

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merujuk pada pengetahuan tentang proses pembelajaran yang didapatkan lewat observasi yang rasional dan diterapkan dalam ide-ide atau produk melalui pengamatan nalar yang diterapkan dalam bentuk ide atau produk. Perkembangan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), belakangan ini mengalami kemajuan yang pesat. Terbukti dengan adanya inovasi-inovasi dalam berbagai disiplin ilmu. Perkembangan IPTEK berkontribusi besar dalam kehidupan manusia, terutama dalam bidang olahraga dengan membantu proses pelatihan dan pertandingan. IPTEK juga membantu banyak atlet untuk berprestasi sehingga dalam pembentukan bakat, pelatihan, dan kompetisi atlet serta pelatih menjadi terbantu.

Olahraga merupakan suatu bentuk pendidikan yang terfokus pada pengembangan kemampuan fisik manusia. Menurut Husdarta (2014:133), olahraga mengalami perubahan makna seiring dengan waktu, tetapi tetap mempertahankan keterkaitannya dengan tiga hal yaitu bermain, latihan fisik, dan kompetisi. Olahraga memiliki peranan yang besar dalam pembinaan manusia secara menyeluruh, karena menjadikan gerak tubuh manusia sebagai dasar untuk memahami diri sendiri dan sekitarnya. Kini, kesadaran untuk berolahraga telah banyak dimiliki oleh masyarakat, baik untuk pendidikan, prestasi, berekreasi, atau kesehatan. Dengan demikian, setiap individu dapat mengoptimalkan kemampuannya. Selain untuk meningkatkan fisik dan mental, berolahraga juga menjadi usaha untuk membuat nama pelaku olahraga, keluarga, sekolah, hingga bangsa dan negara menjadi baik. Dari berbagai kegiatan olahraga, olahraga prestasi memegang peranan penting sebagai sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan olahraga prestasi harus dilakukan dengan maksimal melalui program pembinaan pada setiap cabang olahraga, bertujuan untuk meningkatkan prestasi yang dapat memberikan kehormatan bagi bangsa.

Menurut Suherman (2009:56), olahraga prestasi merupakan bentuk olahraga yang melibatkan pembinaan dan pengembangan atlet secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi, dengan tujuan mencapai prestasi yang didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Alat-alat olahraga prestasi juga mengandalkan kemajuan IPTEK, seperti dalam contoh cabang olahraga Cricket di mana LED Bails Stump, bails lampu ini dirancang untuk membantu wasit dalam mengambil keputusan baik yang run-out maupun stumping serta memberikan gambaran yang berbeda pada liputan televisi selama pertandingan siang-malam. Peran IPTEK tidak hanya terbatas pada itu, melainkan juga memiliki peran kunci dalam mendukung proses pengembangan kompetensi atlet selama latihan hingga mencapai prestasi maksimal. Salah satu cabang olahraga prestasi yang termasuk dalam kategori ini adalah cabang olahraga cricket.

Menurut Dellor (2010: 149) bahwa “cricket merupakan permainan tim, dan para pemainnya adalah anggota satu tim”. Jika tim tersebut untuk menjadi sukses, maka semua bagian harus berfungsi sebagai satu unit, dengan mencetak skor batsmen, bowlers (pelempar) mengambil wickets dan penjaga gawang wicket dan fielders memainkan peran mereka. Permainan cricket merupakan permainan yang menggunakan alat pemukul (bat) dan bola. Tujuan dari permainan Cricket adalah untuk mencetak lebih banyak run (angka) yang dibandingkan tim lainnya. Sedangkan Roebuck (2006: 88) “cricket adalah pertarungan antara pemukul (bat) dan bola, batsman (pemukul) dan bowler (pelempar). *Cricket* dimainkan di lapangan berumput di tanah yang rata agar memudahkan pantulan bola saat melempar, tujuan permainan *Cricket* ini adalah untuk mencetak angka (run) dibandingkan tim lainnya permainan. Dalam permainan ini, terdapat dua komponen utama yang menjadi kunci permainan, yaitu *bowling* dan *batting*. Berasal dari Inggris, *Cricket* telah menjadi populer di berbagai koloni Inggris seperti India, Pakistan, Australia, Malaysia, dan lainnya. Komponen utama dalam olahraga ini melibatkan pemukul, stump, bola, dan lapangan. Di Indonesia, *Cricket* mulai

dikenal sejak tahun 1992 dengan beberapa kegiatan olahraga dan pertandingan persahabatan, yang kemudian membentuk Jakarta *Cricket Association* (JCA) dan Bali International Cricket Club (BICC) (Kemenpora 2009: 2-3). Tercatat, permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak di Provinsi Nusa Tenggara Timur tepatnya di Kupang pada tahun 1997. Pada tahun 2002, yayasan *Cricket* Indonesia didirikan untuk membantu mengkoordinasikan perkembangan *Cricket* di Indonesia.

Pada tahun 2017 *Cricket* mulai dikenalkan di Provinsi Jambi Khususnya Kota Jambi dengan ditandai dengan keputusan PCI (Persatuan Cricket Indonesia) dengan dibentuknya sebuah pengurus *Cricket* di Jambi yang diketui oleh Dr. Muhammad Ali, S.Pd., M.Pd. dan seiring itu telah dilaksanakannya sosialisasi tentang olahraga *Cricket* di jambi dengan pemberian sarana oleh PCI. Pada tahun 2019 PCI Jambi telah melakukan sosialisasi ke-9 kabupaten/kota dan juga telah masuk ke dalam cabang olahraga di KONI provinsi jambi, yang kemudian dikenalkan ke Mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan universitas jambi hingga sekarang dan terbentuklah UKM Cricket Universitas Jambi. Untuk UKM *cricket* di Universitas Jambi sebenarnya sudah mulai masuk sekitar tahun 2018 namun UKM *cricket* sempat terhenti sejenak pada tahun 2020 karena *covid-19*. Berdasarkan hasil rapat yang diadakan di KONI Jambi pada tanggal 19 September 2022, yang membahas cabang olahraga yang akan dipertandingkan di Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) Jambi tahun 2023. Dalam rapat tersebut, disepakati bahwa *cricket* akan menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di PORPROV Jambi tahun 2023. Keputusan tersebut diharap merupakan awal yang baik untuk perkembangan cricket di Provinsi Jambi. Pada Pekan Olahraga Provinsi Jambi Tahun 2023 dilaksanakan di lapangan Persijam pada tanggal 3-10 juli 2023 sekaligus Seleksi atlet yang akan di berangkatkan menuju “Babak Kualifikasi PON 2023” dari beberapa kabupaten yang mengirimkan para atlit sebagian besar atlet yang terpilih dari mahasiswa pendidikan olahraga dan kesehatan. Dengan Seiring berjalannya

waktu, UKM *cricket* Universitas Jambi mulai ber-regenerasi, banyak mahasiswa baru yang mulai bergabung pada UKM *cricket* Universitas Jambi, UKM *Cricket* Universitas Jambi baru saja mengikuti “Kejuaraan *Cricket* Antar Perguruan Tinggi Se-Indonesia” yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Jakarta Pada 20-23 November 2023 di Cibubur *Cricket* Ground, dengan prestasi juara 3 Super Six Putra dan juara 3 T10 Putri.

Olahraga ini melibatkan berbagai keterampilan teknik dasar seperti memukul bola (*batting*), melempar bola (*bowling*), menjaga lapangan (*fielding*), menangkap bola (*catching*), dan berbagai teknik dasar lainnya, terutama dalam aspek *Batting* (memukul). Pada keempat jenis teknik dalam *cricket*, satu diantaranya yaitu teknik *batting*. Menurut Delorr (2010:61) mengatakan pemukul (*batsman*) harus berniat untuk mematikan setiap bola yang dilemparkan *bowling*. Menurut Richie Benaud, (2008:251). Tujuan utama *batting* adalah untuk mencetak run. Dalam proses pencapaian prestasi, sarana dan prasarana dalam latihan guna menunjang kemampuan atlet dalam *Batting* sangatlah penting. Pengembangan alat pelontar bola *Cricket* masih sangat sulit di temukan di kalangan pelatih dan khususnya di provinsi jambi belum ada, karena alatnya yang relatif mahal dan panjangnya proses pembelian hingga pengiriman dari luar negeri ke Indonesia. oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pengembangan alat pelontar bola. Berdasarkan pengamatan di lapangan atlet UKM *Cricket* Universitas Jambi selama ini masih menerapkan metode manual yakni pelatih masih melemparkan bola satu persatu kepada atlet dan dalam proses berlatih *Batting* tentu tidak ada teman yang ingin melemparkan bola dengan terus menerus kepada atlet yang cukup banyak, yang dinilai kurang efektif dari segi waktu dan tenaga yang membuat latihan menjadi kurang efektif dan efisien, dan berdampak pada turunnya minat atlet.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah alat yang mampu melontarkan bola *Cricket* secara otomatis guna

membantu *Batsman* dalam berlatih *Batting*. Bahan dari alat tersebut adalah besi siku, dynamo 24v, inverter ac/dc roda, kabel NYHHY. Tema yang diangkat dalam penelitian ini adalah “**Pengembangan Alat Pelontar bola *Cricket* terhadap latihan *Batting* pada UKM *Cricket* Universitas Jambi**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana proses pengembangan alat pelontar bola *Cricket* terhadap latihan *Batting* pada UKM *Cricket* Universitas Jambi?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan ahli media dan ahli materi dalam pengembangan alat pelontar bola *Cricket* terhadap latihan *batting* pada UKM *Cricket* Universitas Jambi ?
3. Bagaimana persepsi atlet UKM *Cricket* terhadap alat pelontar bola *Cricket*?
4. Bagaimana hasil dari uji coba skala kecil dan besar alat pelontar bola *Cricket*?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan produk alat pelontar bola *Cricket* guna memberikan keefektifan dalam latihan.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, berikut adalah spesifikasi alat pelontar bola *Cricket* yang akan dikembangkan.

1. Alat pelontar bola *Cricket* sebelumnya harganya mahal sedangkan alat pelontar bola *Cricket* yang di buat harganya murah dan dapat di buat dari barang bekas.
2. Daya listrik yang digunakan dalam alat pelontar bola cricket hanya 255 watt, dan pada alat yang dikembangkan daya listriknya sebesar 240 watt

1.5.Pentingnya Pengembangan

Pengembangan alat pelontar bola *Cricket* sebagai alat bantu latihan dalam permainan *Batting Cricket* memiliki tujuan untuk memperkaya proses pembelajaran dan latihan, serta meningkatkan pencapaian prestasi atlet secara optimal. Dengan demikian, pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - a. Memberi keefektifan atlet dan pelatih dalam latihan.
 - b. Merupakan inovasi baru berupa alat pelontar bola yang lebih murah yang digunakan untuk melatih atlet bagi pelatih.
 - c. Meningkatkan teknik *batting* seorang atlet.
 - d. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan olahraga prestasi.
2. Manfaat teoritis adalah sebagai berikut:
 - a. Menambah wawasan pengetahuan, terutama para akademisi olahraga.
 - b. Mendorong untuk terus berkarya bagi para akademisi sebagai bentuk implementasi proses pendidikan demi kemajuan industri olahraga di Indonesia.
 - c. Dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam dunia olahraga sehingga dapat dijadikan komoditas bisnis baru.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat pelontar bola tenis sebagai alat bantu latihan *Batting* dalam olahraga *Cricket* adalah:

1. Alat pelontar bola *Cricket* sebagai alat bantu latihan *batting* dalam olahraga *Cricket* mengikuti alur penelitian dan pengembangan.
2. Media pelontar bola *Cricket* sebagai alat bantu latihan *Batting* dalam olahraga *Cricket* dapat dijadikan untuk berlatih.

3. Bagi pelatih diharapkan media ini dapat membantu mengoptimalkan program latihan dari pelatih untuk atlet.
4. Bagi atlet dengan menggunakan media pelontar bola *Cricket* sebagai alat bantu latihan *Batting* akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti intruksi dari pelatih dalam program latihan.
5. Produk akhir penelitian ini berupa alat pelontar bola *Cricket* sebagai alat bantu latihan *Batting* dalam olahraga *Cricket*.
6. Produk pelontar bola *Cricket* ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai alat bantu untuk berlatih bagi atlet *Cricket* Universitas Jambi

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan di lapangan Nets Cricket Cricket Universitas Jambi.
2. Alat pelontar bola *Cricket* terbatas hanya pada ukuran bola *Cricket* saja.
3. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

1.7. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pemahaman istilah dalam penelitian ini makadijelaskan beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan adalah suatu proses, metode, atau tindakan yang bertujuan untuk memperluas atau meningkatkan sesuatu. Penelitian pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian yang tidak dirancang untuk menguji teori, melainkan untuk menghasilkan atau meningkatkan produk.
2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepadapenerima pesan.
3. Alat pelontar adalah benda yang digunakan untuk melontarkan bola.
4. *Batting* adalah salah satu teknik dalam olahraga *Cricket* yaitu memukul dengan

menggunakan bat.

5. *Criket* adalah olahraga beregu yang di mainkan masing-masing terdiri dari sebelas orang, olahraga *Cricket* tidak hanya terdiri dari sebelas orang melainkan ada juga nomor pertandingan enam dan delapan. Olahraga *Cricket* ini permainan yang menggunakan alat pemukul kayu dan bola, yang bertujuan menciptakan lebih banyak run (angka) di bandingan tim atau regu lain.