

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Secara umum pengertian olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang tersebut setelah melakukan olahraga. Berbicara tentang olahraga, akan dijumpai banyak hal, mulai dari kemenangan, kejuaraan, piala, kebanggaan, bahkan sampai kekecewaan, kegagalan, pertikaian, kerusakan, dan masih banyak lagi. Semua hal itu saling berkaitan dan berbaur menjadi satu berupa hasrat yang besar terhadap olahraga (Aditia, 2015). Olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pemerintah menjadikan olahraga sebagai sarana pembangunan nasional. Hal ini dapat dilihat dalam pasal 25 ayat 4 undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang system keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa. Salah satu cabang olahraga yang semakin berkembang di Indonesia adalah cabang olahraga *cricket*. Perkembangannya dapat dilihat dari peningkatan jumlah peserta cabang *cricket* pada kejuaraan nasional tahun 2014 yaitu dari 8 provinsi sampai 12 provinsi yang ikut dalam kejuaraan nasional yang diselenggarakan oleh provinsi DKI Jakarta tahun 2014. Olahraga *cricket* pertama

kali dimainkan di Hampshire, Inggris pada abad ke-16. Namun, ada banyak pendapat yang bermunculan tentang asal muasal olahraga ini. Ada yang menyebut olahraga *Cricket* ini berasal dari sebuah permainan yang bernama *creag*. Permainan ini dulunya dimainkan oleh pangeran Edward. Selain itu ada yang menyebutkan bahwa *Cricket* berasal dari sebuah olahraga yang bernama *Cricket* yang diketahui dimainkan pada 1598. *Cricket* akhirnya mulai di perkenalkan ke dunia oleh para tentara yang tinggal di pangkalan militer terutama di negara persemakmuran. Oleh sebab itu, *Cricket* makin populer di negara negara bekas persemakmuran Inggris, seperti Malaysia, Singapura, Pakistan, Srilanka, hingga India, dan pada tahun 1990, barulah di bentuk dewan *Cricket* internasional atau International *Cricket Council* (ICC).

ICC bermarkas di Dubai, Uni Emirat Arab dengan anggota sebanyak 106 negara 10 negara menjadi anggota penuh ICC, yakni Inggris, Australia, India, Bangladesh, Pakistan, Srilanka, Zimbabwe, Afrika Selatan, New Zealand, dan Hindia Barat. *cricket* berkembang di daerah Indonesia bagian timur pada tahun 1997 tepatnya di NTT dan mulai berkembang pada tahun 2000 dengan dibentuknya yayasan Kriket Indonesia dan setahun kemudian tergabung dengan federasi Internasional *Cricket* yang sekarang disebut dengan ICC (Ali & Yanto, 2022). Pertama-tama untuk memulai pertandingan, dua batsman masuk ke lapangan setelah tim penjaga masuk ke dalam lapangan. Kedua pemukul berdiri didepan stump masing-masing yang berada diatas pitch. Posisi kedua pemukul saling bersebrangan, pemukul pertama siap memukul bola dan pemukul kedua siap untuk lari ke ujung stump lain yaitu ke arah pemukul pertama lalu berlari kembali jika bola belum diambil oleh regu *fielding*. Apa bila satu pemukul mati, maka digantikan oleh pemukul lainnya dan begitu seterusnya. Pemukul yang sudah mati tidak

bisa memukul lagi. Tiap-tiap pemukul berusaha memukul bola sebanyak mungkin untuk mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya. Setelah itu, tim A dan tim B bertukar posisi. Tim B menjaga bola dan tim A memukul bola. Apabila salah satu tim memperoleh nilai tinggi dari pada tim lainnya, maka tim tersebut dikatakan menang selama over yang ada. Namun, apabila tim A memukul bola dan semua pemukul mati/out sebelum over ditentukan habis, maka permainan selesai dan bertukar posisi. Tim B memukul dan mengejar nilai yang dikumpulkan tim A untuk memenangkan pertandingan (Oktavia et al., 2024).

Perkembangan *cricket* dapat kita lihat dari pembinaan *cricket* mulai sekolah sekolah, perguruan tinggi, tingkat daerah, tingkat nasional, maupun tingkat internasional. Permainan *cricket* berkembang dengan pesat, kenapa dikatakan demikian karena perkembangan *cricket* di dunia banyak diminati berbagai kalangan, karena olahraga *cricket* banyak memiliki manfaat antara lain memperoleh kesehatan, kesenangan, kesegaran jasmani serta dapat dijadikan alat pemersatu bangsa dimana olahraga ini tidak mengenal tua, muda, anak-anak, orang dewasa, suku, agama dan ras. Dari sekian banyak cabang olahraga yang di gemari di Indonesia *Cricket* biasa juga dijadikan sebagai ajang pencarian prestasi karena cabang olahraga ini telah di pertandingan saat eksebisi Pekan Olahraga Nasional Riau tahun 2012 dan mulai secara resmi di pertandingan pada Pekan Olahraga Nasional Jawa Barat tahun 2016 bahkan sampai SEA GAMES 2017 di Kuala Lumpur Malaysia, Pekan Olahraga Nasional PAPUA 2021 (Abdurohman et al., 2022) .

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 *Cricket*, terkhususnya *Batting*/memukul bola. *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), *Bed* (pelindung kaki), pelindung kelamin, *Helmet* (pelindung kepala) (Ali et al., 2023). Teknik *Batting* dalam *cricket* mempunyai tehnik dasar bermacam-macam seperti *drive shoot*, *pull shoot*, *cut shoot*, *cover drive*, *block*, dan lainnya (Mardela & Irawan, 2017). Melepas bola (*bowling*), menjaga (*fielding*), menangkap (*catching*), penjaga stump (*wicket keeper*). Dalam olahraga ini juga terdapat wasit yang mengatur jalannya permainan yang biasa disebut dengan (*umpire*). Regu yang dianggap sebagai pemenang adalah regu yang mencetak *run* (angka) lebih banyak.

Berdasarkan observasi penulis pada tanggal 13 november, latihan unimed *cricket Club* di *nets* Universitas Negeri Medan penulis mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di *nets* Universitas Negeri Medan saat latihan setiap harinya. Pada saat Penulis melakukan observasi penulis mengikuti latihan bersama Unimed *Cricket Club* dan penulis menganalisis latihan *batting* dalam permainan *cricket*. Agar mendapatkan informasi tentang model latihan yang akan dilakukan.

Tabel 1. 1 Hasil analisis kebutuhan

No	Pertanyaan	Presen tase	
		A	B
1	Menurut anda apakah Latihan <i>batting</i> dibutuhkan	100%	—

2	Apakah anda sering melakukan Latihan <i>batting</i> ?	100%	–
3	Apakah kemampuan <i>batting</i> kamu sudah bagus?	20%	80%
4	Apakah model Latihan yang sudah ada membosankan?	90%	10%
5	Apakah anda punya permasalahan mengantisipasi bola cepat	90%	10%
6	Apakah anda menginginkan model Latihan yang baru?	100%	–

Tabel 1. 2 Pelatih Dan Atlet

No	Nama	Kesimpulan
1	coach	Menyatakan bahwa perlu model Latihan <i>batting</i> untuk dikembangkan karena <i>batting</i> merupakan suatu kebutuhan dalam bermain <i>cricket</i> serta mengharapkan model Latihan yang akan di kembangkan bisa membuat atlet mengantisipasi bola cepat
2	atlet	Menyatakan bahwa diperlukan model Latihan <i>batting</i> yang dikembangkan guna bisa membiasakan diri menghadapi bola cepat dan agar saat latihan bisa tambah semangat dan juga melatih kemampuan dengan model latihan yang baru.

Berdasarkan observasi dilapangan yang dilakukan peneliti di nets unimed *cricket Club* dari hasil wawancara dan fakta di lapangan, pelatih masih menerapkan bentuk-bentuk model latihan yang sudah lama dan belum ada dilakukan Latihan model baru

untuk melatih *batting cricket*. Setelah peneliti membagikan angket analisis kebutuhan ke 10 atlet unimed *cricket Club*, didapatkan persentase bahwa 100% atlet merasa Latihan *batting* diperlukan, 100% atlet mengatakan mereka sering *batting cricket*, 80% atlet Kemampuan *batting* nya belum bagus, 90% atlet mengatakan mereka punya masalah Ketika menghadapi bola cepat, 100% atlet merasa Atlet juga merasa bahwa model Latihan *batting* selama ini terasa membosankan dengan persentase 90% dan 100% nya menginginkan model Latihan *batting* yang baru. Hasil data dan fakta yang disampaikan di atas memperkuat kesimpulan bahwa atlet membutuhkan model latihan *batting* yang baru sebagai solusi terkait hasil observasi tersebut, yang pada akhirnya diharapkan mampu mendongkrak prestasi atlet unimed *cricket Club*. Adapun model latihan *batting* yang ingin saya kembangkan, memiliki keunggulan dari segi untuk membiasakan atlet menghadapi bola cepat, model gerakan mudah dilakukan, alat untuk mendukung model latihan tidak memerlukan biaya yang banyak, dari model latihan ini pelatih juga bisa mengembangkan sendiri yang nantinya diharapkan dapat menjadi solusi untuk program Latihan *batting* atlet unimed *cricket Club*.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas fokus penelitian dalam penelitian ini adalah: Pengembangan model latihan *batting* pada atlet Unimed *Cricket Club*.

1.3. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan model latihan *batting* pada atlet Unimed *Cricket Club*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk meningkatkan kemampuan atlet menghadapi bola cepat dengan Mengembangkan model latihan *batting* pada atlet Unimed *Cricket Club*

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan model latihan *batting* dalam cabang *cricket* diharapkan memberikan manfaat untuk:

1. Hasil Pengembangan model latihan *batting* pada atlet unimed *cricket Club* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan pengetahuan tentang model *batting* untuk menghadapi bola cepat yang dibutuhkan dalam olahraga *cricket*.
2. Hasil upaya Pengembangan model latihan *batting* pada atlet unimed *cricket Club* dapat dijadikan referensi studi pustaka bagi penelitian selanjutnya.
3. Memberikan pengetahuan tambahan kepada pelatih tentang Pengembangan model latihan *batting* pada atlet unimed *cricket Club*.
4. Memberikan tambahan bentuk Latihan bagi para atlet
5. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pemikiran serta dapat pula dijadikan bahan acuan pada program latihan dan pembinaan yang disesuaikan dengan pendekatan keilmuan.

6. Sebagai masukan bagi penelitian pengembang model Latihan *batting cricket* di masa mendatang.

