BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Softball adalah salah satu cabang olahraga yang cukup digemari di kalangan remaja Indonesia. Karena dalam permainannya yang menggunakan seragam dan menggunakan teriakan-teriakan dengan istilah asing. Olahraga ini sangat cepat sekali di gandrungi oleh para remaja di Indonesia. Permainan *softball* ini sendiri mirip dengan permainan Bola Rounders di Indonesia. Permainan *Softball* disebut juga *Indoor-Baseball*, termasuk ke dalam olahraga beregu yang dapat dikelompokkan ke dalam permainan bola pukul.

Untuk bisa bermain olahraga softball, tentu tidak bisa dilakukan secara singkat, namun harus melalui proses pembelajaran dan pelatihan agar dapat menguasai teknik dasar. Pentingnya penguasaan teknik dasar diungkapkan oleh Harsono (1988:100) bahwa kesempurnaan teknik-teknik dasar dari setiap gerakan adalah penting oleh karena akan menentukan gerakan keseluruhan. Oleh karena itu, setiap bentuk gerak teknik dasar yang diperlukan dalam setiap cabang olahraga harus dilatih dan dikuasai secara sempurna dalam suatu proses pembelajaran dan pelatihan.

Setiap cabang olahraga mempunyai karakteristik masing-masing. Ciri dari permainan *softball* dapat dilihat dari sifat permainan, teknik-teknik gerak dan peraturan permainan. *Softball* adalah permainan yang memerlukan kecepatan dan ketepatan, artinya pennainan ini memerlukan kecepatan dalam berlari, serta ketepatan dalam memukul dan melempar bola.

Olahraga permainan *softball* adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing masing regu terdiri dari sembilan orang untuk bertahan *(diffensive)* dan dapat pula ditambah oleh seorang pemukul *DH (Designated Hitter)* untuk menyerang *(offensive),* lamanya permainan *softball* ditentukan dengan *inning,* masing-masing regu akan mendapat giliran tujuh kali menjadi regu penjaga dan tujuh kali menjadi regu penyerang.

Regu penyerang menjadi regu penjaga apabila telah terjadi tiga mati, dengan demikian regu penjaga mendapat giliran untuk menjadi regu penyerang, begitu juga sebaliknya regu penyerang menjadi regu penjaga apabila telah mematikan tiga orang penyerang maka regu penjaga menjadi regu penyerang.

Regu *offensive* atau penyerang berusaha semaksimal mungkin untuk dapat memukul maupun melakukan strategi sehingga selamat sampai *base* satu, *base* dua, *base* tiga bahkan mencapai *home plate* untuk menghasilkan *runner* sebanyak mungkin. Sedangkan regu *defensive* berusaha untuk mempersulit dan mematikan *batter* atau pemukul dalam memukul bola melalui *pitcher* nya atau pelempar bola, serta berusaha mematikan pelari dalam usahanya untuk mencapai setiap *base*. Hal ini merupakan salah satu ciri khas dari permainan *softball.*

Dari uraian di atas jelaslah bahwa perrnainan *softball* adalah permainan beregu, dimana setiap pemain dituntut untuk menguasai teknik-teknik dasar, taktik bertahan *(defensive)* dan taktik menyerang *(offensive).* Adapun teknik-teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan *softball seperti yang dijelaskan oleh* Parno dalam buku olahraga pilihan *Softball* (1992:16-73) yaitu *1. Pitching, 2.Throwing* (melempar), 3.*Catching* (menangkap), *4.Batting* (memukul), 5. *Sliding* (meluncur), 6.*Base running* (lari antar base).

Diantara beberapa teknik dalam cabang olahraga *softball* yang telah disebutkan di atas, melempar adalah termasuk salah satu teknik yang penting yang harus dikuasai oleh setiap pemain terutama ketika menjadi regu bertahan atau *diffensive.* Adapun di dalam pelaksanaannya teknik melempar dalam olahraga *Softball* terdapat beberapa variasi yaitu *Over head Throw* (Lemparan Atas), *Sidehand Throw* (Lemparan Samping), Dan *Underhand Throw* (Lemparan Bawah).

Penguasaan teknik dan taktik serta kecepatan dan ketepatan dalam melempar yang baik dari seorang pemain menjadi sangatlah penting dalam keberhasilan sebuah tim untuk memenangkan sebuah pertandingan. Mengingat sebuah lemparan yang cepat dan akurat dari setiap pemain ketika menjadi regu bertahan berperan penting dalam permainan *softball* untuk menahan laju tim lawan dalam menghasilkan poin.

Melihat permainan *softball* adalah olahraga yang cepat dan akurat. Peneliti sering kali melihat pemain menggunakan lemparan atas dan samping. Lemparan atas jika dilihat dari gerak lintasan tangan bergerak dari atas ke bawah, sehingga kemungkinan hasil lemparan bola kearah bawah dan masih dapat dikuasai dengan menghadang atau membendung bola dengan badan oleh pemain. Pada umumnya lemparan atas dapat dipergunakan dalam jarak jauh.

Menurut Suparlan (81:2008) Dari semua jenis lemparan, lemparan inilah yang berperan sangat penting dan bisa dijadikan sebagai pondasi untuk melakukan teknik atau gerakan lanjutan lainnya dengan catatan teknik lemparan atas ini harus dikuasai betul oleh setiap pemain.

Lemparan atas bisa digunakan untuk jarak sasaran pendek dan jauh, jadi artinya bisa dilakukan oleh pemain *outfield* dan *infield* bukan hanya itu keuntungan yang didapat adalah lebih mudah untuk mencapai sasaran. Namun disini yang menjadi kelemahan apabila terjadi kejadian yang sangat cepat lemparan ini kurang cocok digunakan, karena membutuhkan waktu yang lebih lama disbanding dengan lemparan samping.

Lemparan samping ini tidak bisa dilakukan pada seluruh kejadian. Lemparan samping memang menghasilkan gerakan yang cepat dan singkat untuk mematikan pelari yang berada di base, lemparan ini juga secara mekanika gerak, tidak akan menghasikan tenaga yang besar oleh karena itu lemparan samping tidak cocok untuk tipe pemain *outfield.*

Lemparan bawah ini jarang sekali dilakukan dalam setiap pertandingan yang sebenarnya menurut Suparlan (80:2008) namun keberadaannya cukup diperhitungkan mengingat lemparan ini mempunyai tingkat resiko error yang lebih rendah.nkarena dalam pelaksanaan gerak untuk lemparan bawah tidak memerlukan tenaga yang besar, cukup dihantar saja dan mengikuti arah sasaran dan jarak lemparannya pun relatif pendek.

Lemparan atas dan lemparan samping sebagian besar memiliki prinsip gerak yang sama dan sangat berbeda dengan gerak lemparan bawah. Yang menjadi masalah dalam lapangan, ketika pemain menjadi regu bertahan yang di

haruskan melempar bola ke setiap base dalam posisi bertahan yang mengharuskan untuk menangkap bola yang datang dari depan, samping kanan atau samping kirinya dan harus cepat serta akurat dalam melempar bola ke base yang lain untuk menahan lawan mendapatkan poin atau mematikan pelari, oleh karena itu teknik dasar lemparan yang baik sangatlah penting dimiliki oleh setiap pemain yang dibutuhkan oleh suatu tim untuk menahan nilai atau mematikan pelari, mempersulit pemain penyerang, dan menyelamatkan timnya dari kekalahan agar tim lawan tidak mendapatkan nilai yang banyak.

Menurut Fitts dalam Skripsi mengenai ketepatan dan kecepatan oleh Jayanto (2012:5) menjelaskan bahwa:

> Faktor dasar yang menggambarkan *Speed-accuracy trade off*, atau kemampuan pemain untuk merubah proses control. Sehingga kecepatan dan ketepatan disimpan dalam berbagai keseimbangan. Ketika kecepatan tinggi maka tingkat ketepatan akan menurun tetapi apabila kecepatan rendah maka tingkat ketepatan akan bertambah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap akurasi dan kecepatan lemparan atas, bawah, dan samping dalam olahraga *softball*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sebagaimana telah diuraikan dalam latar belakang masalah bahwa teknik melempar merupakan kunci atau modal utama dari suatu tim untuk menahan nilai atau mematikan pelari, mempersulit pemain penyerang, dan menyelamatkan timnya dari kekalahan agar tim lawan tidak mendapatkan nilai yang banyak, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara lemparan atas, lemparan bawah, dan lemparan samping terhadap akurasi lemparan dalam olahraga *softball* ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara lemparan atas, lemparan bawah, dan lemparan samping terhadap kecepatan lemparan dalam olahraga *softball* ?

C. Tujuan Penelitian

Sebelum suatu kegiatan dilaksanakan, tentunya telah ditetapkan tujuan yang ingin dicapai. Dengan tujuan tersebut akan dapat memberikan arahan-arahan, prosedur serta tahapan-tahapan yang harus dilakukan terhadap permasalahan yang ada. Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara lemparan atas, lemparan bawah, dan lemparan samping terhadap akurasi lemparan dalam olahraga *softball.*
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara lemparan atas, lemparan bawah, dan lemparan samping terhadap kecepatan lemparan dalam olahraga *softball*.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis yang dilakukan secara individu atau tim yang diharapkan dapat bermanfaat baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan masalah dalam permainan *softball* di dunia akademik.
2. Secara Praktis

   Memberikan masukan yang berarti dalam proses pembelajaran *Softball*, khususnya dalam menentukan hasil lemparan.

E. Struktur Organisasi Penelitian

1. Bab I Pendahuluan

   Terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

2. Bab II Kajian teori

   Terdiri dari landasan teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

   Terdiri dari metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur penelitian, tekinik pengumpulan dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

   Terdiri dari Pemaparan data, pembahasan data, dan hasil analisis data.

5. Bab V penutup

   Terdiri dari simpulan dan saran.

6. Daftar Pustaka.
7. Lampiran-lampiran.

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, baik yang menyangkut objek studi, cakupan studi, maupun kedalaman studinya, maka atas dasar pertimbangan penulisan maka perlu adanya pembatasan yaitu ruang lingkup penelitian. Analisis

Masalah juga membatasi ruang lingkup masalah agar penelitian lebih lanjut dan terarah, dengan demikian memperoleh gambaran yang jelas apabila penelitian itu di anggap selesai dan berakhir.