih dahulu sampmai ke base, dan bola hasil pukulan yang langsung keluar lapangan (home run) dan tercipta lah nilai , nilai yang tercipta dari hasil puulan home run dapat di jumlahkan dengan total pemain yang ada berada di base, jika tidak ada pemian di base maka hanya 1 point atau run, jika ada 1, 2 dan bahkan 3 pemain maka nilai yang di dapat adalah penjumlahaan antara pemain yang melakukan home run denga pemain yang mengisi base tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis ingin lebih mengungkapkan pentingnya keterampilan memukul (Batting) sekaligus menganalisa Model latihan keterampilan memukul yang lebih tepat, efektif dan efisien baik secara klasifikasi peningkatan keterampilan secara tertutup dan terbuka dengan dibantu latihan seperti (tiang bola statis (*Batting Tee*), mengumpan bola dari bawah (*Under Hand Soft Toss*), Mengumpan bola dari depan (*Under Hand Front Soft Toss*), Melempar dengan mesin pelontar yang konstan tingkat kecepatannya (*Regular Live Pitching Mesin*), lemparan bola langsung dari seorang pelempar (*Live Pitching*), ditambah dengan latihan fisik penunjang utama keterampilan memukul (*Batting*) yaitu model latihan fisik yang sangat spesifik karakter sesuai kaidah gerak memukul diantara nya adalah menggunakan resistance rubber band, dumble .

Penulis berharap dengan adanya penelitian model latihan keterampilan memukul ini dengan di tunjang aspek pendukung tersebut diatas dapat dengan signifikan dalam peningkatan keterampilan *batting* diantara kecepatan alat pukul

(*speed bat, hand speed*), ketepatan waktu reaksi dalam mengantisipasi bola hasil lemparan hingga berhasil dilakukan pukulan (*time to impact*), kekuatan / tenaga pukulan yang terlihat dari bola hasil dari keberhasilan melakukan pukulan, yaitu keras deras didasar lapangan dan atau jauh melambung hingga bisa keluar lapangan (*Transfer Weight Power Hitting*) yang akan di ukur dengan bantuan software analysis dan swing analysis sensor sedangkan untuk penilaian pengukuran produktivitas rata rata keberhasilan pukulan dari seorang pemukul (Hitter / Batter) yang merujuk kepada buku sumber National Fast Fitch Assosition 2002 , norma ini dapat di gunakan dalam penilaian lapangan langsung dan dalam ruangan dengan string target , We make a few adjustments so that the rating can be used in the cage. We also try to have the same person do it for the entire hitting round (Josep J, Michigan University, 2002),

Norma dan Parmater tes instrumen ini telah di diskusikan dengan tim ahli (expert judgment) Dr, Jajat Darajat KN, M.Kes, AIFO dan Dr. Yasep Setiakarnawijaya, M.Kes yang menyatakan bahwa norma produktivitas Rata rata hasil pukulan ini dapat digunakan sebagai bagian dari proses penilaian pengambilan data , dan tervalidasi teoritik dilakukan dengan telaah pakar dan/atau panel. Proses penelaahan teoretis suatu konsep dimulai dari definisi konseptual, definisi operasional dapat menilai penuh dari tingkat kemampuan peningkatan keterampilan Memukul (Batting) seorang pemukul langsung berhadapan dengan seorang pelampar (Pitcher), katagori penilaian dalam norma tersebut pun cukup jelas dan menggambarkan tingkat kemampuan dan keberhasilan pelaksanaan teknik keterampilan memukul sekaligus juga bisa melihat dan menilai kekurangan dari pola teknik keterampilan memukul berdasarkan rata rata nilai hasil pukulan. Model Latihan keterampilan batting ini tentunya diharapkan dapat membantu para atlet dalam meningkatkan kualitas keterampilan Memukul (Batting), meningkatkan kepercayaan diri dalam permainan baseball, dan meningkatkan nilai rata rata keberhasilan pemain dalam menciptakan pukulan (Hit) pada permainan sesungguhnya, serta model latihan keterampilan ini dapat digunakan untuk pembentukan dan pengembangan atlet di setiap klub untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan keterampilan memukulnya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah Studi Penelitian Pengembangan Model Latihan Keterampilan Batting Dalam Permainan Baseball.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah dijelaskan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah Model Latihan Keterampilan Batting ini dapat meningkatkan keterampilan memukul bola Dalam Permainan Baseball?
2. Apakah Model Latihan Keterampilan Batting ini layak di berikan dalam meningkatkan keterampilan memukul bola Dalam Permainan Baseball?
3. Apakah Model Latihan Keterampilan Batting Dalam Permainan Baseball Efektif dalam meningkatkan keterampilan memukul bola Dalam Permainan Baseball?

D. Tujuan Penelitian

1. Membuat Model Latihan Keterampilan Batting yang tepat dalam Permainan Baseball.
2. Menguji kelayakan Model Latihan Keterampilan Batting yang tepat dalam Permainan Baseball.
3. Menguji efektifitas model Latihan Keterampilan Batting Dalam Permainan Baseball.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Sebagai suatu usaha peningkatan kualitas kemampuan keterampilan memukul pada atlet baseball di berbagai klub Baseball
2. Metode latihan Baseball dapat menjadi acuan dalam menyusun program latihan.

3. Memberikan sumbangsih pikiran sekaligus dapat dijadikan suatu pedoman bagi para pelatih Baseball
4. Secara teoritis dapat dijadikan sebagai informasi dan sumbangan keilmuan yang berarti bagi pengembangan dan pembinaan cabang olahraga baseball.
5. Dapat dijadikan sebagai bahan latihan pada atlet dalam pengembangan cabang olahraga baseball.

F. *State of The Art*

Berikut ini penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian penulis untuk menentukan letak perbedaan, ketidaksinambungan, sehingga menghasilkan novelty.

Tabel 1. 1 *State of The Art*

Tahun	Nama Peneliti	Judul Jurnal Penelitian	Hasil Penelitian
2020	<u>Rob Gray</u>	Changes in Movement Coordination Associated With Skill Acquisition in Baseball Batting: Freezing/Freeing Degrees of Freedom and Functional Variability	Coordinating the different phases of this complex movement in a manner that leads to a swing that is both powerful and timed appropriately for the trajectory of the ball the timing of the forward weight shift relative to the release of the pitch (<i>Weighting</i>) was the primary aspect of the swing that was modulated to adjust for different pitch speeds.
2019	Daniel M. Laby, David G. Kirschen, Usha Govindarajulu, Paul DeLand	The Effect of Visual Function on the Batting Performance of Professional Baseball Players	Hitting a pitched baseball has often been termed the most difficult task in all of sports. In order to have the best chance to hit the baseball successfully, batters describe an ability to identify the spinning seams of the pitched baseball, soon after release

Tahun	Nama Peneliti	Judul Jurnal Penelitian	Hasil Penelitian
			of the ball by the pitcher. Additionally, batters often view the placement of the pitcher's fingers on the baseball, relative to the seams, in order to identify which pitch is being thrown and how it will travel to, and over, home plate. Accurate and timely knowledge of what pitch is thrown as well as its path can assist the batter in planning when and where to place the bat as they swing to hit the ball
2018	Kusumah Negara Jajat D. Analisis Biomekanika Memukul (Batting) Baseball-Baseball.	Hasil analisis dan pengukuran performa swing tim nasional baseball indonesia pelatnas asian games 2018, Jakarta: Badan Tim Nasional PB.Perbasasi, 2018.	dalam teknik memukul baseball di perlukan kecepatan waktu yang tinggi untuk mengayunkan bat ke titip perkenaan dengan perpindahan berat badan dari pingue dan paha brlakang di rekomendasikan latihan force movement hip drill.
2018	Daniel M. Laby, David G. Kirschen, Usha Govindarajulu, Paul DeLand	The Hand-eye Coordination of Professional Baseball Players: The Relationship to Batting	The skill of coordinating eye and body movements, sometimes called eye-hand visual-motor reaction time and defined as the elapsed time between the presentation of a visual stimulus and the completion of a motor response with the hand, ¹ is particularly important in high-speed sport movements such as hitting a pitch in baseball.
2017	Sean Müller, Peter J. Fadde & Allen G. Harbaugh	Adaptability of expert visual anticipation in baseball batting	a baseball batter nea baseball batter needs to anticipate pitches based upon variation in different

Tahun	Nama Peneliti	Judul Jurnal Penelitian	Hasil Penelitian
			opponent pitcherbased upon an opponent's movement pattern has been frequently measured using the temporal occlusion paradigm movement patterns in order to determine whether to swing or not swing at a pitch, with the goal of scoring a run or contributing to a run being scored
2013	Hiroki nakata, Akito miura, michiko yoshie,kazuyuki kanosue,kazutoshi kudo	Electromyographic Analysis of Lower Limbs During Baseball Batting	Baseball batting is a complex movement of the whole body to generate power to hit a ball with spatial and temporal accuracy. This movement is based on a coordinated sequence of muscle activities to produce a fluid and reproducible swing. Batters use the kinetic chain to transfer energy from the lower limb to the trunk, upper limb, bat, and ball. In sports using a bat, racquet, or stick, a hitter tries to transfer energy to the ball at impact

Berdasarkan studi literatur dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan / state of the art dari penelitian ini yaitu, kebaruan tipe I (invention) yaitu model Latihan Keterampilan Batting Dalam Permainan Baseball dan kebaruan tipe II (improvement) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan alat Latihan berupa *resistand rubber band* yang diterapkan langsung pada pelaksanaan keterampilan gerakan batting.

G. Road Map Penelitian



Gambar 1. 3 Road Map Penelitian
Sumber : Arsip Peneliti