BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Softball merupakan olahraga bola kecil yang lahir di Amerika Serikat diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago pada tahun 1887. *Softball* di Indonesia sering disebut sofbol. *Softball* merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu *baseball* atau *hardball*. *Softball* dimainkan oleh 9 orang pemain dalam satu timnya. Dalam permainan *softball* diperlukan teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain. Teknik dasar tersebut adalah menangkap bola, melempar bola, memukul bola dan berlari. *Softball* terdiri dari dua tim yang saling bertemu. Kedua tim bertanding dengan posisi yang berbeda. Satu tim sebagai *defensive team* atau yang sering disebut sebagai tim bertahan dan tim yang lain sebagai *offensive team* atau yang sering disebut sebagai tim penyerang secara bergantian.

Softball sekarang ini 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 umum. Sarana dan prasarana tersebut misalnya seperti: lapangan, bat pemukul, *glove*, bola *softball*, *body protector*, sepatu, dan atribut lain. Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sendiri untuk memperoleh peralatan *softball* tidak semua toko olahraga menyediakannya. Sedangkan untuk lapangan *softball* di DIY hanya terdapat di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan Universitas Gajah Mada (UGM). Meskipun

demikian, olahraga *softball* telah dikembangkan terutama di DIY baik di sekolah menengah dan beberapa perguruan tinggi seperti: UGM, UNY, Universitas Pembangunan Nasional, dan Universitas Islam Indonesia. Selain itu olahraga *softball* juga sudah dikembangkan melalui *club-club* seperti *partha league* dan *blue strike.*

UNY merupakan lembaga pendidikan tinggi yang mempunyai tujuan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, serta menciptakan ilmu pengetahuan, kesenian, dan olahraga. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut maka didirikan berbagai macam wadah kegiatan untuk menyalurkan minat dan bakat mahasiswa. Salah satu wadah tersebut adalah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). UKM adalah salah satu tempat bagi mahasiswa untuk mewujudkan kemampuan berfikir serta mengembangkan kreativitas yang dimiliki mahasiswa. UKM adalah lembaga kemahasiswaan ditingkat universitas tempat terhimpunnya mahasiswa yang memiliki kegemaran, kreatifitas dan orientasi aktivitas. Oleh karena itu, UKM merupakan salah satu wahana dan wadah yang tepat untuk mengembangkan bakat mahasiswa yang terbagi menjadi bidang penalaran, bidang seni, bidang olahraga, bidang kesejahteraan, dan bidang khusus. (www.uny.ac.id/kemahasiswaan/ukm).

UKM bidang olahraga merupakan salah satu tempat bagi mahasiswa UNY untuk menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam berfikir, berorganisasi, dan bekerjasama dibidang olahraga. Pembinaan minat dan

kegemaran mahasiswa dalam bidang olahraga bertujuan menyalurkan minat dan kegemaran mahasiswa dalam bidang olahraga agar dapat mengembangkan kemampuan berorganisasi, kepemimpinan, meningkatkan kesehatan jiwa dan kesegaran jasmani, menanamkan jiwa sportif, kedisiplinan, dan pencapaian prestasi dalam berbagai cabang olahraga. Mulai sinilah bibit olahragawan yang tidak akan habis apabila program olahraga di UNY dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Salah satu UKM olahraga di UNY adalah UKM *softball.*

UKM *softball* UNY merupakan salah satu wahana dan wadah yang tepat untuk pengembangan olahraga *softball*. Karena anggota UKM akan dibina dan dibimbing untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Hal ini sesuai dengan sasaran kebijaksanaan Program Kerja UKM *softball* yaitu pembinaan anggota UKM *softball* UNY sebagai wahana pembinaan atlet *softball* menyangkut minat bakat dan prestasi UKM olahraga *softball* UNY.

UKM *softball* UNY terbagi menjadi 2 yaitu UKM *softball/baseball* putera dan UKM *softball/baseball* puteri. Hal ini dikarenakan untuk putera yang dipertandingkan adalah *softball* dan *baseball*, sedangkan untuk puteri yang dibina hanya *softball*, sebab untuk *baseball* tidak dipertandingkan.

Frekuensi latihan permainan *softball* secara terus-menerus di luar jam kuliah, tentu saja akan menambah keterampilan mahasiswa dalam permainan *softball*. Semakin mahasiswa berantusias mengikuti latihan olahraga *softball*, kemungkinan dapat menambah penguasaan keterampilan permainan *softball* dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri mahasiswa dengan

baik. Selain itu keikutsertaan dalam *event-event* pertandingan *softball* dapat menambah pengalaman atlet menjadi atlet profesional yang siap diandalkan baik di tingkat daerah, nasional maupun internasional.

Berbagai pertandingan *softball* selalu diikuiti oleh UKM *softball* UNY setiap tahunnya. Prestasi yang telah diraih oleh UKM *softball*pun cukup membanggakan. Namun hal ini tidak diimbangi oleh regenerasi pemain dari anggota UKM *softball*. Permainan *softball* merupakan jenis olahraga *outdoor* yang memerlukan stamina prima dan pemain cadangan yang mempunyai kemampuan yang seimbang. Keterbatasan anggota UKM *softball* menyebabkan keterbatasan pemain cadangan dalam setiap pertandingan. Kadang dalam sebuah pertandingan ada pemain yang tidak ada penggantinya. Tentunya ini akan mempengaruhi terhadap hasil pertandingan.

Fasilitas yang dimiliki oleh UKM *softball* di UNY sekarang sangat memadai dengan adanya lapangan yang bertaraf internasional serta peralatan *softball* yang lengkap. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut seharusnya mahasiswa UNY memiliki semangat dan minat yang besar untuk mengikuti UKM *softball* dan mengembangkan *softball* di UNY.

Minat merupakan aspek yang terdapat pada setiap diri seseorang sehingga menjadi tertarik, menyukai, dan menyenangi terhadap suatu objek atau benda. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dan dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek tertentu cenderung untuk memberikan

perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Menurut Suryosubroto (1988: 109) minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu obyek atau menyenangi sesuatu obyek. Maka minat mahasiswa terhadap suatu aktivitas dalam hal ini mengikuti kegiatan UKM *softball* dapat tumbuh dan berkembang jika kegiatan itu menarik, memuaskan dan dapat memenuhi kebutuhannya sebagai tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu untuk menumbuhkan minat mahasiswa terhadap UKM *softball* menjadi tanggung jawab bagi para pengurus untuk memberikan motivasi dan promosi dengan baik sehingga dapat membangkitkan dan memperkuat minat mahasiswa dalam mengikuti kegiatan UKM *softball*.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) berkewajiban menempuh mata kuliah 144 SKS beban studi. Dari salah satu mata kuliah di Prodi PJKR sesuai kurikulum 2002 diantaranya adalah mata kuliah dasar gerak *softball* yang memiliki bobot 1 SKS. Sedangkan pada pergantian kurikulum 2009 mata kuliah ini berbobot 3 SKS. 1 SKS mata kuliah dasar gerak *softball* dan 2 SKS mata kuliah permainan *softball*. Dilihat dari data anggota UKM *softball* UNY jumlah mahasiswa PJKR yang mengikuti UKM *softball* dari tahun 2010-2011 mengalami peningkatan yaitu sebanyak 2 anggota. Kenaikan tersebut sebanyak 8,3% yaitu dari 24 mahasiswa menjadi 26 mahasiswa anggota UKM *softball* yang berasal dari Prodi PJKR. Namun hal ini tidak sebanding dengan kenaikan jumlah mahasiswa baru Prodi PJKR tahun 2010 yaitu sebanyak 376 mahasiswa baru dan tahun 2011 yaitu sebanyak 582 mahasiswa baru. Atau

mengalami kenaikan sebesar 54,79%. Dilihat dari jumlah mahasiswa baru Prodi PJKR hanya 0,51% yang masuk menjadi anggota UKM *softball* UNY.

Perubahan jumlah SKS terkait dengan *softball* sebagai bukti usaha dari pihak dunia pendidikan untuk lebih memperkenalkan *softball* sebagai olahraga yang diharapkan mampu memberikan prestasi. Jam perkuliahan yang lebih lama tentunya akan lebih banyak materi yang berkaitan dengan *softball* yang akan disampaikan terhadap mahasiswa. Bukan hanya dari teorinya saja tetapi praktik lapangan akan membuat mahasiswa lebih tertarik lagi terhadap permainan *softball.* Namun dari pengamatan peneliti kondisi tersebut di atas sepertinya belum mampu mendorong minat mahasiswa PJKR untuk masuk ke UKM *softball*. Dilihat dari jumlah anggota *softball* UNY baik putra dan puteri setelah adanya penambahan kurikulum 3 SKS yang berminat mengikuti UKM *softball* UNY belum seperti yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anggota pada tahun 2010 yang berjumlah 24 mahasiswa yaitu 13 puteri dan 11 putera, sedangkan pada tahun 2011 berjumlah 26 mahasiswa yaitu 11 puteri dan 15 putera. Dan pada tahun 2012 berjumlah 32 mahasiswa yaitu 11 puteri dan 21 putera. Dari data tersebut menunjukkan bahwa minat terhadap UKM *softball* UNY dari tahun 2010 sampai tahun 2012 mengalami kenaikan yang belum diharapkan.

Mahasiswa angkatan 2010 merupakan mahasiswa yang baru saja selesai mengikuti perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball*. Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui apakah pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* mahasiswa PJKR angkatan 2010 memiliki minat yang

rendah atau tinggi terhadap UKM *softball* UNY. Dari latar belakang masalah di atas perlu kiranya diadakan penelitian tentang " Minat Mahasiswa PJKR angkatan 2010 pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* terhadap UKM *softball* UNY".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui apa saja penyebab olahraga *softball* belum berkembang pesat di masyarakat.
2. Belum diketahui seberapa tinggi minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 terhadap UKM *softball* UNY setelah menerima mata kuliah dasar gerak dan permainan *softball.*
3. Mata kuliah dasar gerak dan permainan *softball* sudah diajarkan kepada mahasiswa PJKR tetapi yang berminat dalam UKM *softball* UNY masih sedikit.
4. Belum diketahui faktor-faktor minat apa saja yang mempengaruhi mahasiswa PJKR angkatan 2010 terhadap UKM *softball* UNY setelah menerima perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball*.

C. Batasan Masalah

Dari uraian di atas agar dalam pembahasan tidak menyimpang jauh maka perlu dibatasi pada permasalahan tentang minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* terhadap UKM *softball* UNY.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arahan yang jelas dalam penelitian ini, perlu rumusan masalah sebagai berikut: Seberapa tinggi minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* terhadap UKM *softball* UNY?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* terhadap UKM *softball* UNY.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang berkaitan dengan masukan informasi tentang hal-hal yang dapat meningkatkan pengembangan aspek bakat untuk menyalurkan aspirasinya melalui UKM *softball*. Selain itu, juga sebagai masukan yang berarti bagi perkembangan Ilmu Psikologi, khususnya Psikologi olahraga dengan cara memberi tambahan data empiris yang sudah teruji secara ilmiah dan merangsang kepada penelitian selanjutnya untuk mengadakan penelitian pada bidang Psikologi Olahraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dosen Pengajar

Memberi masukan kepada dosen pengajar mata kuliah dasar gerak dan permainan *softball* tentang bagaimana cara menyampaikan materi sehingga menimbulkan minat mahasiswa.

b. Bagi pengurus UKM

Sedangkan untuk penggurus UKM *softball* sebagai bahan masukan untuk mengetahui minat mahasiswa dalam mengikuti UKM *softball* UNY.