

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, permainan olahraga berkembang sangat pesat, banyak olahraga-olahraga baru bermunculan dan masuk ke Indonesia dengan peminat yang tidak sedikit. Banyak orang awalnya penasaran dengan salah satu olahraga permainan tersebut dan tidak sedikit yang akhirnya menekuni olahraga permainan tersebut. Namun tidak sedikit cabang olahraga permainan dari dulu yang sangat populer dan banyak sekali peminatnya, misalnya Sepakbola, bola basket, bola voli, dll. Namun kepopuleran cabang olahraga permainan tersebut tidak terjadi pada cabang olahraga permainan yang sudah lama masuk Indonesia, seperti Baseball dan *Softball*. Kedua cabang ini merupakan salah satu cabang unggulan tim nasional Indonesia dikancah Internasional. Namun yang menjadi masalah adalah sepingnya peminat cabang olahraga ini.

Universitas Wahid Hasyim Semarang merupakan salah satu perguruan tinggi yang ikut memperkenalkan dan mempopulerkan cabang olahraga *softball*. Itu dibuktikan dengan adanya mata kuliah *softball* dalam perkuliahan mahasiswa FKIP, prodi PJKR. Selain itu, Universitas Wahid Hasyim juga membentuk UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) *Softball*. Dengan cara sederhana itu, mahasiswa Universitas Wahid Hasyim Semarang lebih mengenal dan mengetahui apa itu *softball*.

Softball adalah permainan beregu yang menggunakan bola dan pemukul, dan sebenarnya merupakan penyederhanaan dari permainan baseball. Permainan ini pertama kali diciptakan oleh George Hancock yang berasal dari kota Chicago pada tahun 1887. Sebelumnya *softball* dimainkan dilapangan tertutup. Oleh karena itu ukuran lapangannya hanya seluas duapertiga lapngan baseball. Bola yang digunakan dalam permainan *softball* pun lebih lunak dibanding bola baseball.

Pada tahun 1930 *Softball* mulai dimainkan di lapangan terbuka, dan turnamen tingkat nasional di Amerika Serikat untuk pertamakalinya diselenggarakan di Chicago pada tahun 1993. Tahun 1950 permainan ini mulai di kenal secara luas dan dipertandingkan di tingkat internasional. Sampai saat ini *softball* telah dimainkan di lebih dari 50 negara, dan secara khusus permainan ini sangat digemari di Amerika, Jepang, Cina, Selandia Baru dan Australia. Kejuaraan dunia *softball* putri diselenggarakan untuk pertamakalinya pada tahun 1965 di Melbourne Australia, Sementara kejuaraan dunia *softball* putra baru diselenggarakan satu tahun kemudian, yaitu tahun 1966 di Mexico City.

Di Indonesia pada umumnya, pemasalan cabang olahraga ini belum menunjukkan perkembangan yang menggembirakan. Terdapat beberapa hal yang diduga sebagai penghambat perkembangan dan penyebab kurang populernya permainan ini bagi masyarakat di Indonesia, di antaranya perlengkapan dan peralatan yang digunakan dalam permainan ini harganya relatif mahal untuk sebagian besar masyarakat Indonesia, sehingga hanya kalangan tertentu yang mampu membeli. Selain itu, Peraturan serta teknik dan taktik permainan *softball* sangat rumit dan bersifat

individual, artinya setiap posisi pemain dalam permainan ini memiliki aturan tersendiri sehingga secara keseluruhan permainan ini kurang enak ditonton dan tidak mudah dinikmati oleh mereka yang belum memahami peraturan permainannya. Selanjutnya, banyak istilah teknis di dalam permainan ini yang harus dipahami dan diucapkan dengan menggunakan bahasa asing (Inggris), dan hingga saat ini istilah-istilah tersebut belum memungkinkan untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, dan kurangnya fasilitas penunjang, khususnya lapangan. Sebagaimana peralatan lain yang digunakan, lapangan *softball* yang standard memiliki bentuk yang unik dan memerlukan biaya besar untuk membangun serta membutuhkan penanganan yang khusus untuk perawatannya. Lapangan-lapangan yang umum seperti lapangan sepakbola atau tanah lapang luas yang selama ini dapat digunakan, hanya dapat untuk melatih keterampilan dasar saja. Sementara untuk meningkatkan prestasi dan bertanding, harus dilakukan di lapangan standart yang memang memenuhi persyaratan untuk itu. Selain itu semua, terbatasnya jumlah dan jenis literatur tentang *softball* yang disajikan dalam bahasa Indonesia menghambat perkembangan dan minat bagi masyarakat Indonesia untuk mempelajari dan menggeluti olahraga ini.

Mahasiswa Universitas Wahid Hasyim Semarang, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi PJKR diwajibkan mengambil mata kuliah *softball*, oleh karena itu semua mahasiswa Prodi PJKR diwajibkan menguasai teknik-teknik dasar permainan *softball*, termasuk teknik dasar lemparan *pitching*. Mayoritas mahasiswa Prodi PJKR Universitas Wahid Hasyim Semarang baru mengenal permainan *softball*, hal itu berimbas kepada teknik dan pengetahuan dasar mengenai permainan ini sangat

terbatas, hal itulah yang membuat dosen merasa bingung bagaimana cara memberikan latihan yang tepat kepada mahasiswa dengan kondisi seperti ini.

Teknik dasar merupakan hal yang paling berpengaruh terhadap prestasi, oleh karena itu mahasiswa atau atlet yang ingin berprestasi harus menguasai dengan baik dan benar teknik dasar permainan *softball*. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah teknik melempar, teknik melempar ada berbagai macam jenisnya, yaitu lemparan atas kepala (*overhead throw*), lemparan samping (*side arm throw*), lemparan bawah (*under hand toss*), lemparan umpan (*pitching*).

Untuk lemparan atas kepala, lemparan samping, dan lemparan bawah wajib dikuasai oleh semua pemain *softball*, sedangkan untuk lemparan umpan (*pitching*) hanya dikuasai oleh beberapa pemain saja yang mempunyai spesialisasi melempar dan memiliki kemampuan lebih untuk melakukannya. Untuk menguasai teknik lemparan umpan (*pitching*) seorang pemain harus memiliki *power* atau kekuatan dan akurasi yang baik agar mendapatkan lemparan yang tepat sasaran serta sulit untuk dipukul oleh pemukul lawan. Karena tujuan utama melakukan lemparan *pitching* adalah untuk melemparkan bola tepat pada *catcher* namun sulit dipukul oleh *batter* dan akhirnya menghasilkan *strike* sampai akhirnya mematikan seorang *batter*.

Dari paparan di atas, peneliti memutuskan untuk memecahkan masalah tersebut dengan meneliti tentang pengaruh latihan lemparan *pitching slingshot* jarak tetap (jarak sebenarnya) dengan jarak bertahap untuk melatih kemampuan melakukan lemparan *pitching* mahasiswa PJKR unwas semester 4.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Sebagian besar mahasiswa PJKR semester 4 tahun 2018 baru mengenal teknik dasar dalam permainan *softball*.
- 2.) Kurangnya pemahaman tentang teknik dasar *softball*, khususnya teknik dasar lemparan *pitching*.
- 3.) Belum pernah diadakan penelitian tentang pengaruh latihan *pitching slingshot* jarak tetap dan bertahap terhadap hasil *pitching softball* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan terkait dengan olahraga *softball* sangat banyak, oleh sebab itu, agar pembahasan menjadi lebih fokus dengan mempertimbangkan segala keterbatasan, maka masalah dalam penelitian ini di batasi pada perbandingan antara metode latihan *pitching slingshot* jarak tetap dan jarak bertahap terhadap hasil *pitching softball* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.) Apakah latihan dengan jarak tetap berpengaruh terhadap hasil *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas?
- 2.) Apakah latihan dengan jarak bertahap berpengaruh terhadap hasil *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas?
- 3.) Latihan manakah yang paling berpengaruh terhadap hasil *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan peneliti dalam penelitian ini antara lain :

- 1.) Mengetahui pengaruh latihan jarak tetap terhadap hasil *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas.
- 2.) Mengetahui pengaruh latihan jarak bertahap terhadap hasil *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas.
- 3.) Mengetahui latihan mana yang paling berpengaruh terhadap kemampuan *pitching slingshot* mahasiswa semester 4 PJKR Unwahas.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan kepelatihan.

1.) Manfaat praktis :

a) Bagi peneliti

Dapat memecahkan sebuah masalah yang timbul pada perkuliahan dan latihan *softball* di Universitas Wahid Hasyim Semarang.

b) Bagi lembaga pendidikan

1.) Merupakan sumbangan yang berarti bagi para pembina, guru olah raga maupun pelatih dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

2.) Memudahkan siswa/mahasiswa dalam belajar bermain *softball* khususnya teknik *pitching*.

c) Bagi ilmu pengetahuan

Sebagai bahan referensi dalam ilmu pengetahuan dalam bidang olahraga sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

d) Bagi peneliti berikutnya

Sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta sebagai referensi terhadap penelitian sejenis.

e) Bagi Universitas Wahid Hasyim Semarang

Sebagai sumbangan karya ilmiah dalam perkembangan ilmu pengetahuan.