BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Minat

a. Pengertian Minat

Definisi minat menurut Djaali (2007: 121) adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

> Crow and Crow dalam Djaali (2007: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegitan itu sendiri. Minat dapat diekpresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Pendapat lain dikemukakan oleh Slameto (2003: 57), minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan persaan senang dan dari situ diperoleh kepuasaan. Minat juga diartikan sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa

ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki.

> Senada dengan pendapat di atas Suryosubroto (1988: 109) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu obyek atau menyenangi sesuatu obyek. Anak yang minatnya besar terhadap ilmu pengetahuan, ia akan suka mempelajari ilmu itu. Tidak mempunyai minat terhadap sesuatu, akan mengakibatkan ia tidak punya perhatian terhadapnya dan karena itu ia tidak akan berhasil dalam mempelajarinya, misalnya: tidak punya minat terhadap sejarah, ilmu pasti, dan lain-lain.

Selain itu Rober dalam Muhibbin Syah (2010: 133) mengemukakan bahwa minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Minat atau *interest* berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Selanjutnya Whiterington (1985: 135), memberikan batasan minat yaitu kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi tertentu mengandung sangkut paut dengan dirinya. Sesuai batasan tersebut mengandung arti minat harus dipandang sebagai sambutan yang sadar, oleh karena itu informasi tentang seseorang atau suatu objek, pasti harus ada lebih dahulu dari minat terhadap seseorang atau objek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah suatu keadaan psikis dimana seseorang menaruh perhatian pada sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikannya. Minat dibentuk setelah diperoleh informasi tentang objek dengan didasari atas kemauan, melibatkan perasaan, dan diiringi rasa senang yang terarah pada suatu objek atau kegiatan tertentu. Minat terbentuk oleh adanya unsur-unsur rasa tertarik, perhatian, harapan, bakat, kesadaran individu, pengalaman, kepribadian, lingkungan, aktivitas, fasilitas/alat dan perasaan senang yang membuat individu ada kecenderungan untuk berhubungan lebih aktif lagi terhadap objek yang menjadi pusat perhatiannya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Akan tetapi minat tersebut ada dikarenakan pengaruh dari beberapa faktor. Menurut Adityaromantika (2010: 12), faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang, antara lain:

1) Faktor dari dalam

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat seseorang berminat yang datangnya dari dalam diri. Menurut Reber dalam Muhibbin Syah (1995: 136) faktor internal tersebut adalah ”pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Menurut Moh Surya (1979) dalam Supriatna, Nuryadi dan

Hardiyansyah dalam (http:// pkr-ikor.com) terbentuknya minat ada beberapa komponen antara lain; 1) memusatkan perhatian (perasaan, keinginan, dan bakat), dan 2) tingkah laku (akibat dan lingkungan)

2) Faktor dari luar

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri. Dalam kenyataannya tidak semua orang memulai bidang baru karena minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya karena pengaruh dari gurunya, teman sekelasnya, atau orang tuanya (Abd. Rachman Abror, 1993: 113). Dengan kata lain bahwa minat bisa ditimbulkan karena adanya faktor lingkungan. Selanjutnya menurut Moh Surya (1979) yang dikutip dalam Supriatna, Nuryadi dan Hardiyansyah (http:// pkr-ikor.com) menjelaskan bahwa "minat merupakan kecenderungan individu untuk memusatkan perhatian kepada sesuatu obyek atau kegiatan yang berkaitan dengan dirinya yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku senang atau tidak senang. Sejalan dengan pendapat di atas maka minat dapat dinilai berdasarkan indikator-indikatornya dengan menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh individu, atau obyek yang disenanginya karena minat merupakan motif yang dipelajari, yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Obyek

tersebut misalnya sarana dan prasarana. (Supriatna, Nuryadi dan Hardiyansyah dalam http:// pkr-ikor.com).

Menurut Sri Rumini yang dikutip Hartono Widiyatmoko (2010: 14), bahwa minat dapat dipengaruhi oleh faktor pekerjaan, sosial, ekonomi, bakat, umur, jenis kelamin, pengalaman kepribadian dan lingkungan. Sedangkan menurut B. Hurlock dalam Hartono Widiyatmoko (2010: 14), bahwa semua minat mempunyai dua aspek yaitu:

1) Aspek Kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak melalui bidang yang berkaitan dengan minat.
2) Aspek Afektif atau bobot emosional, konsep yang membangun aspek kognitif yang dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat.

Menurut Whiterington (1985: 136), membagi minat menjadi 2 macam, yaitu:

1) Minat primitif adalah minat biologis yaitu minat yang timbul dari kebutuhan-kebutuhan jaringan yang berkisar pada soal-soal makanan, komfort dan kebebasan. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme.
2) Minat kultural atau minat sosial yaitu minat yang berasal dari belajar yang lebih tinggi tarafnya, minat ini meliputi kekayaan, bahasa simbol, harga diri atau prestise sosial dan sebagainya. Jadi minat kultural disini lebih tinggi nilainya dari pada minat primitif.

Sedangkan Adityaromantika (2010: 12) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang terhadap sesuatu dapat digolongkan sebagai berikut:

1) Faktor kebutuhan dari dalam
   Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2) Faktor motif sosial
   Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
3) Faktor emosional
   Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Menurut Siti Rahayu Haditono (1998) yang dikutip dalam Suhartati (2012: 13) minat dipengaruhi oleh dua faktor:

1) Faktor dari dalam (*intrinsik)* yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Orang tersebut senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri.
2) Faktor dari luar (*ekstrinsik)* yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan dilakukan atas dasar dorongan atau pelaksanaan dari luar. Orang tersebut melakukan perbuatan itu karena didorong atau dipaksa dari luar dirinya.

Menurut Siti Rahayu Haditono (1998) yang dikutip dalam Suhartati (2012: 13) mengemukakan bahwa, minat yang terjadi dalam diri individu dipengaruhi dua faktor yang menentukan yaitu faktor keinginan dari dalam individu dan faktor keinginan dari luar individu. Minat dari dalam terdiri dari tertarik atau senang pada kegiatan, perhatian pada suatu kegiatan dan adanya aktivitas atau tindakan akibat dari rasa senang maupun perhatian, sedangkan faktor dari luar individu diantaranya adalah: peran pelatih/guru, fasilitas, keluarga, dan lingkungan.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat diidentifikasikan unsur-unsur minat sebagai berikut:

1) Adanya kecenderungan untuk memikirkan dalam jiwa seseorang (kognitif).
2) Adanya pemusatan perhatian individu.
3) Adanya rasa senang pada diri individu terhadap objek.
4) Adanya keinginan dalam individu, baik keinginan untuk mengetahui, melaksanakan maupun pembuktian lebih lanjut.
5) Adanya pemusatan pikiran, perasaan dan kemauan perhatian terhadap objek.

Seseorang memiliki minat dari pembawaannya dan memperoleh perhatian dan berinteraksi dengan lingkungannya sehingga minat tumbuh dan berkembang. Dari kajian teori di atas peneliti menyimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah:

1) Faktor dari dalam (intrinsik)

Suatu perbuatan yang memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Minat datang dari dalam diri orang itu sendiri dan orang itu senang melakukan perbuatan itu. Faktor yang menjadi indikator minat adalah:

a) Rasa Tertarik

Rasa tertarik muncul ketika melihat sesuatu yang menarik perhatian dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang yang membuat rasa tertarik itu muncul pada diri

seseorang. Jika berbicara tentang rasa maka akan terkait dengan perasaan. Menurut Sumadi Suryabrata (2007: 66), perasaan didefinisikan sebagai suatu gejala psikis yang bersifat suatu subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf. Sedangkan menurut Winkel (1983) dalam Suhartati (2012: 11), tertarik atau rasa senang adalah sikap yang positif terhadap belajar atau kegiatan lain yang pasti berperan besar dalam menghubungkan ketiga hal itu, meskipun sukar untuk menunjukkan fungsi dari sikap itu secara pasti.

b) Perhatian

Perhatian muncul pada diri seseorang apabila melihat sesuatu kejadian atau objek yang menarik sehingga perhatian tersebut tertuju pada suatu objek. Menurut Slameto (2003: 105), perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubunganya dengan pilihan rangsangan yang datang dari lingkunganya. Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (2007: 14), perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Senada dengan itu Wasty Soemanto (2006: 34), mengemukakan bahwa perhatian adalah aktivitas jiwa cara berinteraksi dengan medan tingkah laku berupa pengamatan, tanggapan,

fantasi, ingatan, dan pikiran. Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek.

c) Aktivitas

Kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu yang membuat seseorang mendapat kesibukan tertentu. Menurut Sumadi Suryabrata (2007: 97), aktivitas adalah banyak sedikitnya orang menyatakan diri, menjelaskan perasaan-perasaan dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan. Sedangkan menurut Suharno dan Retnoningsih yang dikutip dalam Yupial Hadi Syaputra (2010: 11) mengemukakan bahwa, aktivitas adalah keaktifan, kegiatan kerja/salah satu kegiatan kerja yang dilakukan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Jadi menurut pendapat di atas dapat disimpulkan aktivitas adalah banyak sedikitnya orang menyatakan diri menjelmakan perasaan-perasaanya dan pikiran-pikiranya dalam tindakan spontan.

2) Faktor dari luar (ekstrinsik)

a) Lingkungan

Tempat seseorang melakukan aktivitas dan tempat seseorang melakukan interaksi pada masyarakat luas. Menurut Suharno dan Ana Retnoningsih (2005) yang dikutip dalam Yupial Hadi Syaputra (2010: 13) mengemukakan bahwa, lingkungan adalah daerah atau kawasan yang termasuk di dalamnya. Sedangkan menurut Siti Rahayu Haditono (1998) yang dikutip dalam Suhartati (2012: 13) mengemukakan bahwa lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada di luar individu yang meliputi fisik dan budaya. Lingkungan yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih memanfaatkan keadaan tersebut untuk mendukung minatnya. Jadi menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan adalah daerah atau kawasan yang meliputi semua yang ada dalam dan di luar daerah atau kawasan tersebut.

b) Alat/Fasilitas

Alat atau Fasilitas merupakan alat bantu untuk memperlancar berlangsungnya suatu kegiatan/pembelajaran. Fasilitas menurut Suharno dan Ana Retnoningsih (2005) yang dikutip dalam Yupial Hadi Syaputra (2010: 13) mengemukakan bahwa, fasilitas merupakan sarana untuk memperlancar fungsi. Fasilitas yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih

memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya.

Senada dengan itu Soepartono (2000) yang dikutip dalam Wasikotun Nisa (2006: 14) mengemukakan bahwa, sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sedangkan prasarana dalam olahraga didefinisikan sebagai suatu yang mempermudah dam memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Jadi menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat/fasilitas adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar berlangsungnya suatu proses belajar/mengajar.

c. Unsur-unsur Minat

Minat dapat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, dan kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan. Menurut Abd. Rachman Abror (1993: 112), menjabarkan unsur-unsur minat sebagai berikut:

1) Unsur kognisi (mengenal), dalam arti minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
2) Unsur emosi (perasaan), karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang).
3) Unsur konasi (kehendak), merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Sedangkan Adityaromantika (2010: 12) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu tersebut memiliki:

1) Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila seseorang disertai adanya perhatian, yaitu kreativitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek, jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu objek pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu objek tersebut.

2) Kesenangan

Perasaan senang terhadap sesuatu objek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, seseorang merasa tertarik kemudian pada saatnya timbul keinginan yang dikehendaki agar objek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan objek tersebut.

3) Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian akan muncul minat seseorang yang bersangkutan.

Dapat disimpulkan sesuai dengan pernyataan di atas bahwa seseorang memiliki minat jika dalam diri seseorang tersebut ada rasa perhatiaan, kesenangan, dan kemauan terhadap suatu objek.

2. Hakikat Mahasiswa

a. Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa atau mahasiswi adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalani proses belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa selaku manusia yang dirasa sudah mendapat banyak pengetahuan secara luas serta pengalaman yang begitu melimpah diharapkan dengan pengalaman serta ilmunya tersebut mampu melakukan aktivitas atau tingkah laku yang baik. Mahasiswa mempunyai tugas memikul beban bangsa untuk membangun bersama-sama dan diharapkan mampu mengemban dengan ide atau gagasan-gagasan yang cemerlang. Oleh masyarakat keberadaan mahasiswa sangat penting. Keberadaan sebagai mahasiswa merupakan kesempatan yang diperoleh seseorang dan menempatkan seseorang itu berada dalam kedudukan yang lebih daripada yang lain.

Menurut Axlnejad (2008: 16), mahasiswa adalah golongan intelektual muda yang sedang menekuni bidang ilmu tertentu dalam lembaga pendidikan formal dan menekuni berbagai bidang tersebut di suatu tempat yang dinamakan universitas. Identitas diri mahasiswa terbangun oleh citra diri sebagai insan religius, insan dinamis, insan sosial, dan insan mandiri. Berdasarkan identitas tersebut terpantul tanggung jawab keagamaan, intelektual, sosial kemasyarakatan dan tanggung jawab individual baik sebagai hamba Tuhan maupun sebagai warga bangsa dan negara.

Para mahasiswa di samping berusaha untuk meningkatkan perkembangan kepribadian dan sikap mentalnya harus sanggup mengembangkan rasa kebangsaan dan rasa kenegaraan. Mahasiswa dapat membawa nama baik bangsa dan negara melalui prestasi akademik yang dimiliki. Jadi mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi yang mempunyai pengetahuan luas dan pengalaman berlimpah. Mahasiswa mempunyai sikap mental yang matang untuk siap terjun ke dalam masyarakat.

b. Gambaran Umum Mahasiswa PJKR Angkatan 2010

Mahasiswa UNY adalah peserta didik yang terdaftar dalam salah satu Program Studi Peraturan Akademik UNY. Menurut kurikulum, Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UNY 2009 mempunyai tujuan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang bermoral

Pancasila yang memiliki kemampuan akademik dan atau profesional di bidang keolahragaan yang unggul.

FIK memiliki 3 Program Studi (Prodi) yang meliputi: Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO), dan Prodi Ilmu Keolahragaan (IKORA).

Menurut kurikulum 2009 FIK (2009: 7), Prodi PJKR mempunyai visi yaitu terciptanya pendidikan jasmani dan olahraga yang unggul secara moral, fisik, intelektual, mental dan sosial. Salah satu misi PJKR adalah menyelenggarakan proses pendidikan dan pengajaran yang mendukung penguasaan ilmu dan keterampilan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Sedang menurut kurikulum 2009 FIK, mahasiswa PJKR mempunyai tujuan yaitu menjadi tenaga kependidikan yang memiliki kemampuan akademis dan atau profesional dalam bidang ilmu keguruan, ilmu olahraga dan ilmu pendidikan serta memiliki kepribadian dan ketrampilan profesional dalam melakukan fungsi pendidikan dan pengajaran.

Mahasiswa PJKR angkatan 2010 yang jumlah mahasiswanya sebanyak 349 yang terbagi menjadi 6 kelas yaitu kelas A sampai dengan kelas F adalah mahasiswa yang terdaftar dalam program studi PJKR pada tahun ajaran 2010 dan merupakan mahasiswa tahun kedua yang menggunakan kurikulum 2009. Di dalam struktur kurikulum 2009 FIK, cabang olahraga *softball* sudah tercantum sebagai salah

satu mata kuliah yang diajarkan di Prodi PJKR. Yang berbobot 1 SKS yaitu mata kuliah dasar gerak *softball*. Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempratikkan permainan dan pertandingan *softball*. Mata kuliah ini berisi pengenalan sejarah dan perkembangan permainan dan organisasi *softball* baik nasional maupun internasional, perkembangan permainan dan pertandingan, prinsip bermain *softball*. Praktik dasar gerak *softball* meliputi teknik dasar dalam *softball*, meliputi lempar tangkap, memukul, dan *pitching*. Selain 1 SKS mata kuliah dasar gerak *softball* masih ada mata kuliah dengan bobot 2 SKS yaitu permainan *softball*. Mahasiswa dapat mengikuti mata kuliah ini, apabila telah menempuh mata kuliah dasar gerak *softball*. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempraktikkan permainan dan pertandingan *softball*. Mata kuliah ini berisi peraturan permainan dan pertandingan, secara teori dan praktik. Dari gambaran di atas jelas bahwa mahasiswa angkatan 2010 memperoleh 3 SKS mata kuliah dasar gerak dan permainan *softball.* Sehingga dapat diketahui apakah pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* mahasiswa PJKR angkatan 2010 memiliki minat yang tinggi atau rendah terhadap UKM *softball* UNY.

c. Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Kebijakan di bidang kemahasiswaan ditekankan kepada pencapaian mahasiswa yang memiliki kedewasaan berpikir dan berperilaku untuk mewujudkan mahasiswa yang mempunyai keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan emosional-spiritual. Pencapaian kecerdasan intelektual mahasiswa porsi utama melalui kegiatan akademis (kegiatan perkuliahan reguler). Pencapaian kecerdasan emosional-spiritual melalui kegiatan Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) yang dilakukan oleh Badan Eksekusi Mahasiswa (BEM) Universitas dan Fakultas, Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Universitas, Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM) untuk menampung dan menyalurkan minat dan kegemaran mahasiswa dalam bidang penalaran, olahraga, seni, dan khusus kesejahteraan.

UKM merupakan organisasi kemahasiswaan di tingkat Universitas yang fungsinya untuk mengembangkan berbagai minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. UKM juga merupakan kegiatan ekstra kurikuler di tingkat perguruan tinggi yang berkaitan dengan penalaran dan keilmuan, minat, bakat dan kegemaran, kesejahteraan mahasiswa serta pengabdian pada masyarakat. Kegiatan-kegiatan di UKM telah terjadwal dan terprogram secara rutin menyesuaikan dengan kalender akademik, sehingga tidak mengganggu kegiatan perkuliahan anggotanya.

Mahasiswa yang terlibat dalam UKM akan terbiasa dengan manajemen waktu yang baik. Mereka harus bisa membagi waktu antara kuliah, belajar, berlatih di UKM dan kegiatan sosial lainnya. Mereka juga akan terbiasa bekerja dalam *team work* dan dihadapkan pada suasana kompetisi. Semua pengalaman tersebut akan menumbuhkan mental yang tangguh dengan senantiasa memelihara kepribadian, sportif, jujur, mempertinggi prestasi, sopan santun serta mempunyai rasa percaya diri besar dan sanggup menguasai diri. Universitas yakin bahwa dengan peran serta mahasiswa dalam kegiatan UKM akan menambah *soft skill* mereka, yang sangat bermanfaat di kemudian hari. Dan di harapkan setelah selesai masa studi di UNY mereka akan menjadi sarjana berkualitas baik.

Sesuai dengan http://www.uny.ac.id/kemahasiswaan/ukm UKM UNY dikelompokkan dalam empat bidang, yaitu Bidang Penalaran, Bidang Olahraga, Bidang Seni, dan Bidang Kesejahteraan atau Khusus. Masing-masing bidang kegiatan terdiri dari UKM-UKM. UKM tingkat universitas diantaranya wadah:

1) Bidang Penalaran
    a) UKM Penelitian
    b) UKM Lembaga Pers Mahasiswa “EKSPRESI”
    c) UKM Broadcasting Radio “MAGENTA FM”
    d) UKM BAHASA ASING

2) Bidang Seni

a) UKM Musik “SICMA BAND”

b) UKM Unit Studi Sastra dan Teater “UNSTRAT”

c) UKM Keluarga Mahasiswa Seni Tradisi “KAMASETRA”

d) UKM Vokal “SUARA WADHANA”

e) UKM Seni Rupa dan Fotografi “SERUFO”

3) Bidang Olahraga

a) UKM Atletik

b) UKM Bola Basket

c) UKM Bola Voli

d) UKM Bulutangkis

e) UKM Catur

f) UKM Hoki

g) UKM Judo

h) UKM Karate

i) UKM MADAWIRNA

j) UKM Panahan

k) UKM Pencak Silat

l) UKM Renang

m) UKM Sepakbola

n) UKM *Softball*

o) UKM Tae Kwon Do

p) UKM Tenis lapangan

q) UKM Tenis Meja

r) UKM Marching Band “CDB”

4) Bidang Kesejahteraan

a) UKM Unit Kegiatan Kemahasiswaan Islam (UKKI)

b) UKM Persekutuan Mahasiswa Kristen (PMK)

c) UKM Ikatan Keluarga Mahasiswa Katholik (IKMK)

d) UKM Keluarga Mahasiswa Hindu Dharma (KMHD)

5) Bidang Khusus

a) UKM Resimen Mahasiswa “PASOPATI”

b) UKM Koperasi Mahasiswa

c) UKM Korps Suka Rela Palang Merah Indonesia (KSR_PMI)

d) UKM Pramuka.

Dari beberapa UKM-UKM tersebut di atas, UKM *softball* merupakan salah satu pilihan untuk diikuti oleh mahasiswa.

d. Unit Kegiatan Mahasiswa *Softball* UNY

UKM *softball* yang dimiliki UNY pada saat ini mulai berkembang dan banyak digemari oleh mahasiswa baik dari mahasiswa FIK maupun dari mahasiswa fakultas lain, dengan adanya UKM *softball* mahasiswa dapat mengembangkan minat dan kegemaran serta ketrampilan mereka dalam bermain *softball.* UKM *softball* UNY merupakan salah satu UKM olahraga yang berdiri sejak tahun 1978 namun karena kurangnya regenerasi maka mengalami

kevakuman dan pada tahun 2004 olahraga ini mulai banyak digemari di UNY sehingga dibentuklah UKM *softball* UNY.

Kebijaksanaan Pogram Kerja UKM *softball* UNY tahun 2012 diarahkan untuk memasyarakatkan olahraga *softball* di lingkungan perguruan tinggi/kampus serta menjadi tim unggulan *softball* di Yogyakarta bahkan nasional membawa nama baik UNY.

Sasaran kebijaksanaan Program Kerja di arahkan pada pembinaan anggota UKM *softball* UNY sebagai wahana pembinaan atlet *softball* menyangkut minat bakat dan prestasi UKM olahraga *softball* UNY.

Program pencapaian dilaksanakan dengan menggunakan strategi pendidikan untuk memahami tehnik dan *skill* bertanding. Strategi pencapaian selanjutya adalah dengan adanya pengalaman bertanding yang membenntuk atlet yang siap menjadi atlet profesional yang dapat diandalkan ditingkat daerah dan bahkan internasional.

Anggota UKM *softball* UNY pada tahun periode 2006/2007 berjumlah 38 orang, yaitu 24 putera dan 14 puteri. Sebagian besar anggotanya berasal dari FIK, sedangkan untuk anggota yang lain 3 orang dari Fakultas Matematika dan IPA (FMIPA), dan 2 orang dari Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS). (Gudiyah (2007) dalam Dialen Nova Sari, 2008: 18-20)

UKM *softball* UNY pada tahun periode 2007/2008 berjumlah 52 orang, yaitu 36 putera dan 16 puteri. Meningkatnya jumlah UKM

s*oftball* UNY menunjukkan banyaknya minat dari mahasiswa terhadap olahraga *softball* UNY menurut Dialen Nova Sari, (2008: 20)

Dalam meningkatkan kualitas UKM maka dilaksanakan latihan 2 kali seminggu yaitu hari Selasa dan Jum'at pada pukul 15.00 - 17.30 WIB. Selama ini UKM *softball* UNY telah mengikuti berbagai kejuaraan diantaranya adalah kejuaraan daerah (kejurda) *softball* DIY tahun 2005, Kejurnas UGM CUP di Yogyakarta, Kejurnas Atmajaya CUP di Jakarta, National Univerity *Baseball Championship* di Surabaya, Invitasi *Softball* Putri Antar Perguruan Tinggi 2008 di UNY, serta ada anggota dari UKM UNY yang mengikuti PraPON di Jakarta pada tahun 2007, IT Telkom di Bandung 2011, Partisipasi Kejurnas GIANT CUP, Partisipasi kejurnas PERBANAS CUP, Partisipasi kejurnas IT Telkom, Partisipasi Kejurnas Binus Cup, dan UNJ CUP tahun 2011.

3. Hakikat *Softball*

a. Sejarah *Softball* di Indonesia

Menurut J. Hartoto (1983: 2), permainan *softball* di Indonesia merupakan permainan yang kurang begitu populer di masyarakat. Umumnya masyarakat kurang mengenal permainan *softball*, permainan ini hanya dikenal oleh para pelajar dan mahasiswa di kota-kota besar terutama di ibu kota provinsi. *Softball* mula-mula hanya dimainkan oleh puteri, sedangkan puteranya memainkan *baseball*. Pada tahun 1955 pada waktu di Bandung diselenggarakan

Pekan Olahraga Mahasiswa yang ke III, *softball* dipertandingkan untuk puteri sedangkan puteranya *baseball.*

Selanjutnya sampai pada Pekan Olahraga Mahasiswa ke VII *softball* tidak lagi dipertandingkan sedangkan *baseball* masih tetap dipertandingkan sampai dengan Pekan Olahraga Mahasiswa ke VIII. Pada tahun 1969 untuk pertama kalinya *softball* masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dan hanya khusus untuk putera saja. Peserta yang mengikuti pertandingan *softball* tersebut hanya 6 provinsi, yaitu 5 provinsi di Jawa dan 1 dari sumatra yaitu provinsi Sumatra Selatan.

Pada PON ke VIII tahun 1973 di Jakarta *softball* dipertandingkan untuk putera dan puteri. Untuk putera diikuti 6 provinsi sedang untuk puteri hanya diikuti 4 provinsi saja. Dengan mengingat hal ini nyata bahwa sampai tahun 1973 *softball* belum dapat berkembang secara nyata dan meluas, hal ini terbukti dari masa 4 tahun provinsi di luar Jawa tetap tidak ada perkembanganya, hanya 5 provinsi dari Jawa saja yang tetap mengikuti pertandingan dalam PON tersebut.

Induk organisasi olahraga di Indonesia yang mengurusi *softball* adalah Persatuan *Baseball Softball* Amatir Seluruh Indonesia dan disingkat dengan nama PERBASASI yang dibentuk pada tahun 1967 di Jakarta. Pada masa sekarang ini yang lebih berkembang adalah *softball* sedangkan *baseball* boleh dikatakan

tidak ada kegiatannya lagi sejak menjelang PON ke VII karena sejak itu dan selanjutnya kejuaraan-kejuaraan yang diadakan oleh PERBASASI hanyalah *softball* saja baik untuk regu putera maupun regu puteri.

b. Pengertian *softball*

Softball merupakan olahraga bola kecil yang lahir di Amerika Serikat, dan 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.* Menurut J. Hartoto (1983: 1), *softball* adalah permainan yang termasuk dalam kelompok bola pukul dan cara memainkanya ialah dengan menggunakan bat pemukul dan si pemukul memukul bola yang dilemparkan oleh *pitcher* sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Lapangan *softball* berbentuk *diamond* yang terbagi menjadi 2 daerah yaitu *infield* dan *outfield.* Daerah *infield* merupakan bagian lapangan di daerah *fair* yang merupakan kawasan yang lazimnya di jaga oleh *infielder* biasanya terbuat dari tanah merah yang dilengkapi *base* I, II, dan III serta *home plate*. Daerah *outfield* merupakan bagian lapangan yang berada pada bagian luar biasanya berbentuk seperempat lingkaran yang terbuat dari rumput dan terletak di antara dua garis sepadan *foul* antara *base* I dan *base* III serta garis-garisnya sepadan dengan lapangan permainan.

Pemain dari setiap tim terdiri dari 9 orang. Lamanya permainan ialah 7 *inning* yaitu masing-masing regu mendapatkan 7 kali menjadi tim penyerang dan 7 kali menjadi tim bertahan atau sebaliknya. Tim penyerang menjadi tim bertahan apabila telah 3 kali mati, dengan demikian tim yang semula yang menjadi tim bertahan mendapat giliran untuk menjadi tim penyerang.

Nilai didapat apabila si pemukul baik pada pukulannya sendiri maupun pukulan temannya telah melalui dan menyentuh *base* pertama, *base* kedua, *base* ketiga, dan *home base* dengan selamat. Nilai yang didapat oleh pemain yang selamat masuk ke *home base* tersebut adalah 1 (satu) poin.

c. Perlengkapan *Softball*

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk dapat bermain *softball* dengan aman dan lancar meliputi:

1) *Glove*

Semua pemain dari partai lapangan boleh memakai sarung tangan dari kulit. Bagi *catcher* dan penjaga *base* I, sarung tangannya lebih tebal dan bentuknya lain (*mitt glove*). Untuk *catcher*, tanpa ibu jari atau bulat utuh. Untuk *pitcher* dan penjaga *base* I, juga bulat, tetapi memakai ibu jari yang terpisah. Sedangkan untuk pemain-pemain lainnya, dengan lima jari yang terpisah. Pemakaian *glove* boleh menggunakan

warna apa saja asalkan tidak menyerupai dengan warna bola. *Glove* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

Gambar 1: *Glove Softball*
Sumber: http://www.google.imageco.id

2) Bola *Softball*

Bola yang sah harus berbentuk bulat dengan permukaan yang rata. Terbuat dari kulit atau bahan sintetis berwarna putih dan kuning optik. Ukuran kelilingnya 30 cm dan beratnya 190 gram. Bola *softball* dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:

Gambar 2: Bola *Softball*
Sumber: http://www.google.image.co.id

3) Bat pemukul

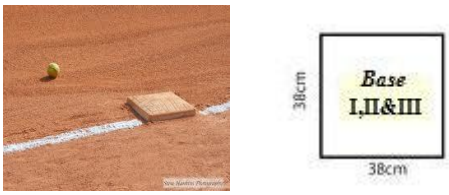
Alat pemukul yang sah harus berbentuk bulat dan permukaannya rata. Terbuat dari sepotong kayu yang keras, logam, bambu, plastik, grafit, karbon, magnesium, serat kaca, keramik, atau bahan komposit lainnya yang disetujui oleh Komisi Standarisasi Peralatan Main ISF. Ukuran panjangnya 86 cm dengan diameter 5 cm. Tempat pegangannya boleh

dibalut kurang lebih 40 cm . Bat pemukul dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:

Gambar 3: Bat pemukul
Sumber: http://www.google.image.co.id

4) *Base* I, II, dan III

Bedanya dengan *home plate* adalah bentuknya yang segi empat sama sisi atau tempatnya berbentuk bujur sangkar. Ukurannya adalah 38 x 38 cm. *Base* ini, dibuat dari kanvas atau yang sejenis, masing-masing diikat sedemikian rupa sehingga tidak mudah pindah tempat. *Base* I, II, dan III dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4: *Base* I, II,dan III
Sumber: Bethel (1993,14)

5) Base IV (*home plate*)

Dibuat dari karet atau bahan lain yang layak. Berbentuk segilima, berukuran 31,8-22-45-22-31,8 cm. Base IV (*home plate*) dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:

Gambar 5: Bentuk *Base* IV (*Home plate)*
Sumber: Bethel (1993, 13)

6) Tempat *Pitcher* (*Pitcher's plate*)

Dibuat dari kayu atau karet. Ukurannya 15,2 x 61 cm. Permukaan harus rata dengan tanah. Tempat *Pitcher* (*Pitcher's plate*) dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini:

Gambar 6: *Pitcher's Plate*
Sumber: Bethel (1993,14)

7) Masker (penutup muka), *Body protector* (pelindung dada), dan *leg quard* (penutup tungkai bawah). Ketiga-tiganya harus dipakai oleh *catcher*. Masker, *Body protector, dan leg quard* dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini:

Gambar 7: *Body protector* dan *leg quard*
Sumber: http://www.google.image.co.id

8) Sepatu

Sepatu yang dianggap sah atau memenuhi aturan jika bagian atasnya tebuat dari kanvas, kulit yang sejenis. Sol sepatu boleh rata atau terbentuk telapak yang memiliki tonjolan (*cleat*) dari karet lunak atau keras. Sol sepatu logam dan plat pelindung tumit logam dapat digunakan asal panjang paku yang menonjol tidak lebih dari pada tiga perempat inci. Sepatu dengan paku dibentuk bulat tidak boleh digunakan. Sepatu yang tonjolan (*cleat*) dapat dilepas yang dipasang dengan skreup dari luar tidak boleh digunakan sedangkan yang di pasang dari dalam masih bisa dipergunakan. Sepatu dapat dilihat pada gambar 8 di bawah ini:

Gambar 8: Sepatu *softball*
Sumber: http:// www.google.image.co.id

9) *Helmet*

Permainan *softball* sangat beresiko pada kepala, *helmet* adalah sebagai pelindung kepala para pemain pada waktu sebagai *runner* dan *batter*. *Catcher* juga harus mengenakan *helmet* sebagai pengaman pada waktu sebagai *catcher*. *Helmet* yang sudah pecah, retak, penyok, atau berubah bentuk dilarang

dipergunakan dalam pertandingan. *Helmet* dapat dilihat pada gambar 9 di bawah ini:

Gambar 9: *Helmet* pemukul dan *catcher*
Sumber: http:// www.google.image.co.id

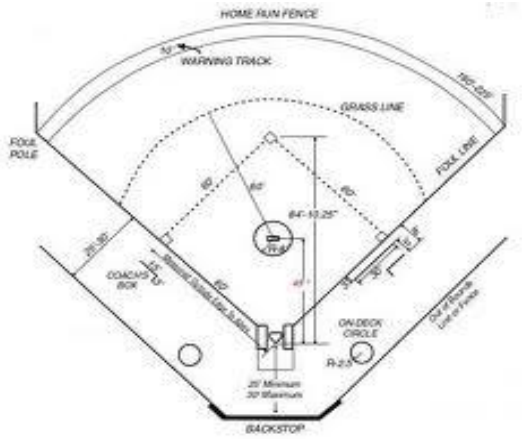
10) Lapangan *Softball*

Suatu daerah dimana bola dapat di mainkan dan ditangkap secara sah. Lapangan ini harus berupa tanah datar yang bebas dari rintangan. Lapangan *softball* berbentuk *diamond* dengan ukuran masing-masing sisi 16,78 -- 16,78 -- 16,76 -- 16,76 m. Lapangan ini terbagi menjadi 2 daerah yaitu *infield* dan *outfield.* Daerah *infield* merupakan bagian lapangan di daerah *fair* yang merupakan kawasan yang lazimnya di jaga oleh *infielder* biasanya terbuat dari tanah merah yang dilengkapi dengan 4 *base* yaitu *base* I, II, dan III serta *home plate*. *Base* I, II, dan III, masing-masing berukuran 38 x 38 cm. Dengan bentuk bujur sangkar. Pada *base* 4 atau *home plate* ukuran sisinya adalah 31,8 x 22 x 45 x 22 x 31,8 cm dengan bentuk segi lima. Sedangkan pada daerah *outfield* merupakan bagian lapangan yang berada pada bagian luar biasanya berbentuk seperempat

lingkaran yang terbuat dari rumput dan terletak di antara dua garis sepadan *foul* antara *base* I dan *base* III serta garis-garisnya sepadan dengan lapangan permainan

Selanjutnya adalah *pitcher plate* atau tempat *pitcher*. Terbuat dari lembaran karet yang panjangnya 61 cm dan lebarnya 15,2 cm. Permukaan atas *plate* rata dengan permukaan tanah. *Pitcher plate* harus diberi garis lingkaran bergaris tengah 4,88 m atau berjari-jari 2,44 m dari *pitcher plate.*

Tempat pelatih atau *coach box* pada setiap permainan berada di belakang garis yang dibuat di luar *diamond* sepanjang 4,57 m. Garis ini sejajar dengan garis *base* 1 dan *base* 3, berawal dari titik sejajar base menuju ke arah *home plate*. Satu *coach* di sebelah *base* 1, dan yang satu *coach* lagi di sebelah *base* 3 dan wajib tetap berada di dalam sempadan box yang sudah ditentukan. Tugasnya adalah memberi petunjuk atau intruksi lisan kepada anggota regunya yang sedang mendapat giliran pukulan dan melakukan serangan. *Coach box* ini masing-masing dibuat berjarak 5 m dari garis lapangan. Gambar lapangan *softball* secara lengkap dapat dilihat pada gambar 10 di bawah ini:



Gambar 10: Lapangan *softball*
Sumber:http://www.google.image.co.id

11) Peraturan Permainan

Peraturan permainan *softball* secara garis besar adalah sebagai berikut:

a) Pemain

Pemain terdiri dari dua regu yang saling betanding. Satu regu terdiri dari sembilan orang pemain. Terbagi menjadi 2 tim yaitu tim yang berjaga dan tim yang menyerang. Masing-masing menempati posisi yang berbeda-beda. Dapat disebutkan nama dan posisi masing-masing pemain sebagai berikut ini:

Posisi pertama disebut *Pitcher* (F1), posisi kedua disebut *catcher* (F2), penjaga *base* 1 yaitu *first baseman* (F3), penjaga *base* 2 yaitu *second baseman* (F4), penjaga *base* 3 yaitu *third baseman* (F5), penjaga *base* 6 yaitu *shortstop* (F6), pada bagian *outfield* posisi penjaga 7 yaitu *left fielder*

(F7), pada posisi 8 yaitu *center fielder* (F8), dan posisi 9 yaitu *right fielder* (F9) (Piet Burhanuddin, 2005: 36).

b) Penentuan regu yang bertanding

Regu yang dapat giliran memukul pertama atau yang terakhir dalam suatu *inning*, ditentukan dengan undian menggunakan koin atau dengan cara yang telah disetujui oleh regu yang bertanding. Undian dilakukan oleh seorang ketua *umpire* (Dell Bethel 1993: 30).

c) Permainan yang sah

Dalam permainan *softball* ada permainan yang dapat dikatakan sah atau tidak sah. Permainan dianggap sah apabila dimainkan sepanjang tujuh *inning*. Dalam tujuh *inning* tersebut dapat memenuhi syarat sebagai berikur ini:

Tujuh *inning* penuh dalam permainan *softball* tidak perlu dimainkan jika regu yang memukul sudah unggul angka dalam enam *inning* atau mati ke tiga di penghujung inning ke tujuh. Pertandingan yang berkedudukan seri untuk kedua tim yang bertanding pada akhir *inning* ke tujuh dilanjutkan dengan memainkan *inning* berikutnya, sampai salah satu regu unggul dari lawannya pada akhir inning tambahan yang lengkap. Pertandingan yang dihentikan oleh wasit akan dinyatakan sah jika telah dimainkan lima inning yang lengkap (Piet Burhanuddin, 2005: 47).

d) *Inning*

Inning adalah bagian dari pertandingan dimana masing-masing regu telah bergantian menjadi penyerang dan bertahan. Setiap *inning* ada tiga mati (*out*) untuk masing-masing regu ketika menjadi penyerang. Sebuah *inning* baru dimulai segera sesudah pemain penyerang mati yang ketiga terjadi pada *inning* sebelumnya (Piet Burhanuddin, 2005: 13).

e) Nilai

Baik dengan pukulan sendiri atau tidak seorang pelari yang dapat masuk dan menginjak *home plate* dengan selamat mendapat nilai 1 (satu) (Dell Bethel 1993: 30).

f) Mati atau *out*

g) Seorang pelari mati kemudian harus masuk ke "*dugout*" (daerah di kawasan bola mati yang disediakan bagi pemain, pelatih, penjaga bat dan perwakilan regu).

Apabila pelari tersebut telah memukul tiga kali dan yang ketiga ini tidak kena, sedangkan *catcher* dapat menangkap lemparan *pitcher* sebelum bola jatuh. Jika *catcher* tidak dapat menangkap lemparan dari *pitcher*pun pemukul tetap mati. Belum sampai di *base* I, sedang *base* I ini telah dibakar. Seorang pelari tidak menginjak *base* yang dilewati. Seorang pelari menghindar agar tidak disentuh bola,

sehingga menyimpang lebih dari satu meter diluar garis antar kedua *base*. Dapat di *tag* sewaktu-waktu dan di mana saja, asal dia tidak menginjak *base.* Membuat *infield fly*. Membuat *bunting* pada pukulan ketiga, sedang hasilnya adalah pukulan salah. Pada pelari wajib belum sampai ke *base* yang dituju, dan *base* ini telah dibakar, atau dia di *tag* diperjalanan. Pelari tersebut langsung terkena bola yang dipukul temannya (Dell Bethel 1993: 30-31).

h) Pemukul dinyatakan mati apabila pemukul tersebut melakukan hal sebagai berikut ini:

   Ketika lemparan *pitcher* yang *strike* untuk ketiga kalinya pemukul tersebut tidak bisa memukulnya atau pukulan yang meleset sedangkan bola mengenai bat pemukul. Ketika pemukul memasuki *better box* untuk pemukul menggunakan sebatang pemukul yang sudah dimodifikasi atau tidak sah. Takkala keseluruhan atau salah satu kakinya berada diluar *batter box* dan menyentuh tanah ketika memukul bola *fair* maupun *foul* (Piet Burhanuddin, 2005: 77).

i) *Pitcher* sebelum melemparkan bola harus memenuhi empat persyaratan. Persyatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

Seorang *pitcher* harus menginjak *pitcher's plate* (dari persiapan melemparkan, sampai bola lepas dari tangan). Menghadap *home base* (*base* IV). Menyentuh bola ke tangan yang lain. *Pitcher* hanya boleh melempar salah (membuat *ball*) empat kali. Setelah empat kali pemukul mendapat *free walk* (Dell Bethel 1993: 31).

j) Hak memukul

Hak memukul ada tiga kali. Tetapi pada pukulan pertama atau kedua yang betul, pemukul harus lari ke *base* I. Pada pukulan ketiga yang salah, pemukul boleh memukul lagi, sampai ada pukulan yang betul atau tidak kena, kemudian dia harus lari ke *base* I. Tetapi jika pukulan yang ketiga tidak kena dan *catcher* dapat menangkap lambungan *pitcher* sebelum bola menyentuh tanah, pemukul mati 1. Jika terjadi pergantian dan ada seorang pemukul yang belum selesai menghabiskan haknya memukul, pemukul ini masih berhak memukul pada *inning* selanjutnya (Dell Bethel 1993: 32).

k) Pergatian dapat dilakukan setelah 3 mati (*out*).

l) *Free walk* diberikan pemukul apabila pemukul tersebut sudah empat kali mendapat lemparan bola dari *pitcher* dan bola tersebut *foul*. Lambungan *pitcher* mengenai pemukul

dan pemukul ini sudah berusaha menghindar bola. *Pitcher* membuat gerak tipu (Dell Bethel 1993:33).

m) *Catcher* adalah penjaga belakang. Tempatnya dibelakang *base* IV. Tugas utamanya yaitu menangkap semua bola yang dilemparkan oleh *pitcher*. Setelah menerima lemparan dari *pitcher* kemudian *catcher* segera melempar kembali bola langsung kepada *pitcher*, termasuk sesudah terjadi pukulan "*foul*" (Piet Burhanuddin, 2005: 54).

n) *Umpire*

Umpire berjumlah empat orang dalam pertandingan *softball*. Satu sebagai wasit kepala (*plate umpire*) dan 3 sebagi wasit *base* (*base umpire*). Para *umpire* memiliki wewenang dan diharuskan memberlakukan setiap peraturan yang berlaku. Mereka berhak memerintahkan seorang pemain, pelatih, kapten regu atau manajer melakukan atau tidak melakukan tindakan apapun yang menurut penilaiannya memberikan kekuatan dan hukuman yang sesuai pada peraturan dalam pertandingan. Wasit kepala (*plate umpire*) mempunyai kewenangan mengambil keputusan pada situasi manapun yang belum diatur oleh peraturan ini (Piet Burhanuddin, 2005: 104).

o) *Scoring* atau pencatat nilai

Umpire dibantu oleh dua orang pencatat nilai yang disediakan oleh masing-masing regu atau partai. Memiliki wewenang penuh membuat keputusan berkenaan dengan hasil pengamatan dan penilaian. Misalnya, tanggung jawab *scorer*-lah menentukan apakah majunya seorang pemukul ke *basel* adalah hasil pukulan (*hit)* ataukah karena "*error*" regu jaga. Namun *scorer* tidak boleh membuat keputusan yang bertentangan dengan Peraturan Resmi Permainan, atau berlawanan dengan keputusan *umpire*. Catatan seorang *scorer* tersebut berisi:

(1) Tanggal dan jam permainan.
(2) Nama kedua regu yang bertanding.
(3) Nama kedua peminpin atau kapten regu.
(4) Jumlah *inning*.
(5) *Banyaknya nilai*, banyaknya mati dan banyaknya tangkap bola untuk tiap pemain dari tiap regu (Piet Burhanuddin, 2005: 114).

Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *softball* untuk dapat mengikuti permainan *softball* dengan baik. Dell Bethel (1993: 16 - 20) mengungkapkan bahwa "teknik yang harus dikuasai meliputi teknik melempar bola *(throwing*), menangkap bola (*catching*), memukul bola *(batting),* menghadang tanpa ayunan (*bunting*), lari dari *base* ke *base* dan meluncur (*base running and sliding*)". Dari masing-masing unsur teknik tersebut harus dikuasai dengan baik untuk dapat bermain dengan baik pada saat bertahan

maupun menyerang. Di samping itu dalam situasi bermain diperlukan keterampilan-keterampilan khusus untuk dapat bermain dengan baik. Bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, melakukan pukulan dan melempar keras diperlukan keterampilan otot-otot yang luas dan menghendaki ketelitian yang besar.

Teknik dasar bermain *softball* sangat penting sebab merupakan permulaan dalam bermain *softball* yang baik dan benar sesuai dengan cara teknik masing-masing. Para pemain *softball* diharuskan dapat menguasai teknik dasar bermain *softball* untuk dapat memberikan variasi permainan dan menerapkan taktik atau strategi dalam berlatih setiap minggunya maupun pada pertandingan ditingkat daerah maupun nasional. Sehingga sesuai dengan target yang diinginkan oleh pelatih dan pemain untuk dapat meraih poin sebanyak-banyaknya.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad Saputro Wibowo (2005), yang menunjukkan bahwa minat mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa *softball* pada faktor tertarik sebesar 30,27%, pada faktor perhatian sebesar 29,42%, sedangkan pada faktor aktivitas sebesar 40%. Sehingga minat

mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa *softball* dikategorikan rendah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yupial Hadi Syaputra (2010) dengan judul ”Minat Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Angkatan 2008 dalam Memilih Mata Kuliah Olahraga Pilihan Anggar di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Yogyakarta”. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 30 responden, penelitian ini adalah penelitian populasi. Instrumen yang digunakan berupa angket, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji asumsi. Hasil penelitiannya adalah kategori sangat tinggi 6.7%, tinggi 43.3%, sedang 46.7% dan rendah 3.3% serta tidak ada minat mahasiswa dalam kategori sangat rendah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wasikotun Nisa (2007) dengan judul “Minat Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Angkatan 2004 FIK terhadap Mata Kuliah Pilihan Bola Kerangjang Universitas Negeri Yogyakarta”. Populasi dalam penelitian ini mahasiswa PJKR angkatan 2004 yang berjumlah 174 mahasiswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 44 mahasiswa. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh koefisien reliabilitas faktor rasa tertarik sebesar 0,840, faktor perhatian sebesar 0,783, faktor aktivitas sebesar 0,802, faktor dosen pembimbing/orang tua/teman sebesar 0,800, dan faktor fasilitas sebesar 0,867.

B. Kerangka Berpikir

Softball merupakan olahraga bola kecil yang lahir di Amerika Serikat diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago pada tahun 1887. *Softball* dimainkan oleh 9 orang pemain dalam satu timnya. Dalam permainan *softball* diperlukan teknik dasar yaitu menangkap bola, melempar bola, memukul bola dan berlari. *Softball* terdiri dari dua tim yang saling bertemu. Satu tim sebagai *defensive team* dan tim yang lain sebagai *offensive team*.

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). Salah satu UKM olahraga yang ada yaitu UKM *softball* UNY. UKM *softball* UNY sebagai wahana pembinaan atlet *softball* menyangkut minat bakat dan prestasi UKM olahraga *softball* UNY yang terbagi menjadi 2 yaitu UKM *softball/baseball* putera dan UKM *softball/baseball* puteri.

Mahasiswa 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.

Menurut Djaali (2007: 121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Menurut Siti Rahayu Haditono (1998) yang dikutip dalam Suhartati (2012: 13) mengemukakan bahwa, minat yang terjadi dalam diri individu dipengaruhi dua faktor yang menentukan yaitu faktor keinginan dari dalam individu dan faktor keinginan dari luar individu. Minat dari dalam terdiri dari tertarik atau senang pada kegiatan, perhatian pada suatu kegiatan dan adanya aktivitas atau tindakan akibat dari rasa senang maupun perhatian, sedangkan faktor dari luar individu diantaranya adalah: peran pelatih/guru, fasilitas, keluarga, dan lingkungan.

Namun dari kenyataan yang ada minat mahasiswa PJKR UNY yang mengikuti UKM yang dilaksanakan oleh pihak universitas belum seperti yang

diharapkan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti sebelum meneliti skripsi. Dari salah satu mata kuliah di program studi 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*. Hal ini kemungkinan dikarenakan pembelajaran terhadap mata kuliah yang terkait dengan *softball* kurang menarik, membosankan sehingga mahasiswa belum bisa merasakan ketertarikan terhadap *softball*. Mahasiswa PJKR angkatan 2010 adalah mahasiswa yang baru saja selesai menempuh mata kuliah dasar gerak dan permainan *softball*. Oleh sebab itu penting adanya peneliti untuk mengetahui seberapa tinggi atau rendah minat mahasiswa PJKR angkatan 2010 pasca perkuliahan dasar gerak dan permainan *softball* terhadap UKM *softball* UNY. Setelah diketahui maka dapat untuk memotivasi mahasiswa dari tidak berminat menjadi berminat terhadap kegiatan UKM *softball* ini.