

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui gambaran mengenai flow pada pemain softball yang menjadi semifinalis pada kejuaraan Partha cup di yogyakarta tahun 2013. Pemilihan sampel menggunakan metode purposive sampling, dan memiliki jumlah sampel sebanyak 40 orang.

Alat ukur untuk mengukur flow menggunakan DFS dari Susan Jackson yang terdiri dari 36 item. Alat ukur tersebut diadaptasi kedalam bahasa Indonesia menggunakan forward-back translation yang kemudian di modifikasi kedalam setting olahraga softball.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik, maka diperoleh hasil sebagian besar 65% pemain softball yang menjadi semifinalis mengalami flow saat bertanding. Sebagian kecil yaitu 35% pemain softball selalu mengalami flow saat bertanding dalam kejuaraan Partha Cup di Yogyakarta tahun 2013

Kesimpulan yang diperoleh adalah situasi yang memberikan tantangan tinggi disertai dengan kemampuan teknik yang tinggi pula dan berhasil menyeimbangkannya dapat masuk ke dalam flow yang dapat memfasilitasi puncak permainan dibuktikan dengan keberhasilan mencapai semifinal pada kejuaraan yang diikuti.

Peneliti mengajukan saran untuk peneliti selanjutnya, untuk melakukan uji coba alat ukur dengan sampel yang lebih banyak.

ABSTRACT

This research is purpose to know about flow at softball player who is semifinalist at Partha Cup in Yogyakarta 2013. This research use purposive sampling technique, and sample for this research are 40 person.

That instrument that being use to collect data about flow was DFS from Susan Jackson consist 36 items. This instrument adapted to bahasa Indonesia using forward-back translation than modificated to setting in softball situation

From the final result we can see 65% softball player who is semifinalist almost all the time in tournament in flow state. 35% softball player always in the flow state as long they play in Partha Cup.

In conclusion are situation that give high challenge and high skill who is succeed to balance the situation can come in to the flow state who can facilitated for peak performances that is succeed to make the team play in semifinal game.

Researcher give suggestion to next resecher, that is better to do try out for the instrument with more sampel.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Maksud dan Tujuan penelitian	6
1.3.1 Maksud Penelitian	6
1.3.2 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.4.1 Kegunaan Teoritis	6

1.4.2 Kegunaan Praktis	7
1.5 Kerangka Pikir	7
1.6 Asumsi	15

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 <i>Flow</i>	16
2.1.1 Kondisi yang memungkinkan untuk masuk ke dalam keadaan <i>flow</i> ..	17
2.1.2 Karakteristik <i>Flow</i>	20
2.1.3 <i>Flow</i> dalam olahraga	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	27
3.2 Bagan Rancangan Penelitian	27
3.3 Variabel dan Definisi Penelitian	27
3.3.1 Variabel Penelitian	27
3.3.2 Definisi Penelitian	27
3.4 Alat Ukur	29
3.4.1 Alat Ukur <i>Dispositional Flow Scale</i>	29
3.4.2 Sistem Penilaian	30
3.4.3 Data Pribadi dan Data Penunjang	32
3.4.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	32
3.4.5.1 Validitas Alat Ukur <i>Dispotisional Flow Scale</i>	32
3.4.5.2 Reliabilitas Alat Ukur <i>Dispotisional Flow Scale</i>	32
3.5 Populasi Sasaran dan Sampel	33
3.5.1 Populasi Sasaran	33

3.5.2 Karakteristik Sampel 33

3.5.3 Teknik Penarikan Sampel 33

3.6 Teknik Analisa Data 34

BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Subjek Penelitian 35

4.1.1 Berdasarkan Usia 35

4.1.2 Berdasarkan Klub *Softball* 36

4.1.3 Berdasarkan posisi bermain 37

4.1.4 Berdasarkan Kejuaraan yang Pernah di Ikuti 37

4.1.5 Berdasarkan Lama Bermain *Softball* 37

4.1.6 Berdasarkan *Batting Avarage* 38

4.2 Hasil Penelitian 38

4.2.1 Gambaran *Flow* Subjek dan Dimensinya 38

4.2.2 Gambaran kondiri penunjang *flow* pada Subjek Penelitian 39

4.2.2.1 Dimensi *challenge-skill Balance* 39

4.2.2.2 Dimensi *Clear Goals* 40

4.2.2.3 Dimensi *Unambiguous Feedback* 40

4.2.3 Gambaran Karakteristik *flow* Pada Subjek Penelitian 40

4.2.3.1 Merging of Action and Awareness 41

4.2.3.2 *Concentration on the Task at Hand* 41

4.2.3.3 *Sense of Control* 42

4.2.3.4 *Loss of Self Consciousness* 42

4.2.3.5 *Transformation of Time* 43

4.2.3.6 *Autotelic Experience* 43

4.3 Pembahasan 44

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan 52

5.2 Saran 53

5.2.1 Saran Teoritis 53

5.2.2 Saran Praktis 53

DAFTAR PUSTAKA xv

DAFTAR RUJUKAN xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi alat ukur	29
Tabel 3.2 bobot skor	31
Tabel 4.1 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan Usia	35
Tabel 4.2 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan Klub	36
Tabel 4.3 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan Posisi Bermain	36
Tabel 4.4 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan Kejuaraan yang Pernah diikuti	37
Tabel 4.5 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan Lama Bermain <i>Softball</i>	37
Tabel 4.6 Gambaran Subjek Penelitian berdasarkan <i>Batting Avarage</i> ..	37
Tabel 4.7 Gambaran <i>Flow</i> Subjek.....	38
Tabel 4.8 Gambaran <i>Challenge-Skill Balance</i>	38
Tabel 4.9 Gambaran <i>Clear Goals</i>	38
Tabel 4.10 Gambaran <i>Unambigous Feedback</i>	39
Tabel 4.11 Gambaran <i>Merging of Action and Awareness</i>	40
Tabel 4.12 Gambaran <i>Concentration on the Task at Hand</i>	40
Tabel 4.13 Gambaran <i>Sense of Control</i>	41
Tabel 4.14 Gambaran <i>Loss of Self Consciousness</i>	41
Tabel 4.15 Gambaran <i>Transformation of Time</i>	43

DAFTAR BAGAN

Bagan kerangka pikir 1.1	14
Bagan 3.1 Rancangan Penelitian	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 aktivitas *flow* 20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : KUISIONER

LAMPIRAN 2 : DISTRIBUSI FREKUENSI

LAMPIRAN 3: CROSS TAB

LAMPIRAN 4 : VALIDITAS

LAMPIRAN 5 : RELIABILITAS

LAMPIRAN 6 : SOFTBALL GLOSARY

LAMPIRAN 7 : KISI-KISI ALAT UKUR

LAMPIRAN 8 : ANOVA