

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cricket adalah sebuah olahraga tim yang dimainkan antara dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 11 orang pemain. Cricket merupakan permainan yang menggunakan pemukul (bat) dan bola. Cricket bukan merupakan permainan yang bersifat perseorangan akan tetapi merupakan permainan yang bersifat beregu, sehingga harus ada kerjasama antar pemain untuk menghasilkan kemenangan. Tujuan permainan yaitu untuk mencetak angka run lebih banyak dibandingkan dengan tim lainnya. Permainan cricket sendiri dapat berlangsung selama maksimal lima hari (Basri et al., 2021).

Dalam Cricket terdapat banyak keterampilan teknik dasar antara lain: *Batting* (Memukul bola), *Bowling* (Melempar bola), *Fielding* (Menjaga), *Catching* (Menangkap), *Wicket keeper* (Penjaga stump) dan masih banyak teknik dasar yang ada dalam permainan Kriket, terkhususnya *Batting*/memukul bola (Sudarsono, 2020). *Batting* adalah memukul bola datang dari arah depan yang dilemparkan oleh *Bowler* (orang yang melempar bola) sedangkan orang yang memukul bola disebut *Batsman* (pemukul), dengan menggunakan *Bat* (kayu pemukul), *Gloves* (sarung tangan), *Ped* (pelindung kaki), pelindung kelamin, *Helmet* (pelindung kepala) (Ali & Yanto, 2022).

Olahraga cricket merupakan salah satu olahraga yang berasal dari Inggris dan olahraga ini sudah populer di negara-negara jajahan Inggris, seperti India, Pakistan, Australia dan sebagainya (Sudarsono, 2020). Dan kini olahraga cricket

sudah cukup mendunia. Di Indonesia olahraga cricket sudah cukup populer. Berbeda dengan di Sumatera Utara. Olahraga Cricket termasuk cabang olahraga yang relatif baru di Provinsi Sumatera Utara. Meskipun cricket termasuk olahraga baru dan belum populer di kalangan masyarakat Sumatera Utara akan tetapi olahraga cricket termasuk kategori olahraga yang berprestasi, pada saat PON ke XXI Aceh-Sumut tahun 2024 olahraga ini memecahkan sejarah baru untuk Sumatera Utara dengan meraih medali. Medali yang diperoleh pada cabang olahraga cricket yaitu 2 medali emas dan 4 medali perunggu.

Maka olahraga cricket masih akan dikembangkan lagi di Sumatera Utara baik di kalangan pelajar, mahasiswa, dan juga masyarakat. Baik di kabupaten maupun di kota. Salah satu upaya untuk memperkenalkan dan mengembangkan olahraga cricket adalah melalui pendidikan yang termasuk dalam lingkungan universitas. Di Universitas Negeri Medan cricket sendiri sudah dibentuk dan diresmikan pada 20 April 2023 dan diberi nama Unimed Cricket Club (UCC).

Di Universitas Negeri Medan (UNIMED) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) memiliki berbagai mata kuliah pilihan yang dapat dipilih oleh mahasiswa PJKR yang bertujuan untuk memperkaya wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam bidang olahraga. Salah satu mata kuliah yang termasuk dalam kurikulum adalah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket dengan bobot 3 SKS (Satuan Kredit Semester).

Meskipun cricket merupakan salah satu olahraga yang berkembang di dunia internasional, di Indonesia, akan tetapi di kalangan mahasiswa Universitas

Negeri Medan (UNIMED) olahraga ini masih terbilang kurang populer di bandingkan dengan olahraga lainnya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai seberapa minat mahasiswa terhadap mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket.

Dalam menetapkan suatu kegiatan khususnya olahraga cricket, banyak sekali hal yang harus diperhatikan dan hal tersebut yang akan menjadi faktor yang mempengaruhi, salah satunya minat. Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang mereka sukai (Dayani et al., 2020). Minat menurut (Agustiana & Subarna, 2024) minat adalah rasa suka yang besar dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas suasana tanpa ada yang menyuruh. Biasanya minat akan muncul ketika seseorang merasa tertarik dengan sesuatu yang baru sehingga ia memiliki keinginan yang besar untuk melakukan atau memiliki objek tersebut. Minat menjadi poin penting saat menerapkan pembinaan seseorang. Jika minat atau keinginan seseorang sudah timbul pada salah satu cabang olahraga, maka akan membangkitkan motivasi dan keinginan untuk menekuni olahraga tersebut dengan menyenangkan tanpa merasa terbebani. Minat mahasiswa terhadap suatu olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler berperan penting dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu pentingnya untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan berminat terhadap permainan cricket untuk pengembangan ekstrakurikuler.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah peneliti lakukan di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) fakultas ilmu keolahragaan

Universitas Negeri Medan melalui wawancara dengan Bapak Dr. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M.Pd selaku dosen pengampuh mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler cricket serta melakukan pengamatan langsung di lapangan saat pembelajaran di kelas maupun di lapangan. Beliau telah mengatakan bahwa salah satu masalah utama yaitu sebagian mahasiswa PJKR mungkin tidak memiliki pengetahuan dasar tentang Cricket atau pengalaman bermain olahraga ini. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat minat mereka untuk mempelajarinya lebih lanjut melalui mata kuliah yang ada. Penyebabnya masih rendahnya pengajaran atau kurangnya eksposur terhadap olahraga Cricket di lingkungan kampus dan masyarakat. Kurangnya promosi atau sosialisasi yang dilakukan oleh pihak universitas atau program studi PJKR tentang keberadaan dan pentingnya mata kuliah ini bisa menyebabkan mahasiswa tidak tahu tentang mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan Cricket. Tanpa pemahaman yang jelas mahasiswa mungkin tidak menyadari manfaat atau pentingnya mengikuti mata kuliah tersebut. Keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana untuk olahraga cricket di kampus atau di sekitar Universitas Negeri Medan juga bisa menjadi faktor penghambat minat mahasiswa. Jika fasilitas untuk praktik permainan cricket terbatas atau tidak memadai, mahasiswa mungkin merasa kesulitan atau kurang tertarik untuk mengikuti mata kuliah tersebut.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman mahasiswa tentang permainan Cricket
2. Kurangnya promosi dan sosialisasi tentang matakuliah Cricket
3. Fasilitas yang terbatas untuk praktik permainan cricket.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana tingkat Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk penelitian berikutnya di masa yang akan datang, dan bisa dijadikan sebagai referensi penelitian terkait minat olahraga, khususnya dalam konteks olahraga cricket.

Kegunaan Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui sejauh mana minat mahasiswa PJKR unimed dalam mata kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024, sehingga dapat mendorong mahasiswa untuk ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga.

2. Bagi Prodi PJKR

Penelitian ini dapat membantu pihak program studi PJKR untuk mengevaluasi apakah mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, serta memberikan gambaran tentang apakah kegiatan ekstrakurikuler seperti cricket dapat menjadi pilihan yang lebih populer dikalangan mahasiswa.

3. Bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengetahuan keolahragaan, pengembangan program studi dan kurikulum, peluang kolaborasi dengan industry olahraga, dan peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan penelitian yang relevan dengan dunia olahraga.

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan rekomendasi untuk menjadi studi literatur sejenis terkait penelitian survei minat mahasiswa dalam permainan cricket serta dapat dijadikan landasan penelitian pengembangan pada penelitian selanjutnya.

