

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga mempunyai peranan penting bagi kesehatan tubuh maupun organ tubuh manusia. Dalam olahraga terdapat aspek rohanian (jiwa) yang terdiri dari : mental, motivasi, sikap, minat, konsentrasi dan sebagainya. Aspek kejiwaan ini berperan penting untuk pembinaan olahraga. Namun, terkadang tidak mendapat perhatian oleh pelaku olahraga dari pelatih atau pembina olahraga.

Olahraga adalah proses sistematis yang terdiri atas setiap kegiatan dan usaha yang dapat membantu perkembangan atau pun membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan ataupun anggota masyarakat. Olahraga dapat berupa permainan, pertandingan, serta prestasi puncak di dalam pembentukan manusia yang memiliki ideologi.

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 termasuk olahraga *cricket*.

Olahraga *Cricket* merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sudah dikenal sejak lama di dunia. Ada konsensus pendapat para ahli bahwa *cricket* mungkin telah ditemukan pada masa Saxon atau Norman oleh anak-anak yang tinggal di Weald, sebuah daerah hutan lebat dan pembukaan di Inggris tenggara. Referensi pertama tentang *cricket* dimainkan sebagai olahraga dewasa adalah pada tahun 1611, dan pada tahun yang sama, kamus mendefinisikan *cricket* sebagai permainan anak laki-laki. Ada juga pemikiran bahwa *cricket* mungkin berasal dari permainan bola, dengan intervensi seorang *batsman* yang mencoba menghentikan bola dari mencapai targetnya dengan memukulnya.

Desa *cricket* telah dikembangkan pada pertengahan abad ke-17 dan "*tim county*" Inggris pertama dibentuk pada paruh kedua abad ini, karena "pakar lokal" dari desa *cricket* dipekerjakan sebagai profesional paling awal. Pertandingan pertama yang diketahui di mana tim menggunakan nama *county* adalah pada 1709. Di pertengahan abad ke-18 *cricket* memantapkan dirinya sebagai olahraga terkemuka di London dan daerah tenggara Inggris. Penyebarannya dibatasi oleh kendala perjalanan, tetapi perlahan-lahan mulai populer di bagian lain Inggris dan *Cricket Wanita* dimulai pada 1745, ketika pertandingan pertama yang diketahui dimainkan di Surrey.

Cricket diperkenalkan ke Amerika Utara melalui koloni-koloni Inggris pada awal abad ke-17, dan pada abad ke-18 tiba di bagian lain dunia. Ini diperkenalkan ke Hindia Barat oleh penjajah dan ke India oleh pelaut Perusahaan Hindia Timur Britania. Itu tiba di Australia segera setelah kolonisasi dimulai pada 1788 dan olahraga *cricket* mencapai Selandia Baru dan Afrika Selatan pada tahun-tahun awal abad ke-19 (*International Cricket Council, History Of Cricket*)

Olahraga yang hampir mirip dengan kasti ini, sudah ada di Indonesia sejak tahun 1880-an. Dalam satu literatur mengenai letusan Gunung Krakatau dan kehidupan masyarakat Jakarta pada saat itu, disebutkan adanya permainan *cricket* antara *Batavia Cricket Club* dengan tamu *Circus Eleven* di daerah Monas (Monumen Nasional) sekarang berada.

Pada tahun 1992, sejumlah kegiatan *Cricket* mulai terlihat aktif dengan terbentuknya Jakarta *Cricket* Associatin (JCA) dan berdirinya sebuah liga *Cricket*.

Pada saat bersamaan terbentuknya JCA, liga *cricket* ini rutin diadakan di Bali dan beberapa tahun kemudian *cricket* Bali terbentuk.

Pada tahun 1997, olahraga *cricket* ini dimainkan oleh orang Indonesia timur terutama di daerah Kupang, NTT dan berkembang disana. Pada tahun 2000 dibentuk Yayasan *Cricket* Indonesia (Indonesia *Cricket* Foundation) yang membantu mengkoordinasi perkembangan *cricket* di Indonesia. Indonesia termasuk kelompok negara yang disebut East-Asia Pasific (EAP). EAP adalah bagian dari ICC (International *Cricket* Council). Pada tahun yang sama, Indonesia diakui sebagai negara afiliate walaupun baru mengenal *cricket*.

President of *cricket* Indonesia menitik beratkan pada sosialisasi olahraga *cricket* terhadap anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah karena anak-anak lebih mudah diberikan pengarahan dan penanaman tradisi *cricket*.

Cricket merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh 11 orang di dalam lapangan yang berbentuk oval. teknik olahraga ini sangat banyak, diantaranya : melempar (*bowling*), memukul (*batting*), menjaga (*fielding*). Ketiga teknik ini elemen yang paling utama dalam suatu pertandingan. Dalam olahraga *cricket* terdapat teknik yang disebut *batting* atau memukul. Macam-macam teknik *batting* terdiri dari *straight drive*, *cover drive*, *off drive*, *pull shot*, *cut shot* *hook shot*, *swip shot*, *back foot drive* dan banyak lagi. Dengan banyaknya variasi pukulan ini menambah permainan *cricket* lebih menarik dan menantang serta tujuan pukulan tersebut untuk menghasilkan skor sebanyak-banyaknya. Lalu ada teknik *bowling* yang terdiri dari *fast bowling*, *medium fast bowling*, *slow bowling*, *off swing*, *in swing*, *off spin* dan *leg spin*.

Dalam *bowling* dibutuhkan strategi dan taktik sehingga seorang pemukul tidak bisa mendapatkan nilai dengan bermacam-macam teknik *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 anak siswa dalam berolahraga dan upaya dalam mengembangkan olahraga *cricket* ini di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi lainnya (Tangkudung, 2007).

Pembinaan olahraga *cricket* pada usia 10-15 tahun merupakan salah satu wadah untuk menciptakan generasi baru dalam perkembangan olahraga *cricket*. pada usia 10-15 tahun ini memiliki rasa ingin tahunya sangat tinggi yang dapat menciptakan minat dan bakat anak dalam mengembangkan olahraga yang dia sukai tanpa paksaan dari pihak manapun. Dengan adanya minat maka anak dapat berprestasi di olahraga tersebut dari antar sekolah, Daerah, Nasional dan Internasional. Dengan pengembangan model pembelajaran olahraga ini menjadi dasar untuk belajar *cricket* lebih mudah. Dalam perkembangan pembinaan ini banyak ditemukan anak yang memiliki rasa bosan dengan pembelajaran *cricket* khususnya dengan belajar *bowling* (melempar) karena kurangnya modifikasi gerak dan permainan yang mengacu pada pembelajaran *cricket* khususnya *bowling* serta permainan yang membuat anak merasa senang dan semangat. Dengan ini peneliti mengajukan untuk membuat model pembelajaran *bowling cricket* melalui

permainan pada usia 10-15 serta 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 : Model pembelajaran *bowling* (melempar) *cricket* melalui permainan masih sedikit, maka perlu model pembelajaran yang baru. Model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik pada usia 10 -15 tahun.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan : Bagaimana model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan pada usia 10-15 tahun?

D. Kegunaan Penelitian

Model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan pada usia 10-15 tahun ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Teoritis
 - a. Model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan gerakan *bowling cricket* yang dibutuhkan dalam olahraga *cricket*.
 - b. Model pembelajaran teknik *bowling* ini dapat dijadikan studi pustaka bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

- a. Memberikan pengetahuan kepada pelatih atau pengembang olahraga *cricket* tentang model pembelajaran *bowling* agar variasi pembelajaran bertambah.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah wawaasan serta dapat dijadikan bahan acuan pada program latihan dan pembinaan olahraga *cricket* yang disesuaikan dengan pendekatan keilmuan.

