

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Olahraga merupakan salah satu unsur yang berpengaruh dalam kehidupan manusia. Aspek-aspek kejiwaan anak seperti sikap, mental, minat, kepribadian, motivasi, konsentrasi, kecemasan, dan lain sebagainya, kadang-kadang kurang mendapat perhatian dari para pembina dan pengelola serta pelatih olahraga.

Manusia dalam gerak atau manusia berolahraga sering menunjukkan tingkah laku khusus, yang berbeda dengan mereka yang tidak berolahraga. Dampak olahraga terhadap individu yang satu dapat berbeda dengan individu lainnya. Hal tersebut disebabkan karena sifat-sifat individualnya yang berbeda. Bakat, minat, motif-motif, yang berbeda-beda menyebabkan individu yang satu memilih cabang olahraga berbeda dari individu lainnya. Untuk dapat mencapai prestasi yang tinggi dalam suatu cabang olahraga tertentu dibutuhkan sifat-sifat kejiwaan tertentu pula.

Secara umum pengertian olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang setelah olahraga. "Olahraga" datang dari bahasa Perancis Kuno *desport* yang bermakna "kesenangan", serta pengertian berbahasa Inggris tertua ditemukan

seputar th. 1300 yakni “segala hal yang mengasyikkan serta menghibur untuk manusia”. Olahraga adalah satu diantara sumber utama dari hiburan karenanya ada pendukung olahraga yang umumnya terbagi dalam beberapa besar orang dan bisa disiarkan lebih luas lagi lewat tayangan olahraga.

Olahraga adalah kesibukan yang utama untuk menjaga kesehatan seorang. Olahraga juga adalah satu diantara cara utama untuk mereduksi stress. Olahraga juga adalah satu tingkah laku aktif yang menggiatkan metabolisme serta memengaruhi manfaat kelenjar didalam badan untuk menghasilkan system kekebalan badan dalam usaha menjaga badan dari masalah penyakit dan stress. Oleh karenanya, pada tiap-tiap orang diharuskan melakukan aktivitas olahraga dengan cara teratur serta terstruktur dengan baik.

Manfaat olahraga bagi tubuh manusia dapat membantu melindungi dari penyakit seperti stroke, jantung, diabetes, tekanan darah tinggi, obesitas, osteoporosis, nyeri punggung, dan dapat meningkatkan suasana hati dan mengurangi stress selain dari manfaat yang telah di sebutkan di atas, olahraga juga bisa membentuk otot- otot yang ada di dalam tubuh manusia baik yang menginginkan bentuk tubuh yang berotot juga bisa menjaga stamina tubuh agar selalu fit.

Olahraga digemari anak-anak, pemuda dan para orang tua karena memiliki daya tarik untuk mengembangkan berbagai kemampuan, menumbuhkan harapan-harapan, memberikan pengalaman yang membanggakan, meningkatkan kesehatan jasmani, dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan praktis dalam hidup sehari-hari, dan sebagainya. Melalui olahraga para pemuda dapat kesempatan luas untuk mengembangkan kemampuan, mendapatkan pengakuan dan popularitas, menemukan teman-teman baru dan pengalaman bepergian dan bertanding yang mendatangkan kegembiraan dan kepuasan.

Salah satu modal dasar untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam satu cabang olahraga adalah memiliki bibit yang berbakat sesuai dengan tuntutan dan spesifikasi masing-masing cabang olahraga itu. Di negara-negara yang sudah maju dan berkembang dalam olahraga, latihan-latihan untuk menuju prestasi yang tinggi sudah dilakukan sedini mungkin, sejak anak berumur muda sudah mengikuti program-program yang teratur dan meningkat secara bertahap dan dalam jangka panjang. Membahas masalah pembinaan olahraga tidak pernah akan terlepas dari unsur-unsur pendukung seperti sistem yang terdiri atas perorganisasian, pengadaan alat, fasilitas sarana dan prasarana penunjang, pendanaan serta faktor-faktor lain yang mendukung perkembangan di bidang olahraga pada umumnya seperti kondisi sosial ekonomi anak latih, juga aspek

kejiwaan sebagai dasar pengetahuan psikologi. Aspek psikologi ini harus mendapat perhatian yang serius dari para pelatih dan pembinaan olahraga.

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.

Cricket merupakan salah satu olahraga permainan yang dapat dimainkan oleh semua golongan umur. Cricket dimainkan di lapangan berumput dan bisa dimainkan di tanah yang diratakan agar memudahkan pantulan bola saat melempar. Di Negara-negara yang sudah mengenal cricket mereka menjadikan olahraga ini seperti olahraga sepak bola karena hampir setiap saat bermain cricket di taman, jalanan, bahkan di tengah perkotaan. Cabang olahraga terpopuler kedua di dunia ini tidak kalah seru dengan cabang olahraga terbesar di dunia lainnya karena di Negara-negara lain terutama Inggris, Jepang, Australia, India, Pakistan, Afrika Selatan, Singapura, New Zealand, dan lain-lain adalah negara yang sangat menyukai olahraga cricket.

Oleh karena itu esensi penting yang dapat diambil dari olahraga cricket ini adalah mengarahkan pada pengembangan mental yang positif dan mengutamakan : kejujuran, keadilan, menghormati orang lain, menerima keputusan wasit, bersikap sopan, dan mampu mengendalikan diri. Cabang olahraga ini meskipun masih baru berkembang di Indonesia tetapi, sekarang sudah menjadi olahraga yang digemari banyak orang. Adanya olahraga cricket di sekolah-sekolah merupakan suatu hal yang sangat positif banyak manfaat yang bisa didapat oleh siswa-siswi yang mengikutinya. Olahraga cricket pun dapat dijadikan ajang mencari prestasi karena cricket merupakan salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia yang sudah memiliki prestasi ditingkat internasional.

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 olahraga yang digemari olahraga cricket juga dapat dijadikan ajang untuk mencari prestasi setinggi-tingginya karena

cabang ini akan dipertandingkan pada PON (Pekan Olahraga Nasional) 2016 di Provinsi Jawa Barat dan ASIAN GAMES 2018 di Indonesia.

Teknik olahraga ini banyak sekali, dari teknik melempar (*bowling*), memukul (*batting*) hingga menjaga (*fielding*). Ketiga teknik utama inilah yang juga menjadi elemen utama dalam suatu pertandingan. Di dalam olahraga cricket ada namanya *batting* atau memukul. *Batting* dalam cricket mempunyai tehnik dasar bermacam-macam seperti *front foot drive* yang di bagi lagi menjadi pukulan *straight drive*, *cover drive* dan *off drive*, *pull shot*, *hook shot*, *cut shot*, *swip shot*, *back foot drive*, dan banyak lagi pukulan yang lainnya. Dengan banyaknya variasi pukulan ini menambah permainan cricket lebih menarik dan tujuan dari memukul adalah untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya, lalu *bowling* atau lebih dikenal dengan melempar. Dalam teknik *bowling* cricket mempunyai banyak tehnik seperti *fast bowling*, *swing (in swing dan off swing)*, dan *spin (off spin dan legs spin)*. Dalam *bowling* dibutuhkan strategi dan taktik sehingga seorang pemukul tidak bisa mendapatkan nilai dengan bermacam-macam tehnik *bowling* tersebut, dan di olahraga cricket juga ada namanya *fielding* atau lebih dikenal dengan menjaga, tujuan dari *fielding* adalah untuk menjaga bola agar lawan tidak mendapatkan skor, mendapatkan skor lebih sedikit, dan mematikan pemukul dengan mengatur posisi *fielder* yang ditetapkan oleh kapten tim. Banyaknya

teknik-teknik cricket ini dapat memotivasi siswa dalam berolahraga dan upaya dalam mengembangkan olahraga cricket ini di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi lainnya.

Upaya pembinaan yang dilaksanakan oleh klub-klub di Jakarta meliputi kemampuan berbagai teknik dan taktik bermain yang terdapat dalam permainan cricket. Model belajar cricket tidak hanya bisa kita latih di lapangan terbuka tetapi bisa di lapangan tertutup. Di dalam model belajar cricket kita bisa memodifikasi permainan dan alat tersebut agar mempermudah siswa dalam mengembangkan keterampilannya. Sebelum penyebaran olahraga cricket di sekolah-sekolah lainnya pengembangan model belajar ini bisa diterapkan dalam ekstrakurikuler sekolah yang mempunyai olahraga cricket.

Ekstrakurikuler merupakan salah satu bentuk minat dan bakat siswa dalam mengembangkan olahraga yang dia sukai dengan adanya minat siswa dia bisa berprestasi di olahraga tersebut dari tingkat Nasional maupun Internasional. Dengan pengembangan variasi model belajar olahraga ini menjadi dasar permainan cricket lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya pengembangan olahraga ini membantu pengenalan olahraga di kalangan siswa dan sekolah-sekolah yang belum mempunyai ekstrakurikuler olahraga cricket ini.

Dalam penelitian ini subyek adalah usia 15 – 17 tahun pada siswa ekstrakurikuler cricket SMAN 74 JAKARTA. Setelah beberapa

observasi dilakukan oleh peneliti, nampak sekali bahwa model permainan untuk meningkatkan *fielding* pada olahraga cricket ini sangat terbatas di ekstrakurikuler tersebut dikarenakan pelatih hanya menerapkan latihan yang terpaku kepada teknik yang membosankan dan kurang menarik untuk siswa agar siswa lebih semangat dan dapat meningkatkan keterampilan *fielding* cricket khususnya, sehingga tehnik dasar dalam cricket yang meliputi *fielding* belum diterapkan agar dapat tersalurkan dengan baik. Dengan ini Peneliti ingin mengembangkan permainan untuk meningkatkan *fielding* pada olahraga cricket di sekolah terutama sekolah yang mempunyai ekstrakurikuler olahraga cricket.

Melihat fenomena yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan permainan lemparan untuk meningkatkan *fielding* yang berupa variasi-variasi model permainan olahraga cricket dengan dengan berkonsultasi pada dosen ahli cricket dan ahli kepelatihan cricket.

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti menetapkan fokus permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan model permainan *fielding* masih sangat sedikit, sehingga perlu diadakan pengembangan model yang baru.

Pengembangan model permainan disesuaikan dengan karakteristik usia 15 – 17 tahun.

2. Pengembangan model belajar *fielding* yang efektif untuk cabang olahraga cricket pada usia 15 – 17 tahun.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan : Bagaimana model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15 – 17 tahun ?

## D. Kegunaan Penelitian

Pengembangan model permainan *fielding* cricket ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Teoritis
  - a. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan pengetahuan tentang permainan untuk meningkatkan *fielding* yang dibutuhkan dalam olahraga permainan cricket.

- b. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan referensi studi pustaka bagi penelitian selanjutnya.

## 2. Praktis

- a. Memberikan pengetahuan tambahan kepada pelatih tentang model permainan untuk meningkatkan *fielding* khususnya agar pelatih mempunyai variasi melatih lebih banyak lagi.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pemikiran serta dapat pula dijadikan bahan acuan pada program latihan dan pembinaan yang disesuaikan dengan pendekatan keilmuan.
- c. Sebagai bahan masukan bagi PCI (Pengurus Cricket Indonesia) dalam mengembangkan prestasi pelajar ditingkat daerah, nasional maupun internasional.

## E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan berupa variasi model permainan untuk *fielding* pada olahraga cricket yang dikemas dalam sebuah buku panduan hasil produk. Spesifikasi dari variasi model permainan *fielding* pada permainan cricket dikembangkan dan dikhususkan pada keterampilan tehnik dalam cricket. Alat yang digunakan merupakan alat modifikasi yang aman yaitu *stump* plastik, pemukul plastik dan kayu yang di modifikasi, bola *soft*, *cone*, bola kasti, peluit, dan lapangan.