

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik tertentu, dalam pelaksanaannya terdapat unsur bermain, ada rasa senang, dilakukan pada waktu luang, dan kepuasan tersendiri. Manusia sendiri adalah makhluk hidup yang aktivitasnya sangat tinggi. Rutinitas yang sangat tinggi tersebut harus ditunjang dengan kondisi psikologis dan fisik tubuh yang seimbang. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis tersebut dapat dicapai dengan usaha manusia melalui aktivitas olahraga dan rekreasi yang bertujuan mengurangi tegangan-tegangan pada pikiran. Olahraga secara umum terbagi menjadi beberapa cabang salah satunya adalah olahraga yang tergolong kedalam olahraga permainan. Olahraga permainan adalah olahraga tim yang terdiri dari beberapa orang, mereka membentuk sebuah tim, dan bermain pada waktu yang sama dan mencetak alat kemenangan terbanyak.

Dalam dunia olahraga terdapat beberapa cabang olahraga permainan, beberapa diantaranya adalah olahraga yang menggunakan bola sebagai alatnya. Permainan bola ini juga dibagi menjadi dua, yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil, salah satu olahraga tim yang digolongkan kedalam permainan bola kecil adalah *softball*.

Softball adalah permainan beregu yang pertama kali lahir di Amerika Serikat. Permainan ini pertama kali diciptakan oleh *George Hancock* yang berasal dari kota Chicago pada tahun 1887. *Softball* dimainkan oleh dua regu yang tiap regunya terdiri dari 9 orang pemain yang terdiri dari 9 babak yang disebut *inning* (Hesti P.Utami, 2008:15). Dengan cara mengumpulkan angka dari memukul bola. Permulaan permainan dimulai dengan lemparan *pitcher* (pelambung), dengan melempar bola dengan putaran kepada pemukul (*batter*) dengan menggunakan pemukul (*bat*). Dua regu tersebut satu menjadi regu berjaga (*defense*) dan yang lain menjadi regu memukul (*offense*) tiap regu berlomba mengumpulkan angka dengan cara memutari tiga *base* (tempat

hinggap) pelari harus menyentuh masing-masing *base* sampe kembali ke *home plate*, batter dapat kembali ke *home plate* dengan selamat mendapatkan nilai satu (Endang Widayastuti, 2013:1).

Permainan *Softball* berkembang dan populer di negara-negara benua Amerika, Asia Pasifik, dan Oseania, Indonesia salah satunya. Hal ini dibuktikan dengan peringkat induk organisasi *baseball* (IBAF) dan *softball* (ISF) serta kejuaraan-kejuaraan dunia yang ada. Olahraga asli Amerika Serikat ini mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 1960-an. Kemudian untuk menyalurkan kegiatan-kegiatan *Baseball* dan *softball* di Indonesia, dibentuklah organisasi induk dengan nama Perbasasi (Perserikatan *Baseball* dan *Softball* Amatir Seluruh Indonesia) pada tahun 1967. Namun hingga saat ini, *Softball* belum memasyarakat secara luas dibandingkan dengan olahraga-olahraga yang lainnya. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang digunakan dalam olahraga ini tergolong mahal dan tidak mudah didapatkan oleh masyarakat. Sarana dan prasarana tersebut misalnya seperti: lapangan, bat atau alat pemukul, *glove*, bola *softball*, *body protector*, sepatu, dan atribut lainnya.

Di provinsi Kalimantan Barat sendiri, olahraga *Softball* sudah masuk pada awal tahun 90-an, namun perkembangan masih terbilang lambat. Walaupun tidak sepopuler oleh raga-olah raga lainnya, saat ini olah raga softball khususnya di kota Pontianak lambat laun sudah mulai dikenal terutama dikalangan mahasiswa meski dengan keterbatasan fasilitas yang ada. Salah satu *club softball* di kota Pontianak adalah *Blue Falcon*, *club* ini bermarkas di kampus IKIP PGRI Pontianak dan dibina oleh salah satu dosen IKIP PGRI Pontianak yaitu bapak Zainal Arifin, M.Pd. *Blue Falcon* juga merupakan salah satu *club* yang menjadi penyumbang atlet-atlet *softball* untuk provinsi Kalimantan Barat pada kejuaraan-kejuaraan Nasional.

Olahraga *Softball* hampir mirip dengan *baseball* karena merupakan pengembangan dari *baseball* itu sendiri hanya saja ukuran bola *softball* lebih besar dan tidak terlalu keras. Sama seperti *baseball*, untuk mempertandingan permainan *softball* diperlukan dua regu yang bertanding yang terdiri dari regu *defensive* dan *offensive*. Hampir semua cabang olahraga mempunyai karakteristik masing-masing. Adapun ciri dari olahraga permainan *softball* dapat dilihat dari teknik-teknik dasar gerak, peraturan permainan dan taktik bermain. *Softball* merupakan permainan yang memerlukan kecepatan dan ketepatan, yang berarti permainan ini memerlukan kecepatan dalam berlari, serta ketepatan dalam memukul dan melempar bola.

Teknik dasar yang harus dimiliki pemain *softball* adalah melambungkan bola, melempar bola, menangkap bola dan memukul bola. Diantara teknik-teknik tersebut yang paling penting adalah memukul bola, karena dalam memukul merupakan senjata utama dalam *offensive*. Buku petunjuk *softball* dan *baseball* menyebutkan pukulan atau *batting* merupakan senjata yang paling ampuh dalam *offensive* seseorang maupun satu regu. Hal yang sangat mempengaruhi pukulan pemain dalam permainan *softball* adalah ketepatan pada saat pelaksanaan pukulan, apabila memiliki kemampuan power pukulan yang baik, maka akan membantu seorang pemukul untuk dapat mencapai hasil pukulan bolanya yang tepat. Ketepatan adalah suatu kemampuan untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya (Budiwanto. 2012:9). Pukulan yang tepat dalam permainan *Softball* adalah ketika hasil dari ayunan bat pemukul mendorong bola jauh ke outfield dan menghasilkan poin maksimal bagi tim.

Tercapai ketepatan memukul bola dengan baik, dibutuhkan koordinasi mata dengan tangan yang baik. Oleh karena, di dalam penguasaan bola pada *bat* serta mempertahankan pandangan (kepala) supaya dapat bekerja dengan baik dibutuhkan konsentrasi total pada bola yang diikuti oleh keseimbangan tubuh. Mulai dari penyesuaian diri sebelum membuat ayunan, selama melangkah dan sesudah kontrol dengan bola. Selain memerlukan ketangkasan, bermain softball juga menguras pikiran.

Dari uraian di atas penulis jelaskan bahwa dalam permainan *softball* memukul menjadi point penting dalam menentukan kemenangan sebuah tim, setiap pemukul harus mampu mengkoordinasikan mata dan tangan agar pukulan tepat sesuai harapan pemain. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti tim *Blue Falcon* dengan judul skripsi “Hubungan Koordinasi Mata Tangan dan Power Otot Lengan terhadap Ketepatan Pukulan pada Atlit *Softball Blue Falcon* Kota Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam skripsi ini secara umum adalah “Bagaimana hubungan koordinasi Mata Tangan dan Power Otot Lengan terhadap Ketepatan Pukulan pada Atlit *Softball Blue Falcon* Kota Pontianak ?”.

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan koordinasi Mata Tangan terhadap Ketepatan Pukulan pada Atlit *Softball Blue Falcon* Kota Pontianak?
2. Apakah terdapat hubungan Power Otot Lengan terhadap Ketepatan Pukulan pada Atlit *Softball Blue Falcon* Kota Pontianak?

3. Bagaimana hubungan antara koordinasi Mata Tangan dan Power Otot Lengan terhadap Ketepatan Pukulan pada Atlit *Softball Blue Falcon* Kota Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang akan diungkap dan dirumuskan oleh penulis, maka dalam penelitian ini yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hubungan koordinasi mata tangan dan power otot lengan terhadap ketepatan pukulan pada atlit *softball blue falcon* Kota Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis yang diuraikan sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu kajian ilmiah dalam upaya mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu keolahragaan dalam cabang *softball* dan dapat dijadikan bahan referensi dalam penelitian *softball* pada waktu yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah di IKIP PGRI Pontianak.

b. Bagi Atlet

Dapat menambah pengetahuan atlet *softball* keterkaitan antara koordinasi mata tangan dan power otot lengan terhadap ketepatan pukulan dalam permainan *softball*.

c. Bagi Pelatih

Sebagai bahan informasi serta masukan dalam membuat dan menyusun program latihan khususnya pelaksanaan permainan *Softball*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penetapan ruang lingkup penelitian bertujuan untuk memberikan batasan-batasan dalam melakukan penelitian. Pembatasan ini dibagi menjadi dua yaitu variable penelitian dan definisi oprasional.

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut atau obyek yang memiliki variasi antara satu sama lainnya. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari demi mendapatkan informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Sugiono (2016: 38), “variabel penelitian sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempuanyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Menurut Arikunto (2006:159) “variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki, perempuan: berat badan, karena ada ukuran yang mempunyai berat badan yang berbeda-beda”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi. Identifikasi variabel dalam penelitian ini digunakan untuk membantu dalam menentukan alat pengumpulan data dan teknis analisis data yang digunakan. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Aspek pertama yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas. Menurut Sugiono (2016:4) “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau dependen (terikat)”. Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut dengan variabel terikat.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah koordinasi mata tangan dan Power Otot Lengan.

b. Variabel Terikat

Aspek kedua dalam variabel penelitian ini adalah variabel terikat. “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Hamid Darmadi, 2011:21).

Adapun variabel terikat yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah ketepatan pukulan.

2. Definisi Operasional

Penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas koordinasi mata tangan dan power otot lengan, sedangkan variabel terikatnya adalah ketepatan pukulan *softball*. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

a. Koordinasi mata tangan

Koordinasi mata dan tangan adalah kemampuan pemain untuk memadukan secara tepat berbagai macam gerakan ke dalam satu pola gerak khusus yang dihitung dengan tes koordinasi mata dan tangan. Tes koordinasi mata dan tangan adalah suatu bentuk tes untuk mengukur kemampuan seseorang dalam mengkoordinasikan mata dan tangan dalam serangkaian gerakan utuh, menyeluruh, dan terus menerus secara cepat dan tepat dalam irama gerak yang terkontrol.

b. Power Otot Lengan

Power (daya ledak) adalah kemampuan untuk mengatasi tahanan secara maksimal dengan kecepatan tinggi dalam suatu gerakan utuh.

Lengan adalah anggota badan mulai dari bahu sampai pergelangan tangan. Power otot lengan merupakan salah satu komponen fisik yang sangat penting dalam melakukan sebuah pukulan pada permainan *softball*.

c. Ketepatan pukulan

Memukul adalah merupakan salah satu teknik dalam *softball* yang dilakukan oleh regu penyerang dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher*. Dalam permainan *softball* pengertian ketrampilan memukul bola adalah kemampuan memukul bola dalam permainan *softball*. Kemampuan disini meliputi kecekatan, kecakapan, dan keahlian dalam mengantisipasi lemparan bola *pitcher* dan memukul dengan tepat sesuai dengan arah sasaran dan berhasil mencapai *base* sehingga menghasilkan nilai.