

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah kegiatan integral dari peradaban manusia yang keberadaannya berguna bagi kehidupan. Olahraga memiliki peran sebagai sebuah mesin *nation and character building* sekaligus alat pemersatu bangsa, membentuk karakter individu dan kolektif, serta memiliki potensi mendinamisasikan sektor-sektor pembangunan yang lain. (Pelana, 2017). Salah satu cabang olahraga permainan yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah Cricket. Cabang olahraga cricket merupakan salah satu olahraga yang berasal dari Inggris dan dimainkan pada musim panas. Pada jaman kerajaan Inggris olahraga ini dimainkan oleh keluarga raja-raja atau kaum bangsawan Inggris, sehingga negara persemakmuran mengenal olahraga cricket.

Cricket merupakan salah satu cabang olahraga yang populer kedua didunia dan dimainkan lebih dari 120 negara. Olahraga cricket adalah sebuah olahraga permainan dengan dua tim /kelompok yang masing-masing terdiri dari sebelas orang. Permainan ini menggunakan bat sebagai alat pemukul dan bola sebagai objek pukul. Idealnya cricket dimainkan di lapangan rumput dan di tengah lapangannya di buat sebuah area persegi yang dinamakan pitch yang berukuran 20 meter kali 4 meter (Sudarsono, 2020). Olahraga cricket menjadi salah satu olahraga yang mulai populer dan sering diselenggarakan kejuaraannya di tingkat pelajar, Universitas, daerah, maupun Provinsi. Seiring dengan berkembangnya olahraga cricket di Indonesia juga semakin ketat persaingan dan gengsi setiap tim

cricket di masing-masing daerah. Dengan semakin beragam tim yang ikut berpartisipasi di setiap ajang kejuaraan cricket yang diselenggarakan.

Prestasi cricket di Indonesia saat ini bisa dikatakan cukup baik namun masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Dapat dilihat dari beberapa event yang diikuti oleh tim Indonesia di tingkat Internasional seperti SEAGames 2017 di Malaysia, Indonesia menempati peringkat ke-2 untuk tim putri dan peringkat ke-3 untuk tim putra. Selain itu pada ajang *ICC World Cup Qualifier East Asia Pasiphic* tim putri Indonesia hanya menempati peringkat 4 dari 6 Negara dan untuk tim putra Indonesia menempati peringkat 5 dari 6 Negara.

Kurangnya prestasi tim cricket Indonesia ini salah satunya dikarenakan masih kurangnya minat setiap atlet dalam mengikuti olahraga cricket dikarenakan sosialisasi yang belum merata dan program latihan atau suasana latihan yang cenderung itu-itu saja serta kurang menarik minat calon atlet. Maka dari itu tenaga ahli harus selalu *upgrade* ilmu kepelatihan untuk memiliki program latihan yang berbeda dan menyenangkan yang akan sedikit menambah minat dan semangat atlet dalam mengikuti latihan cricket, sehingga tujuan dari latihan yang direncanakan dapat tercapai dan terpenuhi. Karena itu semua adalah tujuan dari sebuah program latihan yang dibuat untuk dicapai.

Walaupun pada saat ini olahraga cricket sudah mulai terlihat perkembangan di setiap daerahnya tetap saja kontribusi dari tenaga ahli dibidang ini harus terus ditingkatkan. Seperti program latihan yang diberikan kepada atlet-atletnya harus terus inovatif dan bervariasi agar semakin menarik minat atlet untuk terus mengikuti latihan tanpa merasa bosan, dengan begitu bibit-bibit generasi penerus prestasi olahraga cricket tidak pernah terputus. Selain dilakukannya

sosialisasi olahraga cricket, tentunya program dari pelatih yang harus semakin menarik minat terhadap olahraga cricket ini sangatlah penting.

Prestasi cricket tim cricket DKI Jakarta sejauh ini masih menjadi barometer bagi beberapa tim cricket di Indonesia, maka dari itu pembinaan pada atlet harus terus ditingkatkan untuk terus mempertahankan prestasi yang sudah ada, dari mulai sosialisasi pengenalan cricket sampai kalender *event* kejuaraan harus rutin diselenggarakan agar minat atlet dalam olahraga cricket semakin tinggi. Terlihat dari beberapa kali kejuaraan, prestasi tim DKI Jakarta khususnya tim putra, prestasinya masih sedikit tertinggal dari tim putri itu dikarenakan minat dalam olahraga cricket ini masih rendah. Tidak dapat dipungkiri, minat berlatih untuk tim putra dan putri pun masih sangat sedikit.

Di dalam olahraga cricket ada beberapa nomor kategori pertandingan Internasional, seperti T20 dan *One Day*. T20 adalah kategori pertandingan yang memiliki typical permainan yang sangat cepat, nomor T20 ini dimainkan oleh 11 orang pemain dengan jumlah *over* dalam permainan sebanyak 20 *overs*. Sedangkan kategori *One Day* dimainkan oleh 11 orang dengan jumlah *over* 50 *overs*. 2 nomor kategori ini adalah kategori yang dimainkan di semua ajang cricket Internasional.

Di Indonesia sendiri kategori dalam cricket ini ada beberapa modifikasi kategori, seperti super'8 yang dimainkan oleh 8 orang dengan jumlah *overs* 8 atau 10, juga ada kategori sixes yang dimainkan oleh 6 orang dengan jumlah *overs* 6. Dengan adanya modifikasi beberapa kategori ini akan semakin mempermudah penyebaran permainan cricket di Indonesia yang masih belum terlalu populer ini.

Beberapa teknik dasar dalam olahraga Cricket yaitu seperti memukul (*batting*), melempar (*bowling*), dan menjaga (*fielding*) (Romi Mardela & Irawan, 2017). Ketiga teknik ini sebagai elemen utama dalam olahraga cricket, dan sebagai senjata utama dalam satu pertandingan yang memiliki kegunaannya masing-masing.

Pada bidang olahraga model latihan mempunyai karakteristik tersendiri dan sangat bervariasi serta dapat digunakan olahraga perorangan dan tim. Bomp (2009) mengatakan bahwa model latihan adalah bentuk manipulasi yang disiapkan untuk mencapai tujuan dari latihan itu sendiri (Udam, 2017). Selanjutnya, pengembangan model latihan merupakan proses jangka panjang secara kontinu dan berubah terus-menerus, karena model latihan akan berkembang berkaitan dengan pengembangan atletnya (Mulya & Millah, 2019). Dengan demikian, pemilihan dan pengembangan model latihan menjadi hal yang patut diperhatikan oleh pelatih demi tercapainya target prestasi.

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa keberhasilan prestasi dalam bermain cricket sangat tergantung pada kemampuan kondisi fisik dan juga model latihan yang tepat (Divya et al., 2014). Sehingga, untuk mencapai target prestasi, diperlukan adanya pembinaan dan pelatihan yang teratur, terarah dan kontinu. Pemilihan model latihan yang tepat menjadi salah satu factor yang perlu dipertimbangkan selain keterampilan yang dimiliki. Seperti dalam hasil penelitian, disebutkan bahwa kesuksesan dalam bermain *Cricket* membutuhkan berbagai kemampuan fisik dan teknik (Veness et al., 2017) Semua cabang olahraga memerlukan kondisi fisik yang baik dan maksimal agar dapat melakukan gerakan

teknik secara sempurna. Selain kondisi fisik atlet yang baik, dalam permainan cricket juga dibutuhkan kemampuan teknik yang baik pula.

Untuk mencapai sebuah prestasi yang diinginkan, tentu tidak lepas dari latihan-latihan yang dilakukan oleh para atlet. Olahraga yang baik adalah terprogram sesuai dengan kebutuhan seseorang (Kurnia, 2020). Latihan adalah proses sistematis dan terprogram yang dilakukan berulang kali dengan beban bertahap untuk tujuan tertentu seperti peningkatan kelincahan, kecepatan, dan daya tahan kardiovaskular (Fauzi et al., 2020). Sedangkan Here dalam (Sukadiyanto, 2012) latihan (*training*) adalah suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga dengan pendekatan ilmiah, memakai prinsip prinsip pendidikan yang terencana dan teratur, sehingga dapat meningkatkan kesiapan dan kemampuan olahragawan”. Metode dan model latihan adalah konsep atau wujud dari latihan yang mirip atau menyerupai situasi dan kondisi aktivitas yang sering terjadi dalam situasi sesungguhnya. Sehingga, harus tersusun program latihan dan dilakukan dengan cara yang tepat dan benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Latihan merupakan unsur yang sangat berpengaruh terhadap penguasaan teknik (Gunawan et al., 2016) termasuk dalam bermain cricket. Adapun tujuan melatih gerakan keterampilan adalah untuk mengotomatisasi gerakan sesuai dengan keterampilan gerakan yang dikehendaki dan benar otomasiasinya. Dalam latihan ada tahapan yang harus dilakukan untuk seseorang dapat menguasai suatu keterampilan gerakan.

Secara umum, permainan cricket dimulai dari lempar tangkap untuk meningkatkan keterampilan *fielding* (R Mardela et al., 2019). Pemberian model

latihan oleh pelatih dapat dikatakan sudah sedikit mudah didapat khususnya pada keterampilan *fielding* cricket. Namun, kurang beragam variasi latihan dari pelatih menyebabkan atlet cepat bosan dalam melakukan latihan keterampilan *fielding* sehingga menyebabkan target latihan tersebut tidak tercapai secara maksimal. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, model atau variasi latihan keterampilan cricket terutama pada keterampilan *fielding* (*catching*, *throwing* dan *wicket keeping*) yang diberikan pelatih pada umumnya hanya diberikan model latihan monoton dan kurang bervariasi.

Keterampilan *fielding* ini sangat penting pada saat *inning fielding*. Dalam *inning fielding* ini pemain dituntut dalam segera mengembalikan atau melempar bola yang ditangkap dari hasil pukulan kembali ke tangan *wicket keeper* dengan segera agar bisa mendapat *runout* (mengeluarkan pemukul dari tim lawan) atau menangkap bola lambung hasil pukulan dari tim lawan. Semakin baik keterampilan *fielding* (*catching*, *throwing* dan *wicketkeeping*) semakin besar peluang untuk memenangkan permainan.

Atlet yang berkualitas tentunya harus dapat menguasai semua keterampilan, begitu pula bagi seorang atlet cricket. Sebagaimana yang disampaikan oleh Saikia, Bhattacharjee dan Lemmer (Barman, 2020) bahwa *fielding* ini adalah dimensi terpenting setelah *batting* dan *bowling* karena *fielding* ini memiliki fakta nyata di lapangan bahwa saat melempar dan menangkap bola dengan akurat adalah kemenangan dalam pertandingan pada saat *inning fielding* karena ada istilah "*catch win the match*" atau menangkap adalah kemenangan pertandingan. Jadi, keterampilan teknik *fielding* ini sangat penting untuk dikuasai oleh setiap pemain cricket.

Oleh karena itu dibutuhkan identifikasi karakter anak usia 17 tahun lebih suka melakukan suatu aktifitas yang bersifat permainan menantang dan menyenangkan. Dalam pelaksanaan program latihan, suasana latihan yang menyenangkan harus diberikan, maka dengan mudah dipahami dan dilakukan. Sehingga tujuan dari latihan dapat tercapai dengan baik dan benar sehingga terjadi proses perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Untuk itu, perlu dilakukan terobosan dalam menggunakan model latihan yang cukup berkembang pada cabang olahraga cricket yaitu model latihan keterampilan yang baru, dimana bentuk latihannya menggunakan program latihan yang bervariasi di setiap fase sehingga dapat meningkatkan kualitas penguasaan keterampilan terutama keterampilan *fielding* dan dapat berkontribusi terhadap peningkatan prestasi atlet cricket. Oleh karena hal itu, peneliti merancang penelitian produk model latihan dan menguji efektifitas pada atletnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan model latihan *fielding* agar model latihan keterampilan *fielding* semakin bervariasi dan inovatif, agar atlet tidak merasa jenuh dengan variasi model latihan yang hanya itu-itu saja, juga agar target latihan bisa tercapai sebagaimana mestinya. Pengembangan model latihan yang akan dibuat oleh peneliti yang disesuaikan dengan kualifikasi usia yakni untuk U-17.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus peneliti pada penelitian ini adalah pengembangan model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan untuk atlet cricket U-17 cabang olahraga cricket.

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana mengembangkan model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan untuk atlet U-17?
2. Apakah pengembangan model latihan berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan *fielding* atlet U-17?

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti kemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan untuk atlet U-17.
2. Menguji efektifitas model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan untuk atlet U-17.

### E. Signifikansi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari produk pengembangan model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan yang dilakukan peneliti secara signifikan berfungsi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, menghasilkan temuan model latihan keterampilan yang baru di cabang olahraga cricket. Sedangkan secara praktis sebagai salah satu memberikan solusi alternatif bagi pemenuhan kebutuhan model latihan dalam melakukan latihan di lapangan, sehingga hasil pengembangan model latihan keterampilan *fielding* dapat langsung dilaksanakan dan dapat meningkatkan prestasi cricket.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu serta berkontribusi dalam pembelajaran dan kepelatihan pada materi keterampilan dasar cricket. Adapun kegunaan hasil dari penelitian ini nantinya diantara lain:

1. Dapat mengembangkan produk baru untuk model latihan keterampilan *fielding*.
2. Dapat menambah dan memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan kepelatihan guna meningkatkan hasil dari proses latihan di lapangan.
3. Dapat membantu *coaching staff* atau tenaga ahli dalam memberikan referensi materi latihan keterampilan dan suasana baru kepada atlet guna peningkatan kualitas keterampilan *fielding* dan peningkatan prestasi pada cabang olahraga cricket.
4. Membantu mengoptimalkan proses latihan keterampilan cricket kepada atlet dan membantu memberikan inspirasi untuk lebih kreatif dalam menggunakan media kepelatihan.

#### **F. Kebaruan Penelitian (*State of the art*)**

Kebaruan dari penelitian ini adalah tersedianya pengembangan model latihan keterampilan *fielding* berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan *fielding* olahraga cricket pada atlet U-17 tahun yang terdiri dari buku model latihan untuk pelatih, buku panduan penggunaan untuk pelatih dan atlet, dan video animasi model latihan.