

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga *Cricket* ialah permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja, tua atau muda, oleh dua tim yang saling bersaing. Softball dan baseball sangat mirip dengan permainan kriket. Kriket adalah olahraga tim, bukan olahraga individu. Karena setiap tim tidak boleh memiliki lebih dari 11 pemain, pemain harus bekerja sama untuk menang. Di negara-negara kolonial Inggris seperti India, Pakistan, Australia, dan Malaysia, kriket adalah olahraga yang sangat populer. Orang-orang yang baru mengenal permainan ini mungkin tidak tahu bahwa permainan ini menggunakan pemukul, tunggul, bola, dan lapangan. Pemukul dan bola digunakan dalam permainan kriket. Tujuan permainan kriket adalah untuk mencetak run (poin) lebih banyak dibandingkan tim lawan.

Pada abad ke-16, kriket dimainkan pertama kali di Hanspire, Inggris. Namun, Ada banyak teori tentang bagaimana olahraga ini berasal. Ada yang mengatakan bahwa kriket berasal dari permainan *creag*, yang dimainkan oleh Pangeran Edward pada tahun 1598. Ada juga yang mengatakan bahwa kriket berasal dari permainan bernama *creckett*, yang dimainkan pada tahun yang sama. Kriket baru mendapat perhatian dua abad setelah kemunculannya yang pertama, berkembang menjadi olahraga resmi di Inggris, dan akhirnya menjadi olahraga resmi di Inggris. olahraga nasional. Pada akhirnya, orang-orang yang meninggalkan militer, terutama di negara-negara Persemakmuran, membawa kriket ke dunia.

Oleh karena itu, Di negara-negara bekas Republik Inggris seperti Malaysia, Singapura, Pakistan, Sri Lanka, dan India, kriket semakin populer. Dua dekade sebelum dimulainya Perang Dunia I, olahraga ini berada pada puncaknya. Masa cemerlang ini melahirkan bintang kriket yang dikenang saat ini, seperti William Gilbert Beauty dan Sir Donald George Bradman. Pada tahun 1909, Dewan Kriket Internasional (ICC) dibentuk. Dengan 106 negara anggota, Pengadilan Kriminal Internasional (ICC) secara keseluruhan terdiri dari sepuluh negara: Inggris, Australia, India, Bangladesh, Pakistan, Sri Lanka, Zimbabwe, Afrika Selatan, Selandia Baru, dan Hindia Barat (West Indies). ICC berkantor pusat di Dubai, Uni Emirat Arab.

Sejarah permainan kriket di Indonesia. Sejak tahun 1880-an kita sudah mengenal kriket. Klub Kriket Batavia bermain olahraga ini di Monas Jakarta. Para bangsawan yang ingin memperkenalkan kriket ke Indonesia di Jakarta bermain kriket. Selain itu, kriket mulai dimainkan oleh orang-orang di bagian timur Indonesia, terutama anak-anak NTT di Kupang pada tahun 1997, dan berkembang pesat di sana. Yayasan Kriket Indonesia didirikan pada tahun 2000 yang bertanggung jawab atas pemajuan dan kemajuan Kriket di Indonesia.

Keputusan PCI (Persatuan Kriket Indonesia) mendirikan lembaga kriket di Jambi yang dipimpin oleh Dr., menandai dimulainya pengenalan kriket di Provinsi Jambi, khususnya di Kota Jambi, pada tahun 2017. Muhammad Ali, S.Pd., M.Pd. Terlebih lagi, bersamaan dengan itu telah selesai dilakukan sosialisasi tentang permainan kriket di Jambi dengan penamaan kantor oleh PCI. Pada tahun 2019, PCI Jambi mengunjungi 9 daerah/kelurahan dan kemudian bergabung dengan cabang olahraga KONI Wilayah Jambi, yang kemudian diakreditasi oleh mahasiswa Staf Ilmu Olah Raga. Perguruan Tinggi Jambi dan baru dibentuk UKM Kriket Perguruan Tinggi Jambi.

Kriket merupakan permainan yang membutuhkan kecepatan dan pukulan, seperti berlari dengan kecepatan tinggi dan melakukan pukulan yang kuat untuk memukul dan melempar bola.

Kriket membutuhkan sejumlah keterampilan teknis dasar, termasuk memukul, bowling, tangkas, menangkap, penjaga gawang, dan berbagai teknik dasar. Batting adalah menimbulkan keributan keliling kota dari arah depan yang dilempar oleh Bowler (individu yang melempar bola) sedangkan individu yang lain. Individu yang menimbulkan keributan keliling kota disebut dengan Batsman, dengan menggunakan alat pemukul (bat), Sarung tangan, ped (pelindung kaki), pelindung kemaluan, dan topeng Untuk memulai permainan, kedua pemukul berdiri di atas masing-masing tunggul di atas lapangan. Pemukul pertama bersiap untuk memukul bola, dan pemukul kedua bersiap untuk berlari ke ujung tunggul yang berlawanan, khususnya ke arah pemukul pertama, dan kemudian kembali jika penjaga tetap tidak mengambil bola. Pemukul lain akan menggantikannya jika salah satu pemukul meninggal, dan seterusnya. Sekali lagi, pemukul yang sudah mati tidak dapat memukul. Untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dan memenangkan pertandingan, pemukul berusaha memukul bola sebanyak-banyaknya.

Secara alami, Anda harus berkonsentrasi, melepas lelah, dan berkonsentrasi melihat bola di tangan pemain bowling hingga tiba sebelum memukulnya langsung ke permukaan pemukul. Seorang batsman atau pemukul tidak perlu menggunakan tenaga untuk memukul bola; ada juga teknik pemblokiran yang mencegah bola mengenai tunggul. Tentunya sebagai seorang batsman kamu harus tetap tenang dan memperhatikan keadaan sekitar agar bola yang kamu pukul tetap mendapatkan poin. Ada beberapa prosedur dasar dalam memukul/mengaduk keadaan di sekitar kota, khususnya: Pukulan lurus (pukulan lurus), Tembakan tarik (pukulan ke samping), Tembakan potong (tembakan potong di depan) dan pukulan lurus biasanya bergantung pada pencapaiannya, skor paling terpenting.

Banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam membuat keributan di sekitar kota, pemukul harus menguasai tata cara memukul yang penting, antara lain: Posisi berdiri harus benar, posisi

kaki harus siap melangkah ke depan ketika bola jatuh, pemukul harus siap. terbuka, mata harus tajam untuk melihat bola datang, gerak ayunan pemukul harus tepat, mempunyai kondisi mata yang baik, reflek yang cepat, dan mempunyai kekuatan, kemantapan, kecepatan dan kelenturan yang luar biasa. Karena hasil suatu pukulan akan berdampak pada segala hal dalam permainan kriket, maka memukul sangatlah penting.

Oleh karena itu, kemampuan memukul dengan baik dapat mengakibatkan pukulan yang mengarah ke area kosong lawan dan tidak dapat ditangkap oleh lawan, sehingga diperlukan keterampilan dasar teknik memukul. Pukulan memainkan peran penting dalam olahraga karena menentukan apakah seorang batsman mencetak poin atau tidak, serta apakah seorang batsman yang berlari ke lapangan dapat mencetak poin. Bahkan pukulan langsung yang dapat meninggalkan lapangan yang tidak bersentuhan dengan tanah akan mendapat 6 poin, sedangkan pukulan yang menyentuh tanah akan mendapat 4 poin. Dalam permainan kriket, ini adalah salah satu tujuan pukulan.

Pada event pertandingan pekan olahrag provinsi (*poprov*), cricket menjadi salah satu cabang olahraga di kompetisi tersebut. Pada saat kompetisi *poprov* berlangsung, mahasiswa UKM *Cricket* ikut serta mengikuti event dengan mewakili kontingen masing-masing. Pada saat pertandingan atlet atau mahasiswa yang bertanding hanya sedikit memperoleh *poin* atau *run*, bukan hanya di event *poprov* saja, saat pertandingan uji coba juga hanya sedikit memperoleh *poin* atau *run*, hal tersebut dikarenakan teknik dan timing pemukul yang masih kurang.

Alat pantul yang digunakan sebagai media latihan dalam latihan taruhan seperti baseball, tenis, dan bola voli adalah media latihan taruhan. Banyak bantuan kriket bangkit kembali telah dibuat dengan rencana berbeda sesuai dengan kebutuhan pelatihan. Sebagai fasilitas atau perlengkapan pelatihan, produk bantuan rebound dimanfaatkan oleh banyak klub elit. Alat ini tidak

diproduksi di Indonesia dan tidak banyak digunakan. Selain itu, alat bantu rebound sering digunakan sebagai metode pelatihan mandiri. Pengembangan Alat Bantu Rebound Tujuan dari alat bantu rebound sebagai sumber latihan teknik dasar kriket bertujuan untuk membantu pemain dan pelatih belajar teknik dasar kriket. Para pemain dapat berlatih dengan intens dan intens berkat berkembangnya media latihan taruhan, baik berlatih sendiri maupun bersama tim.

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan alat yang mampu memantulkan bola guna membantu *batsman* dalam berlatih *batting*, yang berbahan besi dan karet. Tema penelitian ini adalah “**Pengembangan Media Latihan Drill Batting Cabang Olahraga Cricket Pada UKM Cricket Universitas Jambi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mengingat hal-hal di atas, Beberapa masalah dapat ditemukan sebagai berikut:

1. Dibutuhkan alat bantu melakukan latihan *batting*
2. Dibutuhkan alat bantu upaya menggantikan posisi *bowling*
3. Adanya pengaruh alat latihan *drill batting* terhadap kemampuan latihan *batting* pada UKM Cricket Universitas Jambi

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini, berdasarkan latar belakang masalah di atas, adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *drill* latihan *batting* terhadap latihan *batting* pada UKM Cricket universitas Jambi?

2. Bagaimana hasil uji kelayakan ahli media dan ahli materi dalam pengembangan media *drill* latihan *batting* terhadap latihan *batting* pada UKM *cricket* Universitas Jambi?
3. Bagaimana hasil dari uji coba skala kecil dan besar media *drill* latihan *batting*?

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media *drill* latihan *batting* yang dapat meningkatkan efisiensi latihan.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Dengan mempertimbangkan latar belakang, rumusan, dan tujuan dari penelitian, berikut adalah spesifikasi alat sasaran tangan yang akan dikembangkan.

1. Alat media latihan drill batting sebelumnya mahal sedangkan alat pelontar bola cricket yang di buat harganya murah dan dapat di buat dari barang bekas.
2. Media drill latihan batting berukuran Net rebound : 80 cm x 80 cm, gawang : 130 cm x 130 cm, Kerangka terbuat dari besi, Jaring terbuat dari tali karet,

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *drill* latihan *batting* sebagai alat bantu latihan *Drill* 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 diantaranya:

1. Manfaat jangka panjang dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Memberikan keefektifan latihan kepada pelatih dan atlet.
 - b. Alat rebound nett yang lebih murah yang digunakan oleh pelatih untuk melatih atlet adalah inovasi baru.
 - c. Memperbaikiteknik *batting* seorang atlet.

- d. Bisa menjadi solusi untuk masalah prestasi olahraga.
1. Manfaat teoritis diantaranya:
 - a. Meningkatkan pemahaman, terutama bagi akademisi olahraga.
 - b. Membantu kemajuan industri olahraga Indonesia dengan mendorong terus berkarya dalam pendidikan akademik.
 - c. Dapat digunakan sebagai produk olahraga baru untuk komoditas bisnis baru.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat rebound net untuk membantu latihan *batting cricket* adalah:

1. Media *drill* latihan *batting* sebagai sarana latihan *batting* dalam olahraga *cricket* mengikuti alur pengembangan dan penelitian.
2. Media *drill* latihan *batting* sebagai sarana latihan *batting* dalam olahraga *cricket* dapat dijadikan untuk berlatih.
3. Para pelatih mengharapkan bahwa sumber daya ini akan membantu mereka mengoptimalkan program latihan atlet mereka.
4. Atlet yang menggunakan media *drill* latihan *batting* sebagai alat bantu latihan *batting* akan lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti instruksi yang diberikan oleh pelatih selama sesi latihan.
5. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media *drill* latihan *batting*, yang digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan latihan *batting* dalam olahraga *cricket*.
6. Media *drill* latihan *batting* ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai alat bantu untuk berlatih bagi atlet *cricket* Universitas Jambi

Permasalahan penelitian harus dibatasi agar fokusnya tetap jelas dan tidak terlalu luas. Dengan mempertimbangkan batas-batas berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Olahraga dan Kepeleatihan Universitas Negeri Jambi.
2. Karena pengembangan yang sempurna membutuhkan banyak waktu dan biaya, dilakukan sesuai dengan keadaan saat ini.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman mengenai istilah penelitian ini, istilah-istilah berikut diuraikan:

1. Pengembangan adalah suatu proses, metode, atau tindakan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu 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 orang yang mengirim dan menerima pesan.
3. *Drill* adalah teknik latihan yang dilakukan berulang-ulang dengan teknik *bowling* yang tepat agar dapat mengenai *stump*.
4. *Batting* adalah salah satu teknik dalam olahraga cricket yaitu memukul dengan menggunakan bat.
5. *Criket* adalah jenis olahraga beregu yang dimainkan bersama-sama 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.