

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Softball*

2.1.1 Pengenalan *Softball*

Softball adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 tim. *Softball* lahir di Amerika Serikat. Diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago tahun 1887. *Softball* adalah perkembangan dari olahraga sejenisnya yaitu *Baseball*. Bola *Softball* berdiameter 28-30,5 cm. Bola tersebut dilempar oleh seorang pelempar bola atau sering disebut *Pitcher* dan yang menjadi lawan yaitu memukul yang sering disebut juga *Batter*, dengan menggunakan tongkat pemukul yang biasa disebut *Bat*. Tiap tim yang berjaga (*defense*) dan tim yang memukul (*offense*), berlomba mengumpulkan angka (*run*) dengan cara memutari tiga seri marka (*base*), hingga menyentuh marka akhir yaitu *home plate* (Framana, 2008).

2.1.2 Macam-macam Posisi Penjagaan Dalam *Softball*

Menurut Prasko (2011), "Para pemain softball sebelum mempraktikkan strategi permainan (pertahanan) harus mempelajari dan menguasai daerah yang menjadi tanggung jawabnya terhadap posisi yang harus dikuasai". Berikut, beberapa posisi bertahan dalam *Softball*:

A. Posisi penjagaan Lapangan Dalam (*Infield*)

1. *Pitcher*

Daerah yang dikuasai *pitcher* adalah sekitar lingkaran daerah *pitcher* sampai dengan daerah dekat *home plate*.

Tugas *pitcher* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pemain di belakang *home plate*.
- b. Menjaga *base* pertama ketika *first baseman* mengambil bola.
- c. Membantu menjaga belakang *base* kedua dan ketiga, jika ada lemparan dari *outfield*.
- d. Membantu menjaga belakang lemparan ke arah *home plate*.

2. *Catcher*

Tugas *catcher* lebih banyak melakukan menangkap bola lemparan dari *pitcher*. Daerah penjagaannya berada diantara *home plate* dan *back stop*, serta daerah perpanjangan *base* satu dan *base* tiga di depan *home plate* kira-kira setengah kearah lingkaran *pitcher*.

Tugas *Catcher* adalah sebagai berikut:

- a. Mengatur strategi karena dalam pertandingan *catcher* dapat melihat seluruh situasi yang terjadi di depannya.
- b. Menjaga *home plate* untuk mematikan pelari yang akan membuat nilai.
- c. Menjaga pukulan *bunt* disekitar *home plate*.
- d. Menjaga bola ke *base* satu, *base* dua, dan *base* tiga untuk mematikan lawan.

3. Posisi *First Baseman* (Penjaga base satu)

Pemain ini menguasai daerah yang tidak terlalu luas, yaitu berada ditengah antara *home plate* dan *base* pertama serta diantara *base* pertama dan *base* kedua.

Tugas *Baseman* adalah sebagai berikut:

- a. Menjaga dan menangkap bola yang dipukul atau dilempar ke arah *base* pertama.
- b. Membuat mati terpaksa dengan menyentuh *base* pertama atau melempar bola kepada pemain lain yang menjaga *base* pertama.
- c. Melempar bola pada *base* kedua untuk membuat *force out* (mati terpaksa).
- d. Membantu menjaga belakang pada *base* kedua.

4. *Second Baseman* (Penjaga base kedua)

Pemain ini menjaga daerah yang luas, kira-kira di tengah antara *base* pertama dan *base* kedua. Posisi *second baseman* berada diluar *base* dan harus menjaga *base* kedua.

Berikut ini tugas-tugas *second baseman*:

- a. Menjaga pukulan bola pada daerah yang harus dikuasai.
- b. Melempar bola ke arah *base* kedua atau *base* pertama untuk membuat mati terpaksa.
- c. Mengetik pelari yang bergerak dari *base* pertama menuju *base* kedua.
- d. Membuat mati terpaksa dan mengetik pelari pada *base* kedua.
- e. Menjaga *base* pertama jika pukulan *bunt* pada saat *first baseman* menjaga atau menunggu bola.
- f. Meneruskan lemparan dari *outfield* ke *infield*.
- g. Membantu menjaga daerah belakang *base* kedua, jika *shortstop* menjaga *base* dua.

5. *Third Baseman*

Pemain ini menjaga daerah *infield*, kira-kira ditengah garis batas *base* tiga sampai di belakang posisi *shortstop* dan daerah bagian dalam *left fielder*. Daerah yang kuasai tidak terlalu luas, akan tetapi karena jarak ini terlalu jauh dari jarak *base* pertama dan *base* kedua, *third baseman* perlu pemain yang memiliki lemparan yang kuat dan baik.

Berikut ini tugas-tugas *third baseman* :

- a. Melempar bola ke *base* pertama untuk membuat mati terpaksa.
- b. Menjaga *base* ketiga.
- c. Meneruskan atau memotong lemparan bola dari *out fielder*.
- d. Menguasai pukulan *bunt* ke arah *base* ketiga disamping *infield*.
- e. Membantu menjaga belakang *shortstop*.

6. *Shortstop*

Pemain posisi ini memiliki daerah yang luas untuk dikuasai yaitu daerah sekitar *base* dua sampai dengan *base* ketiga dan sekitar daerah posisi depan bagian *outfield*. posisi terbaik *shortstop* berada kira-kira ditengah antara *base* kedua dan *base* ketiga.

Berikut ini tugas-tugas *Shortstop* :

- a. Menjaga semua bola hasil pukulan didaerah yang dikuasainya.

- b. Melempar bola ke arah *base* satu dan *base* dua untuk membuat pelari mati terpaksa.
 - c. Memotong atau meneruskan lemparan dari *outfield*.
 - d. Penjaga *base* kedua pada saat terjadi pukulan *bunt* ke arah *base* kedua, sedangkan *second baseman* menjaga bola.
 - e. Membantu menjaga belakang *base* kedua, jika *second baseman* menjaga *base* kedua.
2. Posisi Penjagaan Lapangan Luar (*Outfield*)

Pemain posisi ini merupakan bagian yang penting dalam tim yang bertahan. Pemain *outfield* menjaga daerah batas dekat garis batas lapangan dengan daerah lapangan yang luas. Berikut ini tanggung jawab dan spek-aspek yang harus dikuasai oleh pemain *outfielder*.

- a. *Left fielder*, menjaga daerah garis batas base ketiga sampai mendekati *base* kedua.
- b. *Centre fielder*, menjaga bagian tengah dari garis batas tengah *outfield*.
- c. *Right fielder*, menjaga garis batas *base* pertama sampai *base* kedua.

2.1.3 Cara Permainan Softball

Softball dimainkan dua tim di lapangan *Softball*. Setiap tim terdiri dari 9 pemain dan selebihnya merupakan cadangan. Permainan terdiri dari 9 babak yang biasa disebut *inning*. Dalam satu *inning*, tim yang bertanding masing-masing mempunyai kesempatan memukul untuk mendapatkan angka. Saat tim yang menyerang mendapat giliran memukul, seorang *pitcher* tim bertahan melemparkan bola ke *catcher*, dan berusaha mengatur tempo lemparan agar bola tidak dapat dipukul. Tim yang mendapat giliran memukul bergantian seorang demi seorang untuk memukul bola. Tim yang berjaga berusaha mematikan anggota tim yang mendapat giliran memukul. Tim yang mendapat giliran memukul mendapat kesempatan 3 kali mati, yang sebelum giliran memukul digantikan tim yang bertahan (Prasetyo, 2011).

Jika dalam *inning* yang ditentukan waktu sudah habis, dan kedua tim dalam keadaan seri, *inning* tambahan dimainkan sampai salah satu tim keluar sebagai pemenang. Kondisi itu disebut *tie break* atau seri. Pada permulaan permainan, tim yang menjadi tuan rumah (*home team*) mendapat giliran melempar, sedangkan tim tamu (*visitor*) mendapatkan giliran memukul (Prasetyo, 2011).

Skor atau *run* dihasilkan dari seorang *runner* yang berlari menginjak semua *base*, secara berurutan dan kembali menginjak *home plate*. Setiap pelari yang berhasil mengelilingi dan menginjak *home plate* mendapatkan satu angka. Setiap tim mendapat giliran memukul sampai 3 kali mati dan mematikan tim lawan sebanyak 3 kali, itu disebut 1 *inning*. Dalam tiap pertandingan *Softball* durasi permainan biasanya dilakukan dalam 7 *inning*, akan tetapi dapat tergantung dengan situasi dengan lama pertandingan selama 2 jam. Setelah menghabiskan *inning*, tim yang mencetak angka terbanyak menjadi pemenang (Prasetyo, 2011).

Setiap Hitter yg telah memukul bola ke daerah permainan, berlanjut sebagai pelari (*Baserunner*), dan berusaha berlari secepatnya ke arah *Base*, sejauh & sebanyak yang bisa dicapai. Selama pemain bertahan berusaha menangkap & mengontrol bola pukulan Hitter dan melemparkan kembali pada pemain lainnya, untuk mematikan *runner* dan mengamankan permainan. Jika *runner* sedikitnya mencapai 1st *Base*, sebelum pemain bertahan melemparkan bola pada *Infielder* 1st *Base-man*, maka *runner* berhasil mendapatkan dan berdiri diatas *Base* pertama dan selanjutnya menunggu pemukul berikutnya yg akan memukul bola. Pada setiap *base* hanya diperbolehkan satu pemain yang menempati. Dalam permainan *Softball*, keadaan *Play Ball* bola berada ditangan *Pitcher*, yaitu diwilayah lingkaran *zone Pitch*, *Baserunner* harus berdiri diam diatas *base* sampai menunggu lemparan dilakukan (Framana, 2008).

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

"Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara

terintegrasi". Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media, untuk menggabungkan antara menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video (Ray, 2011).

Menurut Ray (2011), Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Maksud dari multimedia linier adalah, suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Biasanya multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif: aplikasi game, multimedia pembelajaran interaktif, dan lain-lain.

2.2.2 Manfaat Multimedia

Menurut Wijaya (2010), beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia yaitu:

- 1) Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.
- 2) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
- 3) Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang Iptek di bidang pendidikan.
- 4) Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 5) Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
- 6) Mengikuti perkembangan Iptek, dll.

2.2.3 Pengertian Flash

Adobe Flash atau dahulu bernama Macromedia Flash, adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari Adobe Systems. Adobe Flash biasa digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5 (De Joker, 2010).

2.3 CAI (*Computer Assisted Instruction*)

2.3.1 Pengertian CAI

Menurut Nugraha, (2011), CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor. Pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Sehingga penyampaian pendidikan sangat memanfaatkan komputer ini. Komputer dalam hal ini, bisa menampilkan pembelajaran menggunakan berbagai jenis media. Diantaranya adalah teks, gambar, suara, video, menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran, kuis interaksi, mengevaluasi jawaban, dan menentukan aktivitas tindak lanjut yang sesuai sehingga dapat berinteraksi secara aktif.

2.3.2 Tipe CAI

Menurut Patterson, (1986) *cit.* Nugraha, (2011) ada lima tipe CAI yang sering dipergunakan yaitu:

1. *Drill and Practice* (Latihan dan Praktek)

Tipe *Drill and Practice* adalah menyajikan materi pelajaran untuk dipelajari secara berulang. Tipe program ini, cocok dipergunakan sewaktu pengajar menyajikan latihan soal dengan disertai umpan balik. Tipe perangkat lunak ini sering kali dipergunakan untuk menambah pelajaran matematika atau faktual. Selama pelaksanaan latihan, komputer dapat menyimpan jawaban yang salah, laporan nilai,

contoh jawaban yang salah dan pengulangan dengan contoh-contoh masalah yang telah dijawab secara tidak benar.

2. *Tutorial*

Tipe Tutorial menyajikan materi yang telah diajarkan atau menyajikan materi baru yang akan dipelajari. Tutorial yang baik adalah memberikan suatu layar bantuan untuk memberikan keterangan selanjutnya atau ilustrasi selanjutnya. Untuk menerangkan segala informasi untuk menyajikan dan bagaimana menyajikannya. Tutorial tidak hanya menyajikan informasi tapi juga harus menerangkan jawaban-jawaban yang salah. Sewaktu program ini menerangkan jawaban-jawaban yang salah, program ini harus mempunyai kemampuan untuk melanjutkan pelajaran dari poin dengan memberi umpan balik pada informasi yang salah dimengerti sebelum melanjutkan ke informasi baru.

3. *Simulation* (Simulasi)

Simulasi memberikan kesempatan untuk menguji kemampuan pada aplikasi nyata dengan menciptakan situasi yang mengikutsertakan *user* untuk bertindak pada situasi tersebut. Simulasi digunakan untuk pengetahuan prosedural seperti belajar bagaimana untuk menerbangkan pesawat atau mengemudikan mobil. Program simulasi yang baik dapat memberikan suatu lingkungan untuk situasi praktek pada lingkungan sebenarnya.

4. *Problem Solving* (Memecahkan Masalah)

Pada Tipe *Problem Solving* menyajikan masalah-masalah untuk diselesaikan berdasarkan kemampuan yang telah diperoleh. Pada program ini memberikan aplikasi dasar dalam strategi pemecahan masalah, analisis akhir, mencari ruang permasalahan, dan inkubasi.

Dalam program ini juga, akan membantu dalam menciptakan dan mengembangkan strategi pemecahan masalah mereka.

5. *Instructional / Educational Games*

Yang terakhir tipe *Instructional* atau *Educational Games* merupakan suatu program yang menciptakan kemampuan pada lingkungan permainan. Permainan diberikan sebagai alat untuk memotivasi dan mengembangkan kemampuan pengguna.

2.4 **CAL (*Computer Assisted Learning*)**

Menurut Ratri, (2010), *Computer Assistance Learning* (CAL) adalah sarana bantu komputer untuk proses belajar yang bersifat pengertian satu bidang ilmu. Tujuannya adalah mengembangkan stimulus untuk imajinasi pada anak-anak. CAL menggabungkan 3 bidang ilmu, diantaranya: kecerdasan buatan, psikologi dan ilmu komputer. CAL dikembangkan oleh Seymour Papert dengan tujuan membuat berbagai model metode belajar, berinteraksi dengan model untuk memperbaiki hasil yang sudah dicapai, dan yang terakhir untuk mengembangkan cara untuk meningkatkan perasaan ingin belajar. Kelebihan CAI adalah kemampuan bertanya jawab secara langsung, fasilitas grafis berkemampuan tinggi dan siap pakai. Dalam pemakaiannya tidak perlu mengerti aspek teknis komputer, cukup pengetahuan dasar logika sehingga komputer mengarahkan mereka dengan cara yang mudah dimengerti.