

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cricket merupakan olahraga yang memerlukan keterampilan teknik dasar yang baik agar pemain dapat tampil optimal dalam pertandingan (Putra et al., 2025). Olahraga ini menuntut pemain menguasai beberapa keterampilan yaitu teknik, taktik, serta kemampuan kognitif yang baik (Lascu, 2026). Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh pemain cricket adalah menangkap bola (*catching*) (Munandar et al., 2025). Dalam konteks permainan, *catching* memiliki peran krusial karena menjadi salah satu cara tercepat untuk mengeluarkan *batsman* sehingga sangat menentukan keberhasilan tim dalam aspek *fielding* (Lim et al., 2023). Setiap tangkapan bisa menjadi momen kunci yang bisa menghasilkan *wicket*, dan ini sangat berpengaruh pada hasil pertandingan (Juniarto & Tangkudung, 2022). Kesalahan dalam menangkap bola dapat mengakibatkan *runs* yang tidak perlu bagi lawan (Putri et al., 2025). Dengan meningkatkan keterampilan menangkap, tim dapat meminimalkan jumlah kesalahan yang terjadi (Camelisa et al., 2026). Dengan demikian, latihan *catching* cricket tidak hanya berfokus pada aspek motorik, tetapi juga melibatkan kemampuan *critical thinking* dalam membaca arah bola, kecepatan, serta pengambilan keputusan yang tepat.

Namun, dalam praktiknya, latihan *catching* cricket sering kali masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga kurang melibatkan aspek berpikir kritis atlet (Lascu et al., 2021). Pelatih cenderung menggunakan metode drill berulang tanpa variasi situasi permainan yang menantang kemampuan kognitif atlet (Lindsay & Spittle, 2024). Selain itu, dari sudut pandang pelatih, para atlet masih belum menguasai teknik dasar, lemahnya fisik dan lemahnya mental. Padahal, *catching* memiliki tingkat kompleksitas tinggi karena menuntut kemampuan membaca lintasan bola, menyesuaikan posisi tubuh, serta mengambil keputusan dalam waktu singkat (Yu et al., 2023). Kondisi ini menyebabkan atlet kurang terlatih dalam mengantisipasi situasi nyata pertandingan dan sering melakukan kesalahan saat menangkap bola (Libreau & Benguigui, 2025). Dampaknya, peluang yang seharusnya menjadi kesempatan mengeluarkan lawan justru berubah menjadi

keuntungan bagi tim lawan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan.

Hasil studi pendahuluan telah dilakukan peneliti di NET Cricket UNJ dengan metode observasi, kuesioner dan wawancara. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa atlet usia U-16 masih mengalami kendala dalam memahami dan menerapkan teknik dasar catching secara optimal saat latihan maupun pertandingan. Perbedaan tingkat kemampuan antar atlet memengaruhi efektivitas proses latihan, sehingga diperlukan pendekatan latihan yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik masing-masing atlet. Selain itu, koordinasi antara fokus penglihatan, pergerakan tangan, dan posisi tubuh saat menangkap bola masih sering kurang tepat, terutama pada atlet yang baru mempelajari teknik catching. Analisis terhadap proses latihan juga menunjukkan bahwa variasi model latihan yang digunakan masih terbatas sehingga atlet cenderung merasa cepat jenuh dan kurang maksimal dalam mengembangkan kemampuan catching secara konsisten. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya membuat model latihan catching yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik atlet usia U-16 tanpa mengurangi kualitas dan tujuan utama latihan. Hasil pengamatan ini juga diperkuat oleh hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 atlet cricket usia U-16 di klub tersebut melalui Google Form, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Kuesioner Studi Pendahuluan Kebutuhan Latihan Catching Cricket pada Atlet U-16

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1	Bentuk latihan seperti apa yang menurut Anda paling membantu dalam menguasai teknik catching cricket?	Latihan berbasis permainan	93%
		Latihan simulasi pertandingan	3%
		Latihan berpasangan	3%
		Latihan drill berulang	0%
2	Bagaimana pendapat Anda terhadap variasi latihan catching yang selama ini diberikan?	Sangat bervariasi	3%
		Cukup bervariasi	13%
		Kurang bervariasi	50%
		Tidak bervariasi	33%

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
3	Seberapa sering Anda mengalami kesulitan fokus saat menerima bola?	Sangat sering	30%
		Sering	40%
		Jarang	23%
		Tidak pernah	7%
4	Seberapa sering Anda mengalami kesulitan membaca arah dan kecepatan bola?	Sangat sering	33%
		Sering	47%
		Jarang	17%
		Tidak pernah	3%
5	Bagaimana tingkat keberanian Anda saat menangkap bola dalam latihan?	Sangat berani	7%
		Berani	20%
		Kurang berani	47%
		Tidak berani	27%
6	Sejauh mana Anda memahami teknik dasar catching cricket?	Sangat memahami	7%
		Memahami	27%
		Kurang memahami	53%
		Tidak memahami	13%

Berdasarkan hasil kuesioner studi pendahuluan, diketahui bahwa bentuk latihan yang paling banyak dipilih oleh atlet untuk membantu penguasaan teknik catching cricket adalah latihan berbasis permainan. Sebanyak 93% responden memilih latihan berbasis permainan, sedangkan 3% memilih latihan simulasi pertandingan, 3% memilih latihan berpasangan, dan tidak ada responden yang memilih latihan drill berulang. Temuan ini menunjukkan bahwa atlet U-16 cenderung membutuhkan bentuk latihan yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendekati situasi permainan dibandingkan latihan yang bersifat monoton atau drill semata.

Pada aspek variasi latihan, sebanyak 50% responden menilai bahwa latihan catching yang selama ini diberikan kurang bervariasi, 33% menyatakan tidak bervariasi, 13% menyatakan cukup bervariasi, dan hanya 3% yang menyatakan sangat bervariasi. Dengan demikian, sebagian besar responden, yaitu 83%, menilai bahwa latihan catching yang selama ini dilakukan masih kurang atau tidak

bervariasi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses latihan perlu dikembangkan melalui model latihan yang lebih variatif agar atlet lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses latihan.

Pada aspek fokus saat menerima bola, sebanyak 30% responden menyatakan sangat sering mengalami kesulitan fokus, 40% menyatakan sering, 23% menyatakan jarang, dan 7% menyatakan tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa 70% responden masih sering atau sangat sering mengalami kesulitan fokus saat menerima bola. Hal tersebut menggambarkan bahwa keterampilan catching tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknik, tetapi juga membutuhkan konsentrasi yang baik ketika atlet menghadapi bola yang datang.

Pada aspek kemampuan membaca arah dan kecepatan bola, sebanyak 33% responden menyatakan sangat sering mengalami kesulitan, 47% menyatakan sering, 17% menyatakan jarang, dan 3% menyatakan tidak pernah. Artinya, sebanyak 80% responden masih sering atau sangat sering mengalami kesulitan membaca arah dan kecepatan bola. Temuan ini menunjukkan bahwa atlet masih memerlukan latihan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan antisipasi, kecepatan reaksi, dan pengambilan keputusan saat menghadapi bola dalam situasi latihan maupun permainan.

Pada aspek keberanian menangkap bola, sebanyak 7% responden menyatakan sangat berani, 20% menyatakan berani, 47% menyatakan kurang berani, dan 27% menyatakan tidak berani. Dengan demikian, sebanyak 74% responden berada pada kategori kurang berani atau tidak berani saat menangkap bola dalam latihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor psikologis, khususnya keberanian dan rasa percaya diri, menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam membuat model latihan catching cricket.

Pada aspek pemahaman teknik dasar catching cricket, sebanyak 7% responden menyatakan sangat memahami, 27% menyatakan memahami, 53% menyatakan kurang memahami, dan 13% menyatakan tidak memahami. Dengan demikian, sebanyak 66% responden berada pada kategori kurang memahami atau tidak memahami teknik dasar catching cricket. Data ini menunjukkan bahwa penguasaan teknik dasar catching masih perlu ditingkatkan, terutama berkaitan dengan posisi tubuh, kesiapan tangan, koordinasi mata dan tangan, serta

penyelesaian gerakan saat menangkap bola.

Secara keseluruhan, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa permasalahan keterampilan catching cricket pada atlet U-16 tidak hanya berkaitan dengan aspek teknik, tetapi juga mencakup aspek variasi latihan, fokus, kemampuan membaca arah dan kecepatan bola, keberanian, serta pemahaman teknik dasar. Oleh karena itu, model latihan catching cricket berbasis permainan menjadi relevan sebagai alternatif latihan yang lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik atlet U-16.

Model latihan catching cricket berbasis permainan bagi atlet pemula merupakan suatu upaya penting dalam meningkatkan keterampilan teknik menangkap bola secara efektif dan menyenangkan. Model latihan ini dirancang untuk membantu atlet pemula mengatasi berbagai kendala dasar dalam proses latihan, seperti kurangnya keberanian saat menangkap bola, rendahnya fokus dan konsentrasi, kurangnya akurasi tangkapan, serta lambatnya reaksi terhadap arah datangnya bola. Melalui pendekatan berbasis permainan, atlet tidak hanya dilatih kemampuan teknik, tetapi juga dibangun rasa percaya diri dan kesiapan mental dalam situasi latihan maupun pertandingan. Selain itu, suasana latihan yang variatif dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi atlet pemula untuk belajar teknik catching cricket secara lebih optimal dan berkelanjutan. Beberapa peneliti yang berperan sebagai pelatih telah mengkaji strategi untuk melatih permainan cricket seperti Dibba and Ganapathi (2023) yang meneliti tentang pengaruh pelatihan berbasis simulasi terhadap performa atletik pada pemain cricket. Penelitian yang ia lakukan bertujuan untuk meneliti pengaruh pelatihan berbasis simulasi terhadap kebugaran fisik dan indeks performa pada pemain kriket wanita. Hasil temuannya menunjukkan peningkatan signifikan pada VO2 max ($p=0,001$), daya anaerobik ($p=0,009$), kekuatan eksplosif kaki ($p=0,036$), dan total jarak yang ditempuh dalam tes simulasi latihan kriket ($p=0,001$) serta penurunan rata-rata satu putaran tes simulasi latihan kriket ($p=0,001$) pada latihan simulasi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga, penggabungan latihan berbasis simulasi dalam program pengkondisian direkomendasikan untuk meningkatkan kekuatan aerobik, anaerobik, dan eksplosif kaki pemain kriket.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya Sulistianingsih et al. (2023) mengembangkan model pelatihan keterampilan teknik lapangan pada atlet U-17 dalam cricket. Model ini diuji cobakan kepada atlet U-17 di klub PCI POPB DKI Jakarta dan Jawa Tengah yang berjumlah 48 orang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pelatihan keterampilan teknik fielding berbasis permainan untuk atlet U-17 dapat dikembangkan dan diterapkan secara efektif dalam melatih serangkaian proses gerakan keterampilan fielding dalam kriket.

Senada dengan penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan model untuk permainan cricket, Eduard et al. (2021) juga melakukan penelitian dengan pengembangan model namun berbasis pada permainan. Ia meneliti model latihan keterampilan bowling cricket berbasis permainan untuk anak usia 12-15 tahun. Penelitiannya melibatkan 80 orang yang berasal dari 16 anak di SD Negeri 15 Pagi Pondok Bambu, 25 anak di SMP Negeri 2 Kebakkramat dan 40 anak di klub cricket Karanganyar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pelatihan keterampilan bowling kriket berbasis permainan yang dikembangkan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan bowling pada anak usia 12-15 tahun..

Berdasarkan analisis penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, ditemukan beberapa kesenjangan utama, di antaranya: (1) penelitian pengembangan model latihan cricket yang telah ada lebih banyak berfokus pada keterampilan fielding secara umum dan teknik bowling, sementara model latihan yang secara khusus menitikberatkan pada teknik catching cricket masih sangat terbatas; (2) model latihan yang dikembangkan sebelumnya belum secara optimal dirancang untuk mengatasi permasalahan spesifik atlet pemula, seperti keberanian menangkap bola, fokus dan konsentrasi, akurasi tangkapan, serta kecepatan reaksi terhadap arah datangnya bola; (3) pendekatan latihan yang digunakan masih cenderung bersifat konvensional dan berbasis drill, sehingga kurang melibatkan unsur permainan yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan kemampuan berpikir kritis atlet dalam situasi latihan; (4) integrasi model latihan berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik atlet usia U-16 masih jarang dikembangkan, padahal pendekatan tersebut berpotensi menciptakan suasana latihan yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif; serta (5) belum banyak penelitian yang mengembangkan model latihan

catching cricket berbasis permainan secara sistematis sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan teknik sekaligus kesiapan mental dan kemampuan pengambilan keputusan atlet dalam situasi permainan nyata.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, permasalahan keterampilan catching pada atlet U-16 tidak hanya berkaitan dengan aspek teknik, tetapi juga mencakup aspek konsentrasi, keberanian, kemampuan membaca arah bola, kecepatan reaksi, dan motivasi mengikuti latihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa latihan catching tidak cukup diberikan dalam bentuk drill berulang, melainkan perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih variatif, kontekstual, dan mendekati situasi permainan. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak membahas keterampilan fielding secara umum, keterampilan bowling, maupun latihan berbasis simulasi, sedangkan model latihan yang secara khusus mengembangkan keterampilan catching cricket berbasis permainan untuk atlet U-16 masih terbatas. Oleh karena itu, model latihan catching cricket berbasis permainan bagi atlet U-16 menjadi kebutuhan yang relevan untuk menjawab permasalahan latihan di lapangan.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa model latihan *catching cricket* berbasis permainan bagi atlet U-16 merupakan kebutuhan yang belum terjawab secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model latihan yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik *catching*, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi atlet usia remaja. Model latihan yang dikembangkan diharapkan mampu membantu atlet meningkatkan keberanian menangkap bola, fokus dan konsentrasi, akurasi tangkapan, serta kecepatan reaksi dalam menghadapi situasi permainan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pelatihan cricket, khususnya dalam penguasaan teknik dasar *catching* melalui pendekatan latihan berbasis permainan yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik atlet usia U-16 dibandingkan metode latihan konvensional yang selama ini digunakan.

B. Fokus Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang dan hasil identifikasi *research gap* yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini difokuskan pada membuat model

latihan *catching cricket* berbasis permainan dalam rangka meningkatkan penguasaan teknik dasar *catching* pada atlet usia U-16. Model latihan yang dikembangkan diarahkan untuk membantu atlet dalam meningkatkan keberanian menangkap bola, fokus dan konsentrasi, akurasi tangkapan, serta kecepatan reaksi terhadap arah datangnya bola dalam situasi permainan. Adapun responden dalam penelitian ini adalah atlet cricket usia U-16 di klub atau pusat pelatihan cricket wilayah DKI Jakarta yang dipilih secara acak untuk memastikan keberagaman kemampuan awal dan pengalaman latihan atlet.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana model latihan *catching cricket* berbasis permainan pada atlet U-16 POPB DKI Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan model latihan *catching cricket* berbasis permainan pada atlet U-16 POPB DKI Jakarta?
3. Apakah model latihan *catching cricket* berbasis permainan efektif untuk atlet pemula U-16 POPB DKI Jakarta?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk model latihan *catching cricket* berbasis permainan pada atlet pemula U-16. Sedangkan secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

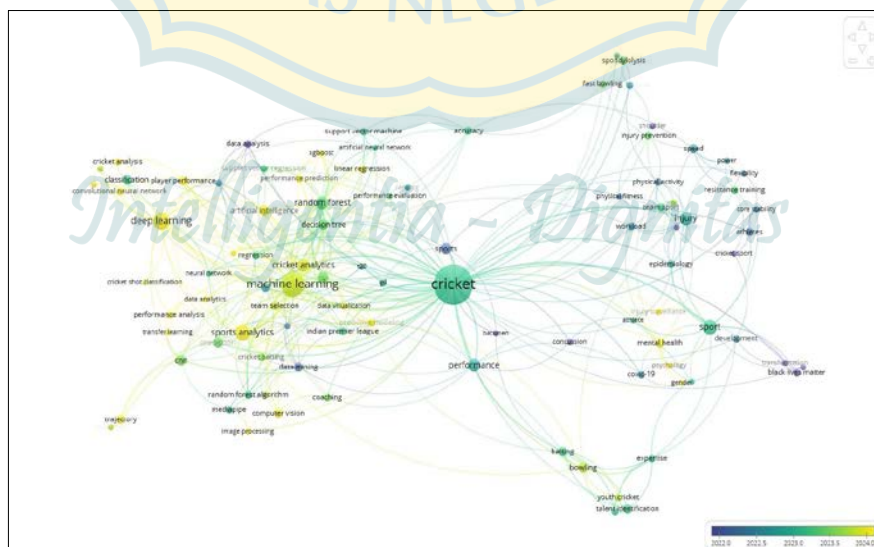
1. Mengembangkan model latihan *catching cricket* berbasis permainan pada atlet U-16 POPB DKI Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan model latihan *catching cricket* berbasis permainan pada atlet U-16 POPB DKI Jakarta.
3. Mengetahui efektivitas model latihan *catching cricket* berbasis permainan untuk atlet pemula U-16 POPB DKI Jakarta.

E. State of The Art

Peneliti melakukan dua analisis. Analisis bibliometrik membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama. Analisis kedua adalah tinjauan literatur untuk memastikan pemahaman yang luas dan menyeluruh tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari Scopus dan Web of Science sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Scopus dipilih sebagai database dalam penelitian ini dan Scopus juga memiliki variasi produk yang jauh lebih luas daripada repositori yang lain (El Archi et al., 2023; Salisbury, 2009) dan itu menyumbangkan sekitar 70% lebih banyak publikasi dibandingkan dengan WoS (López-Illescas et al., 2008; Shareefa & Moosa, 2020). Analisis bibliometrik ini dibantu menggunakan alat bantu *Publish or Perish*. Kata kunci yang digunakan dalam analisis ini ialah “Cricket” yang dimasukan kedalam pencarian judul dan kata kunci “Player” atau “athlete” yang dimasukan kedalam pencarian kata kunci dengan rentang tahun 2021 – 2025. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOS Viewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut:

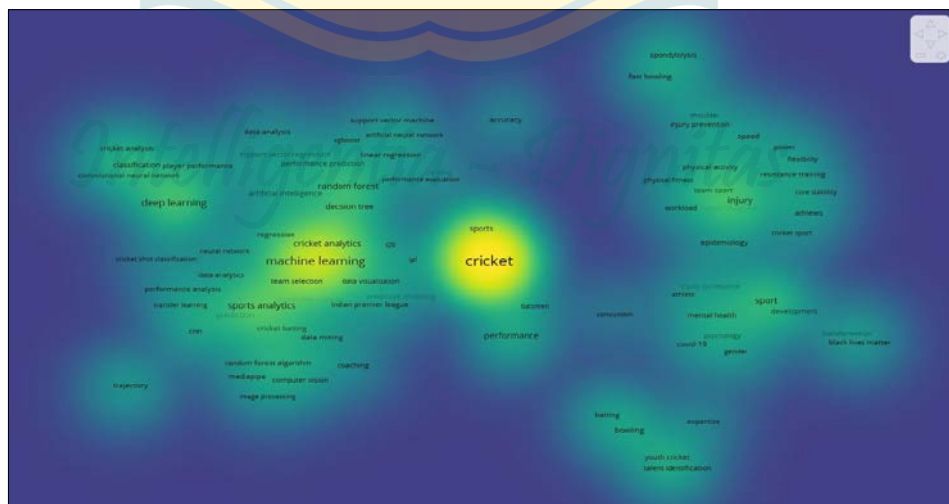


Gambar 1.1 Visualisasi Hamparan Istilah “Cricket”

Gambar di atas menunjukkan visualisasi tren penelitian pada cabang olahraga Cricket berdasarkan keterhubungan kata kunci dan perkembangan tahun publikasi. Warna pada jaringan menunjukkan rentang waktu penelitian, di mana warna biru cenderung merepresentasikan penelitian yang lebih lama (sekitar 2022), warna hijau menunjukkan penelitian yang berkembang pada 2023, sedangkan warna kuning menandakan topik yang lebih baru dan sedang menjadi tren pada 2024.

Pada periode awal, penelitian lebih banyak berfokus pada aspek kesehatan olahraga, seperti injury, physical activity, dan sports medicine. Memasuki tahun 2023, fokus penelitian berkembang pada tema performa atlet dan pengembangan olahraga, seperti performance, sports analytics, dan youth cricket. Sementara itu, tren terbaru pada tahun 2024 didominasi oleh pendekatan teknologi, seperti machine learning, deep learning, artificial intelligence, dan computer vision yang digunakan untuk analisis performa serta klasifikasi teknik dalam cricket.

Secara umum, visualisasi ini menunjukkan bahwa penelitian cricket mengalami pergeseran dari pendekatan kesehatan dan performa fisik menuju pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung analisis dan pengembangan olahraga secara lebih modern dan terukur. Didukung analisis visualisasi kepadatan istilah kata kunci menggunakan perangkat lunak *VOS Viewer*. Adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1.2 Visualisasi Kepadatan Istilah "Cricket"

Gambar di atas merupakan *density visualization* yang menunjukkan tingkat kepadatan atau intensitas penelitian pada topik dalam olahraga Cricket. Semakin terang warna yang muncul (kuning menuju merah), maka semakin tinggi frekuensi dan keterhubungan topik tersebut dalam penelitian ilmiah. Sebaliknya, warna yang lebih gelap atau redup menunjukkan bahwa topik tersebut masih relatif sedikit diteliti dan memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan visualisasi tersebut, topik “cricket” menjadi pusat dengan warna paling terang, yang menandakan bahwa tema ini merupakan fokus utama dalam berbagai penelitian. Selain itu, tema seperti *machine learning*, *sports analytics*, dan *deep learning* juga menunjukkan kepadatan cukup tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi dan analisis data dalam cricket sudah banyak dikaji oleh peneliti.

Di sisi lain, beberapa topik seperti *youth cricket*, *talent identification*, *mental health*, *concussion*, serta beberapa aspek biomekanika dan pengembangan atlet masih tampak lebih redup. Hal ini menunjukkan bahwa tema-tema tersebut belum terlalu banyak dieksplorasi sehingga masih terbuka peluang penelitian baru yang lebih mendalam dan inovatif pada bidang tersebut.

2. Tinjauan Literatur

Beberapa peneliti yang berperan sebagai pelatih telah mengkaji strategi untuk melatih permainan cricket seperti Dibba and Ganapathi (2023) yang meneliti tentang pengaruh pelatihan berbasis simulasi terhadap performa atletik pada pemain cricket. Penelitian yang ia lakukan bertujuan untuk meneliti pengaruh pelatihan berbasis simulasi terhadap kebugaran fisik dan indeks performa pada pemain kriket wanita. Hasil temuannya menunjukkan peningkatan signifikan pada VO2 max ($p=0,001$), daya anaerobik ($p=0,009$), kekuatan eksplosif kaki ($p=0,036$), dan total jarak yang ditempuh dalam tes simulasi latihan kriket ($p=0,001$) serta penurunan rata-rata satu putaran tes simulasi latihan kriket ($p=0,001$) pada latihan simulasi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga, penggabungan

latihan berbasis simulasi dalam program pengkondisian direkomendasikan untuk meningkatkan kekuatan aerobik, anaerobik, dan eksplosif kaki pemain kriket.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya Sulistianingsih et al. (2023) mengembangkan model pelatihan keterampilan teknik lapangan pada atlet U-17 dalam cricket. Model ini diuji cobakan kepada atlet U-17 di klub PCI POPB DKI Jakarta dan Jawa Tengah yang berjumlah 48 orang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pelatihan keterampilan teknik fielding berbasis permainan untuk atlet U-17 dapat dikembangkan dan diterapkan secara efektif dalam melatih serangkaian proses gerakan keterampilan fielding dalam kriket.

Senada dengan penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan model untuk permainan cricket, Eduard et al. (2021) juga melakukan penelitian dengan pengembangan model namun berbasis pada permainan. Ia meneliti model latihan keterampilan bowling cricket berbasis permainan untuk anak usia 12-15 tahun. Penelitiannya melibatkan 80 orang yang berasal dari 16 anak di SD Negeri 15 Pagi Pondok Bambu, 25 anak di SMP Negeri 2 Kebakkramat dan 40 anak di klub cricket Karanganyar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pelatihan keterampilan bowling kriket berbasis permainan yang dikembangkan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan bowling pada anak usia 12-15 tahun.

Das et al. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul bermain optimal seorang batsman melawan berbagai jenis bowling dalam cricket limited-overs: Aplikasi teori permainan, yang mana penelitian ini berupaya untuk menemukan strategi bermain optimal seorang batsman di lapangan melawan berbagai jenis bowling melalui pendekatan teori permainan. Untuk memperkuat model dengan data langsung, strategi batsman melawan berbagai jenis bowler dijelaskan dalam karyanya. Permasalahan tersebut memperlihatkan bahwa latihan catching pada atlet U-16 perlu dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan menangkap bola secara teknis, tetapi juga untuk membangun kesiapan mental dan respons gerak atlet dalam situasi permainan. Atlet pada usia U-16 berada pada tahap

perkembangan yang membutuhkan bentuk latihan yang menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Oleh sebab itu, pendekatan latihan berbasis permainan dinilai dapat menjadi alternatif yang tepat karena mampu menghadirkan suasana latihan yang lebih aktif, menyenangkan, kompetitif, serta mendekati kondisi pertandingan sebenarnya. Melalui model latihan yang dikembangkan secara sistematis, atlet diharapkan dapat meningkatkan koordinasi gerak, fokus perhatian, keberanian menangkap bola, kecepatan reaksi, dan kemampuan mengambil keputusan saat menerima bola dalam permainan cricket.

Berdasarkan kajian di atas, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi latihan catching cricket perlu inovasi untuk memenuhi kebutuhan para atlet diantaranya keberanian menangkap bola, fokus dan konsentrasi, akurasi tangkapan, serta kecepatan reaksi dalam menghadapi situasi permainan. Dengan demikian, kebaruan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

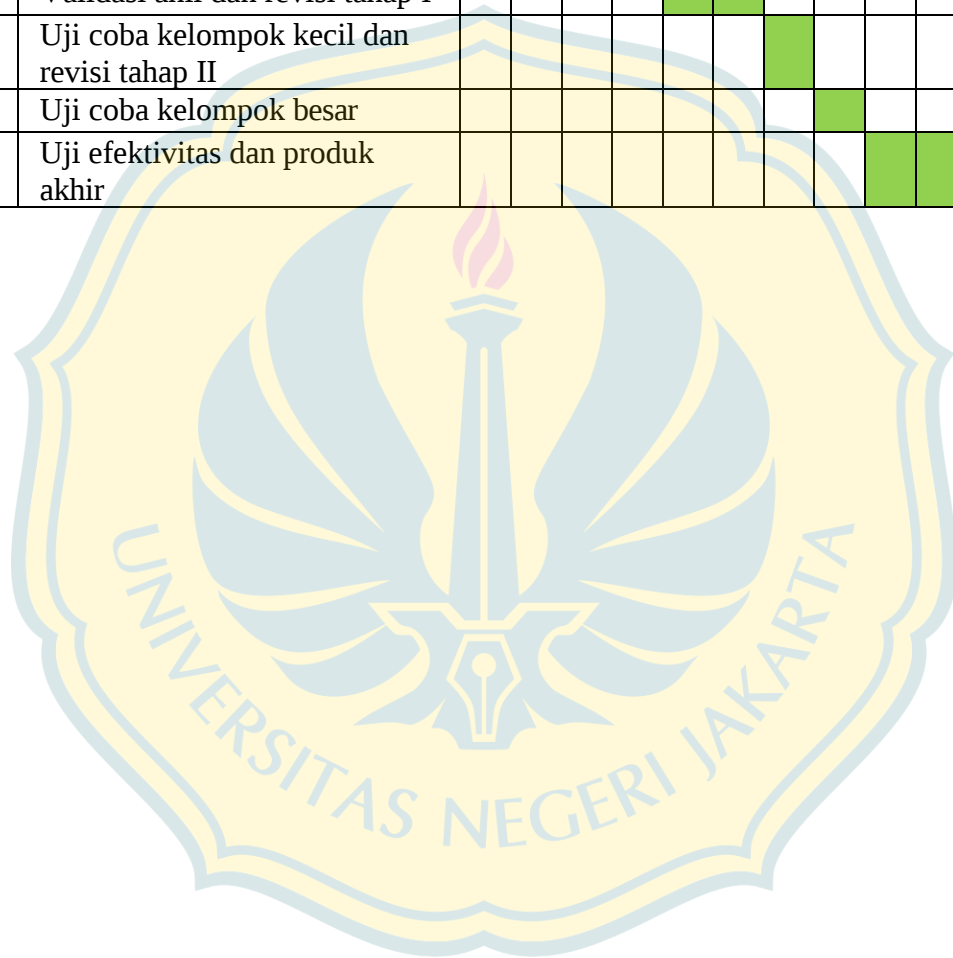
1. Model latihan catching cricket berbasis permainan pada atlet pemula U-16, dimana model ini belum banyak diteliti dan masih memilih peluang untuk penelitian lanjutan.
2. Sasaran produk model latihan catching cricket berbasis permainan pada atlet pemula U-16, dimana beberapa penelitian belum banyak mengkaji terkait teknik catching cricket pada atlet pemula U-16.

F. Road Map Penelitian

Roadmap penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran tahapan membuat model latihan catching cricket berbasis permainan bagi atlet U-16 secara sistematis. Penelitian diawali dengan kajian penelitian terdahulu dan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan serta kebutuhan latihan catching cricket di lapangan. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa atlet masih mengalami kendala pada aspek variasi latihan, fokus, kemampuan membaca arah bola, keberanian, dan pemahaman teknik dasar catching.

Tabel 1.2 Road Map Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kajian awal dan studi pendahuluan												
2	Analisis kebutuhan dan desain model												
3	Validasi ahli dan revisi tahap I												
4	Uji coba kelompok kecil dan revisi tahap II												
5	Uji coba kelompok besar												
6	Uji efektivitas dan produk akhir												



Intelligentia - Dignitas