

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga *Cricket* ditemukan di Inggris pada abad ke-16 dan telah menjadi salah satu olahraga yang paling banyak dimainkan di dunia. *International Cricket Council* (ICC) adalah badan atau dewan yang mengatur *cricket* untuk cabang olahraga *cricket* se-Dunia, yang bertanggung jawab atas turnamen besar, peraturan, dan *cricket* Internasional pada umumnya. Sekarang memiliki anggota lebih dari 100 negara dan lebih banyak orang yang memainkan permainan *cricket* daripada sebelumnya. *Cricket* dinikmati di seluruh dunia oleh pria dan wanita, tua dan muda, orang-orang yang berbadan sehat dan mereka yang disabilitas. (Sellers, 2009)

Pertandingan *cricket* mempertemukan para pemain, pejabat, dan penonton dalam pertemuan sosial yang unik, kaya akan tradisi rasa hormat dan semangat kemurahan hati dari olahraga yang telah menanamkan '*cricket*' dalam bahasa kita sebagai kata untuk perilaku yang patut dicontoh dan sebuah permainan yang adil. (Mark Butcher, Abraham dan James, 2010)

Sejarah olahraga *cricket* di Indonesia sudah mulai dikenal sejak tahun 1880-an. Olahraga yang satu ini dimainkan oleh *Batavian Cricket Club* di Monas, Jakarta. *Cricket* dimainkan oleh para bangsawan yang singgah di Jakarta yang bertujuan untuk memperkenalkan olahraga *cricket* ke negara Indonesia.

Pada tahun 1992 sejumlah kegiatan olahraga *cricket* mulai terlihat aktif dengan adanya beberapa permainan persahabatan dan permainan tur, yang merupakan cikal bakal terbentuknya *Jakarta Cricket Association* (JCA) oleh Wilfred Schultz dan berdirinya sebuah kompetisi liga *cricket*. Sampai saat ini *Jakarta Cricket Association* (JCA) telah berkembang baik dengan mengadakan pertandingan menggunakan 3 lapangan, yaitu lapangan *Cricket* di Buperta Cibubur, lapangan *Cricket* di sekolah *Gandhi Memorial Intercontinental School* (GMIS), dan Lapangan *Cricket* Indorama, Purwakarta. Dengan membuat 2 (dua) Divisi yang terdiri dari beberapa *club*, yang dimainkan oleh Warga Negara Asing (WNA) seperti India, Australia, Pakistan, Singapura dan lain-lain.

“Pada tahun 1997 *Cricket* mulai dimainkan oleh orang Indonesia yaitu anak-anak yang berasal dari daerah NTT (Nusa Tenggara Timur) tepatnya di Kupang.” (Tangkudung, 2007) Pada saat itu pertama kali permainan *cricket* berkembang oleh orang Indonesia, telah banyak atlet serta pelatih yang berasal dari Nusa Tenggara Timur (NTT), seperti Jesemberti Rosongna dan Fernandes Nato yang dulunya adalah mantan pemain tim Nasional *Cricket* Indonesia dan sekarang menjadi Pelatih Pelatda *Cricket* DKI Jakarta.

Selama beberapa dekade terakhir, evolusi yang paling signifikan adalah olahraga *cricket* diharapkan menjadikan orang – orang yang bermain *cricket* lebih bugar dan lebih banyak berlatih daripada sebelumnya, dan olahraga *cricket* telah mencerminkan peningkatan atletis dengan format pertandingan yang baru dan lebih menarik, berbagai tehnik pukulan *batting*, variasi *bowling*, dan keterampilan *fielding*. Olahraga *cricket* telah memosisikan dirinya sebagai pertandingan atletik,

yang penuh warna, dan intens secara taktik. (Mark Butcher, Abraham dan James, 2010)

Olahraga ini di minati dari berbagai macam golongan usia baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Peningkatan serta perkembangan yang semakin membaik bagi *cricket* Indonesia di era abad ke-21 ini, sejumlah penghargaan dan pencatatan sejarah telah di raih oleh tim *cricket* Indonesia, antara lain pada tahun 2017 tim *cricket* putra atau putri Indonesia meraih peringkat 2 (putri) dan peringkat 3 (putra) di *SEA GAMES* Kuala Lumpur, lalu ditahun 2018 tim putri Indonesia meraih posisi runner up atau peringkat 2 di kejuaraan *ASEAN Womens T20 Open Tournament* di Bangkok. Serta peringkat 4 tim putri *cricket* Indonesia di kejuaraan *Women's T20 Smash Tournament* di Bangkok. Sederatan penghargaan yang telah mencatatkan sejarah yang sangat baik untuk *Cricket* Indonesia, kedepannya *cricket* Indonesia akan lebih berkembang dan mencatatkan sejarah-sejarah baru di mata dunia.

Tehnik dasar dalam olahraga *Cricket* terdiri dari *Bowler* (pelempar), *Batsman* (pemukul), dan *Fielder* (penjaga lapangan), namun di posisi *fielder* sendiri terdapat 1 orang yang bertugas menangkap bola langsung dari lemparan seorang pelempar (*Bowler*) spesialis tersebut adalah penjaga gawang *cricket* (*wicket keeper*), seorang *wicket keeper* selalu berdiri di belakang *stump* (3 tiang yang berada dibelakang *batsman*), tugas dasar *wicket keeper* adalah memberhentikan laju bola yang diberikan oleh seorang *bowler*, kemudian *wicket keeper* juga di perbolehkan menggunakan perlengkapan tambahan atau pelindung badan, seperti *pad*, *helmet*, serta *glove keeper* atau *box* untuk melindungi alat kelamin laki – laki, bahkan

terdapat di peraturan *International Cricket Council*, yang mewajibkan memakai pelindung tubuh saat pertandingan.

Memang tidak banyak generasi penerus *cricket* yang memfokuskan untuk spesialis *wicket keeper*, kebanyakan anak remaja yang meminati di spesialis *bowling* ataupun *batting*, namun semestinya *wicket keeper* adalah spesialis yang sangat dibutuhkan dan penting untuk kebutuhan tim.

(Guha, 2016) Mengatakan *wicket keeper* adalah pekerjaan yang paling sulit di *cricket*. Tuntutan spesialis *wicket keeper* itu secara pastinya melebihi tuntutan dari spesialis *batsman*, *bowler* atau pun *fielder*. Seorang *wicket keeper* harus selalu waspada dan ia harus tak kenal takut terhadap berbagai bola. *Wicket keeper* itu tentu saja membutuhkan konsentrasi seperti ahli bedah jantung, refleks seperti pilot tempur dan nyali seorang petinju

Seorang *wicket keeper* sangat membutuhkan *agility* atau kelincahan yang baik, *endurance* atau daya tahan yang kuat, serta tingkat fokus yang sangat bagus, untuk itu anak remaja atau calon generasi penerus harusnya dapat memiliki atau menjadikan hal tersebut dengan baik dan benar, namun seiring perkembangan zaman, anak - anak di zaman sekarang ini lebih mementingkan (Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, 2017) mengactakan penggunaan gadget yang memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya

(berdampak pada kemalasan. Karena anak-anak lebih mementingkan gadget nya daripada pembelajarannya).

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam hal ini tingkat kemalasan anak remaja sangatlah memprihatinkan dan perlu diperhatikan, baik itu untuk kesehatannya atau pun untuk menunjang menjadi seorang *wicket keeper*.

Tugas lain dari *wicket keeper* adalah mematikan atau mengeluarkan lawan (*batsman*) dari lapangan, dengan berbagai macam cara, seperti “*Caught*” yaitu *Batsman* memukul bola keatas udara atau mengenai pinggiran *bat* lalu bola ditangkap langsung oleh *wicket keeper*, maka *batsman* tersebut dikatakan mati atau keluar. Kemudian ada “*Run Out*” *bowler* melepaskan bola dan *batsman* memukul bola kemudian lari untuk menukar tempat dan belum mencapai garis *batsman*, *stump* dipukul dan menjatuhkan *bails* oleh *wicket keeper*, dengan bola masih ditangan *wicket keeper*, dengan demikian *batsman* tersebut mati atau keluar dengan keterangan *Run Out*. Dan yang terakhir yaitu dengan cara *Sumped* atau *Stumping* yang dimaksud adalah *bowler* melepaskan bola dan *batsman* maju keluar dari garis *batsman* atau *popping crease* untuk memukul bola tetapi tidak mengenai bola dan *wicket keeper* langsung menangkap bola dan dengan cepat *wicket keeper* menangkap bola tersebut lalu dengan cepat pula memukul *stump* dan menjatuhkan *bails* dengan bola yang berada ditangan *wicket keeper* sebelum *batsman* tersebut kembali ke *home basenya*, maka *batsman* tersebut dikatakan mati atau *out* dengan keterangan *Stumped*.

Melihat berbagai fenomena yang telah terjadi, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media belajar *reaction ball* untuk meningkatkan *wicket keeping* yang berupa variasi-variasi model pembelajaran dalam olahraga *cricket* dengan berkonsultasi pada dosen ahli *cricket* dan ahli kepelatihan *cricket*.

B. Fokus Penelitian

Agar masalah tidak meluas, maka berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka fokus penelitian perlu dibatasi yaitu “Model Pembelajaran *Wicket Keeping Cricket* Berbasis Media Belajar *Reaction Ball* Pada Anak Usia U-15 Tahun di DKI Jakarta”

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan di teliti, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah Model Pembelajaran *Wicket Keeper Cricket* Berbasis Media Belajar *Reaction Ball* mudah dan menarik dilakukan untuk Anak Usia U-15 Tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun kegunaan hasil penelitiannya adalah:

1. Agar bisa memberikan kontribusi berharga terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan kepelatihan, khususnya dalam penerapan Model Pembelajaran guna meningkatkan hasil dari proses pembelajaran serta hasil dari latihan dilapangan.

2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan para pelatih dan atlet *cricket* tentang belajar atau latihan menggunakan media belajar berbasis *reaction ball* pada *wicket keeping*.
3. Sebagai sumber informasi serta sumber referensi dalam pengembangan penelitian tindakan dan juga untuk menumbuh kembangkan peneliti supaya terjadi inovasi dalam pembelajaran.
4. Sebagai sarana pembelajaran untuk mengintegrasikan keterampilan dan pengetahuan.

