

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas baik intra maupun ekstrakurikuler yang salah satunya yaitu aktivitas permainan. Aktivitas permainan adalah aktivitas jasmani yang di dalamnya sudah mengandung unsur yang menyenangkan, karena sudah dilengkapi dengan adanya unsur yang mengandung kompetisi sederhana, mengandung fantasi, imajinasi dan modifikasi dalam peraturannya, yang dirancang dalam satu proses pembelajaran yang dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik, dapat pula menjaga kesehatan dan rasa percaya diri. Ciri khas yang dimiliki dari aktivitas permainan terdapat masalah taktik baik itu menyerang ataupun bertahan, saling berkompetisi untuk menang dengan cara mencetak skor sebanyak mungkin dari tim lain yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Tujuan dari pendidikan jasmani terdiri dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif.

Permainan softball menjadi salah satu permainan yang sering di aplikasikan dalam dunia pendidikan dari mulai pra sekolah, anak sampai remaja. Permainan softball memberikan keuntungan yang sangat luas, tidak hanya menstimulasi psikomotor akan tetapi dari segi kognitif dan afektif. Permainan softball sangat cocok dalam menstimulasi dan menumbuhkembangkan semua aspek untuk anak dan remaja. Akan tetapi dalam memulai permainan tidak sedikit anak atau remaja yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran baik melempar, menangkap maupun memukul.

Gerak memukul dalam permainan softball mempunyai karakteristik cepat dan tepat. Cepat dalam mengantisipasi dan memukul bola, memutuskan dipukul atau tidak. Tepat sasaran dalam memukul dan mengoptimalkan atau *timing* bola. Semua gerak dasar harus dikuasai demi keberhasilan pada saat bertahan maupun menyerang. Salah satu hal yang sangat penting pada saat menyerang diolahraga softball adalah *hitting* atau memukul. Dalam olahraga softball memukul yang benar adalah awal dari terciptanya suatu poin bagi tim. Karena pada saat memukul dilakukan oleh perorangan, maka kemampuan pemain melakukan memukul harus

benar. Fakta di lapangan menunjukkan, banyak pemain yang kesulitan untuk melakukan gerakan memukul. Seperti yang disampaikan oleh Baranek, (2014) memukul sering kali menjadi perhatian khusus, karena mekanisme ayunan yang benar sulit dipelajari dan dipertahankan. Salah satu hal yang menunjang keberhasilannya adalah tingkat motorik yang baik. Selain itu atensi merupakan faktor yang penting dalam keberhasilan keterampilan memukul. Kondisi yang bisa memengaruhi kegiatan pembelajaran memukul diantaranya adalah tingkat atensi, faktor lingkungan, dan kondisi emosional. Sesuai dengan fakta lapangan yang penulis dapatkan di UKM *Softball* UPI, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan pada saat memukul.

Dalam pembelajaran memukul dapat dianalisis dan dievaluasi dengan menerapkan suatu alat berupa sensor. Sensor tersebut dapat mengukur beberapa parameter yang diperlukan, diantaranya *speed batt* dan *attack angle*. (Mea Kee, 2016) Parameter ini bisa memprediksi dan mengevaluasi gerakan memukul yang benar sehingga dalam pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan Fortenbaugh mengatakan bahwa gerak memukul dalam permainan softball sangat berperan penting dalam memukul bola secara tepat, sesuai dengan prinsip mekanika gerak yaitu mentransfer gaya dorong dan kecepatan untuk menghasilkan daya ledak bat pada bola, serta salah satu karakteristik ialah memiliki kecepatan ayunan bat yang cepat (Fortenbaugh, 2011).

Sepengetahuan penulis belum banyak peneliti yang menerapkan sensor dalam pembelajaran memukul sehingga gerakan memukul dapat dikoreksi secara *realtime*. Dalam mempelajari gerak dasar ini merupakan hal yang paling utama, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan benar. Pentingnya penguasaan gerak dasar akan menentukan gerak lanjutan secara keseluruhan dan akan meningkat ke dalam tahap otomatisasi gerak. Harsono (1988:100).

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, hal ini menjadi menarik untuk diteliti mengenai peningkatan proses pembelajaran memukul dalam permainan softball berbasis sains.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat regresi korelasi antara *speed batt* dengan keterampilan memukul?
- 2) Apakah terdapat regresi korelasi antara *attack angle* dengan keterampilan memukul?
- 3) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan memukul setelah diberikan perlakuan pembelajaran memukul?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Diketuinya regresi korelasi antara *speed batt* dengan keterampilan memukul.
- 2) Diketuinya regresi korelasi antara *vertical angle at impact* dengan keterampilan memukul.
- 3) Diketuinya peningkatan keterampilan memukul setelah diberikan perlakuan pembelajaran memukul.

1.4 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 yang berhubungan dengan pembelajaran memukul dengan menerapkan sensor.

- 2) Secara Praktis

Memberikan masukan yang dapat bermanfaat untuk kebaruan dan urgencitas pembelajaran memukul dalam permainan softball.

1.5 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, Gerak 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.