

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Cabang Olahraga *softball* adalah sebuah olahraga beregu yang berasal dari Amerika Serikat, dimainkan oleh 9 orang dalam yaitu *pitcher, catcher, first baseman, second baseman, third baseman, short stop, left fielder, center fielder, right fielder* di dalam satu lapangan dan memiliki 7 babak (*inning*) dengan 1 kali kesempatan menyerang dan 1 kali kesempatan bertahan setiap babakannya. durasi waktu permainan olahraga ini dapat berlangsung lama kisaran 2-3 jam. *Softball* merupakan salah satu olahraga seru dan mengasyikkan yang memiliki banyak manfaat bagi kesehatan, antara lain meningkatkan kebugaran jasmani, termasuk kekuatan tubuh bagian atas dan bawah, ketangkasan, dan koordinasi (Nachtigal dkk., 2016). Pada cabang olahraga ini terdapat teknik *Batting (hitting/batting)*, melempar (*throwing*), menangkap (*catching*), menguasai bola (*fielding*), dan berlari. Olahraga *Softball* Indonesia cukup populer namun kurang berprestasi di internasional, data (WBSC, 2023) menunjukkan Tim *Softball* Putra dan Putri Indonesia berada dibawah peringkat 60 besar dunia. Pada tingkat nasional, *Softball* Jawa Barat sudah tersebar luas namun belum bisa berprestasi, pada PON XX Papua tahun 2021, Tim *Softball* Jawa Barat Putra tidak lolos babak kualifikasi dan Tim *Softball* putri hanya dapat berhenti di peringkat 4, Di tingkat turnamen pelajar PORTUE Bandung *Championship* 2023 peringkat 1 adalah SMAN 2 Bandung, peringkat 2 SMAN 8 Bandung, peringkat 3 SMAN 7 Bandung dan disusul peringkat 4 SMAN 21 Bandung .

Batting adalah sebuah teknik yang sangat penting dalam (*offense*). Karena ketika seorang *batter* memiliki teknik pukulan yang baik dan benar, maka ia akan dapat melakukan pukulan yang baik di tempat-tempat yang sulit dijangkau oleh tim bertahan. bahkan hasil yang diperoleh mungkin saja dapat melambung jauh melewati *outfield* hingga keluar lapangan atau *home run* dan berhak memperoleh nilai 1. Latihan dengan metode yang tepat dan program latihan yang matang sangat diperlukan untuk menghasilkan pukulan yang baik dan akurat. (Fitriyanto, 2014)

Hanif Rasya, 2024

PERBANDINGAN PENGARUH LATIHAN LIVE PITCHING DENGAN LIVE MACHINE PITCHING TERHADAP BATTING PERFORMANCE CABANG OLAHRAGA SOFTBALL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diane L Potter menuliskan “*Hitting is a fun part of the game, but it is a complex skill-in a very short period of time, you must make many judgments about contacting object (the bat)*” *Batting* itu menyenangkan, tetapi *Batting* membutuhkan keterampilan yang sangat rumit dalam waktu singkat. Maka dari itu, seorang *batter* di *softball* memerlukan latihan untuk menjadi atlet hingga dapat *Batting* bola dari *pitcher* lawan (Potter & Johnson, 2007). Pada penelitian sebelumnya atlet *Softball* Jawa Barat terbukti memiliki kelemahan pada *batting* Pada penelitian (Gumilar Dkk., 2021) terlihat bahwa *Batting Performance* Tim *Softball* Jawa Barat belum mencapai target set kinerja. Oleh karena itu mereka membutuhkan tindakan dan aplikasi metode latihan teknis terbaru disesuaikan dengan program latihan khusus terkait *batting* sehingga dapat meningkatkan kemampuan *batting*.

Batting telah digambarkan sebagai tugas yang paling sulit di semua olahraga, ketika seorang *pitcher softball* melempar, bola dapat melaju ke arah *batter* di atas 130 km/jam (pria) atau 115 km/jam (wanita), waktu laju bola dari *pitcher* ke *batter* bisa kurang dari 0,5 detik (Carboch dkk., 2022). Pelatih *softball* mendorong pemainnya untuk menyempurnakan pukulan lebih sering daripada keterampilan dasar lainnya. Penyebabnya adalah menyempurnakan keterampilan *Batting* seorang atlet membutuhkan banyak waktu dan latihan yang tepat untuk menguasai keterampilan tersebut dengan baik. (Rihatno & Gunawan, 2014). Terdapat banyak metode-metode latihan dalam *Batting (hitting) softball*, Beberapa peneliti telah meneliti *hitting* dalam cabang olahraga lainnya, (Saraya et al., 2018) meneliti tentang Faktor Antropometri dan Kondisi Fisik Penentu Dominan Keterampilan Pukulan di *softball* dan Penelitian yang dilakukan oleh (Anwar, 2016) membahas pengaruh yang diberikan oleh latihan lepas tangkap terhadap keterampilan memukul *softball*. Tahapan-tahapan *Batting* saat ini sudah bisa dipahami oleh setiap orang yang akan melakukan latihan *softball*, namun belum sepenuhnya mampu memberikan efektifitas dalam memberikan model atau variasi dalam latihan *Batting* bola *softball*, karena pada dasarnya olahraga *softball* berasal dari Amerika Serikat dan kurangnya pemahaman tentang model-model latihan yang berasal dari luar negeri.

Terdapat beberapa metode latihan *batting* konvensional yang telah digunakan di Indonesia yaitu terdapat, *toss ball*, *tee ball*, dan *pitched ball*. *Toss ball* adalah latihan memukul bola bergerak atau sama dengan bola lempar adalah dengan cara latihan memukul bola yang direntangkan oleh teman dari bawah ke atas atau dari samping kemudian pemain memukul bola ketika bola mencapai ketinggian kira-kira setinggi pinggang (Alimuddin & Dahlan, 2020), *tee ball* adalah latihan memukul bola diam yang diletakan diatas tongkat sesuai zona pukul, dan *pitched ball* adalah latihan memukul dengan cara pelatih melemparkan bola dari posisi *pitcher* kearah zona pukul (Harahap Dkk., 2019). Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, pada sepuluh tahun terakhir metode latihan berbasis teknologi *Live Machine Pitching* digunakan oleh praktisi *softball* di dunia (Benson & Benson, 2009), Metode latihan *Batting* bola *Live Machine Pitching* sendiri adalah latihan *Batting* bola *softball* yang mensimulasikan bola yang dilempar oleh *pitcher* yang melempar bola ke zona pukul. Bola yang digunakan juga merupakan bola latihan karet (*yellow rubber dimpled ball*) (COUNCIL ON SPORTS MEDICINE AND FITNESS, 2012).

1.2 Rumusan Masalah

Bahkan jika seorang atlet sangat terlatih *sliding*, berlari atau melempar, jika atlet tersebut kurang memiliki kemampuan *Batting*, nilai atlet tersebut bagi tim akan sangat berkurang. Tugas *Batting* disebut-sebut sebagai hal tersulit yang harus dilakukan dalam olahraga, seorang *batter* tidak bisa berfikir sambil *Batting* bola, dibutuhkan koordinasi, dan reaksi neuromuskular yang cepat dan terlatih untuk menghadapi bola lemparan (Sherwin dkk., 2012). sehingga seringkali atlet merasa tidak percaya diri dan kemampuan *Batting* bola yang dilempar oleh *pitcher* dengan cepat berkurang, jika suatu tim tidak bisa *Batting*, maka tim tersebut tidak bisa mencetak poin, apabila tidak bisa mencetak poin maka tim tersebut tidak bisa menang (Sumarno & Hidayat, 2017). Seorang *batter* menghasilkan energi yang diperlukan untuk *Batting* a baseball dengan memanfaatkan rantai kinetic yang terjadi dari rangkaian gerak tubuh (kaki-tungkai-panggul-pinggul-lengan-*bat*) (Fortenbaugh dkk., 2011).

Pelatihan adalah proses di mana seorang atlet mempersiapkan diri demi peningkatan performa yang lebih baik (Amansyah, 2019). Perlu diingat, hanya latihan yang sempurna yang membuat seorang atlet memiliki penampilan yang sempurna (Negara dkk., 2021). Penggunaan model-model latihan merupakan kreasi atau dapat disebutkan seni dari seorang pelatih, kenyataannya terdapat perbedaan pendapat antara pelatih dan praktisi *softball* di Indonesia tentang *Live Machine Pitching*, ada yang menganggap bahwa latihan ini sangat baik untuk meningkatkan kemampuan *Batting* seorang atlet *softball*, sedangkan ada juga yang menganggap bahwa latihan tersebut tidak berpengaruh dan bahkan tidak baik karena beberapa alasan tertentu, tentunya hal ini masih menjadi perbincangan antara pelatih dan praktisi *softball* Indonesia. *Live Machine Pitching* dilakukan dengan menggunakan bola yang dilemparkan oleh mesin bertenaga listrik yang kecepatan bola dan jaraknya disesuaikan dengan kondisi asli pada pertandingan *softball*. (Camille D.C. Sutton, 2018) menuliskan sebuah artikel yang berjudul *[DEBATE] Live Arm VS. Pitching Machine For Batting Practice*, (Camille D.C. Sutton, 2018) menyebutkan keuntungan dari latihan *Live Machine Pitching* dibandingkan *Live Pitching* adalah konsistensi lemparan dan akurasi lemparan sesuai dengan kebutuhan latihan seorang *batter*, efisiensi energi karena menggunakan listrik maka energi tak akan pernah habis, sedangkan *Live Pitching* memiliki konsistensi lemparan yang rendah dan akurasi yang dapat berubah-ubah lalu membutuhkan energi manusia yang tentunya akan habis, Namun, terdapat perbedaan hasil dengan penelitian yang dilakukan oleh Shih-Yu Kuo, Kuangyou B. Cheng & Yu-Chi Lee berjudul *Differences in Baseball Batting Movement Patterns Between Facing a Pitcher and a Pitching Machine*. Disebutkan (Kuo, 2022) bahwa dengan informasi visual yang tidak memadai yang diperoleh dari latihan *Live Machine Pitching* lalu mengakibatkan transfer berat badan yang tidak penuh dan perubahan *timing* eksekusi gerakan *batting*, sehingga *Live Machine Pitching* hanya disarankan sebagai alat bantu latihan dan bukan untuk instrument utama dalam latihan *batting*. (Kuo, 2022)

Penulis melakukan penelitian ini berdasarkan adanya penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh penelitian (Gumilar Dkk.,2021) yang meneliti *Batting*

Performance atlet Jabar PON XX 2021 dan menyatakan bahwa *batting performance* atlet Jabar PON XX 2021 masih dibawah harapan dan membutuhkan variabel latihan lainnya. Penelitian Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, Arifin Ika Nugroho pada tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Latihan *soft toss ball* terhadap hasil pukulan dalam cabang olahraga *softball*, dan menambahkan variabel Latihan *Live Machine Pitching* sebagai kebaruan pada penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Oom Rohmah, Agus Gumilar, Burhan Hambali, dan Salman yang berjudul *Development of Instruments Batting in Softball with Live Pitching Implementation for Students*. pada penelitian ini dilakukan *Live Pitching* terhadap atlet *softball* (*hitter*). Penelitian terhadap *performance* pemain *softball* / *baseball* pada tingkat pelajar atau Sekolah Menengah Atas sudah dilakukan namun tidak menguji komponen secara keseluruhan seperti (Crocker et al., 2021) yang meneliti hanya pada variabel *bat velocity* dan (Wood & DeBeliso, 2019) meneliti hanya pada variabel *physical performance* Didukung pula oleh penelitian *The Relationship between Cognition, Preseason Hitting Assessments, and InGame Batting performance in Collegiate Baseball and Softball Players* oleh (Carrol dkk., 2023).

Berkaitan dengan fenomena yang terjadi di cabang olahraga *Softball*, yaitu penggunaan latihan *Live Machine Pitching* mulai di Jawa Barat, yang belum dibuktikan keefektifannya secara ilmiah di Jawa Barat khususnya dilevel kejuaraan antar sekolah.

Dari uraian di atas maka yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah :

1. Apakah *Live Machine Pitching* berpengaruh secara signifikan terhadap *batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?
2. Apakah *Live Pitching* berpengaruh secara signifikan terhadap *batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara *Live Machine Pitching* dengan *Live Pitching* terhadap *Batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki tujuan penelitian sehingga penelitian tersebut memiliki arah dan maksud. Peneliti menambahkan variabel latihan *Live Pitching* dan *Live Machine Pitching* berdasarkan penelitian sebelumnya yang belum membuktikan adanya variabel lain yang efektif dapat mempengaruhi hasil pukulan pada cabang olahraga *softball*, dan terdapat penelitian yang dilakukan dengan *live pitch* kepada *hitter* (Rohmah dkk., 2019). Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ingin membuktikan apakah *Live Machine Pitching* berpengaruh secara signifikan terhadap *batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?
2. Ingin membuktikan apakah *Live Pitching* berpengaruh secara signifikan terhadap *batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?
3. Ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara *Live Machine Pitching* dengan *Live Pitching* terhadap *Batting performance* dalam cabang olahraga *softball*?

1.4 Batasan Masalah

Penetapan tujuan penelitian dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan sebagai berikut :

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Live Pitching* dan *Live Machine Pitching*
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *Batting Performance*
3. Fokus pada penelitian ini adalah melihat pengaruh variabel bebas pada *Batting Performance* pemain *softball* tingkat pelajar atau SMA sesuai rumusan masalah

1.5 Manfaat Penelitian

Dari Segi Teori

Penelitian ini bermanfaat untuk mengisi kekosongan dan celah antara penelitian lainnya, hingga menemukan jalan tengah dari permasalahan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai tambahan informasi untuk penelitian lebih lanjut

dan dapat menambah referensi perpustakaan sebagai wahana menggali ilmu pengetahuan.

Dari Segi Praktik

Penelitian ini dapat menemukan metode baru dalam Latihan *Batting* dalam cabang olahraga *softball*, Penulis harap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pelatih, atlet, dan klub *softball* di seluruh Indonesia sehingga berpengaruh pada prestasi *softball* Indonesia di dunia internasional.

Maka dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dirumuskan demikian judul dalam penelitian ini adalah **PERBANDINGAN PENGARUH LATIHAN *LIVE PITCHING* DENGAN *LIVE MACHINE PITCHING* TERHADAP *BATTING PERFORMANCE* DALAM CABANG OLAHRAGA *SOFTBALL*.**