

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Olahraga merupakan aktivitas yang melibatkan fisik dan keterampilan individu atau tim. Olahraga adalah salah satu kegiatan fisik maupun psikis yang teratur dan terencana yang berguna untuk meningkatkan kesehatan serta bias menjaga konsentrasi dan menghilangkan stress (Pane, 2015). Dengan berolahraga dapat membuat peredaran darah, pernapasan, dan pencernaan menjadi teratur sehingga badan menjadi lebih sehat dan bugar. Olahraga bukan hanya sekedar untuk menjadikan badan menjadi lebih sehat dan bugar, tetapi juga bisa digunakan untuk ajang meraih prestasi. Salah satu modal dasar untuk mencapai prestasi dalam olahraga adalah memiliki kemampuan atau bakat dalam cabang olahraga yang diinginkan. Dengan latihan sedini mungkin dengan mengikuti program-program latihan yang teratur dan meningkat secara bertahap dan dalam jangka panjang.

Cricket merupakan salah satu olahraga yang sedang berkembang di Indonesia saat ini. *Cricket* adalah olahraga kelompok atau tim yang dimainkan di lapangan berumput, tetapi juga bisa dimainkan di tanah datar agar bola lebih mudah memantul. *Cricket* sangat digemari di negara India. Banyak pemain papan atas datang dari India. Pada awalnya *cricket* berasal dari Inggris. Permainan *cricket* awalnya diadakan untuk Keluarga Kekaisaran (keluarga kerajaan Inggris) yang

berpakaian nyaman dan indah. *Cricket* merupakan olahraga yang populer di negara-negara jajahan Inggris seperti India, Pakistan, dan yang lainnya yang dimainkan dengan menggunakan *bat*, *stump*, bola, dan lapangan (Basri, Pamungkas, & Abidin, 2021). Dalam olahraga *cricket*, biasanya terdapat 11 orang pada tiap tim. Adapun peran pemain dibagi menjadi 3 yaitu sebagai *bowler* (pelempar bola), *batsman* (pemukul bola), dan *fielder* (penjaga bola). Pemain *cricket* yang mendapat peran sebagai *bowler* dibagi menjadi 3 bagian yaitu *fast bowler*, *medium fast bowler*, *spinner*. Khusus untuk *bowler*, biasanya setiap tim memilih kemampuan *bowler* yang berbeda. Variasi ini sangat penting dalam tim karena *batsman* yang terbiasa dengan satu jenis *bowling* akan sangat sulit untuk keluar. Sistem penilaian *cricket* dengan cara menghitung *runs* yang dilakukan oleh *batsman*. Adapun kategori pada olahraga *cricket* yaitu Super 6's yang biasanya dimainkan 6 oleh orang tiap tim, Super 8's yang biasanya dimainkan oleh 8 orang tiap tim, Twenty 20's yang biasanya dimainkan oleh 11 orang tiap tim.

Seiring berjalannya waktu, *Cricket* mulai dikenal di Indonesia sedikit demi sedikit dari tahun 1880-an (Galang, 2021). Hingga saat ini sudah terbentuk Lembaga yang mengurus *Cricket* yaitu PCI (Persatuan *Cricket* Indonesia) yang bertugas untuk mengembangkan olahraga *Cricket* di Indonesia. Salah satunya olahraga *Cricket* di Provinsi Bali. Di Provinsi Bali, setiap Kabupaten sudah terbentuk tim *Cricket* yang biasa dipertandingkan di Porprov Bali setiap 2 tahun sekali. Porprov merupakan singkatan dari Pekan Olahraga Provinsi yaitu suatu kompetisi olahraga yang diadakan pada tingkat Provinsi. Salah satunya adalah tim *Cricket* dari Kabupaten Buleleng yang sudah mengikuti Porprov Bali pada cabang olahraga *Cricket* dari tahun 2013 hingga saat ini. Dari tahun 2013 hingga saat ini,

tim *cricket* Buleleng sudah pernah mendapatkan medali perunggu hingga medali emas yang berarti tim *cricket* Buleleng mampu bersaing dengan tim *cricket* pada kabupaten lainnya di Provinsi Bali. Namun, peraih medali pada kategori T20's menurun dari tahun ke tahun. Dari tahun 2015, tim *cricket* Buleleng meraih medali emas pada kategori T20. Pada tahun 2017, tim *cricket* Buleleng hanya bisa mendapatkan 1 medali perak dan 1 medali perunggu pada tahun 2019. Bukan hanya Porprov, beberapa atlet perwakilan dari Kabupaten Buleleng mampu mengharumkan nama Bali diajang Pekan Olahraga Nasional (PON) XX 2021 di Provinsi Papua (Marpaung, 2021). Dua atlet *cricket* Kabupaten Buleleng yang mewakili PON XX 2021 di Provinsi Papua yaitu atas nama I Kadek Dharmawan, S.Pd. dan I Putu Herry Widhi Andika, S.Pd., M.Pd. dan mereka berdua merupakan alumni Universitas Pendidikan Ganesha.

Porprov Bali tahun 2021 ditunda diakibatkan masih adanya pandemi *Covid-19* dan akan diselenggarakan pada tahun 2022. Pada Porprov Bali tahun 2022, pelatih *Cricket* Buleleng berharap atletnya bisa meraih medali emas kembali seperti pada tahun 2013 sampai tahun 2015. Namun, dari tahun ke tahun, atlet *cricket* senior makin banyak yang memutuskan untuk berhenti ataupun pensiun. Tetapi, atlet junior atau pendatang baru banyak juga yang bermunculan. Dengan waktu latihan yang terbatas di lapangan yaitu 2 kali dalam 1 minggu dan hanya berlatih 2 jam setiap latihan, atlet *cricket junior* dituntut untuk cepat menguasai teknik dalam bermain *cricket*. Dalam olahraga *Cricket*, ada beberapa macam latihan dasar yang sangat penting dan harus dikuasai oleh para atlet yaitu latihan melempar bola (*bowling*), memukul bola (*batting*), dan menangkap bola (*catching*). Latihan teknik di lapangan hanya dapat dilakukan 30 menit sebelum mereka latihan bertanding.

Dalam waktu yang terbatas itu, mereka harus saling bergantian menggunakan alat yang terbatas seperti bergantian melakukan latihan teknik *bowling* dan *batting*. Untuk latihan teknikpun tidak dilakukan setiap latihan dilapangan karena pelatih fokus untuk melakukan latihan bertanding dengan waktu yang sangat sedikit itu. Biasanya pertandingan *cricket* paling sebentar dalam 1 inning biasanya menghabiskan waktu 1 jam 30 menit dan pertandingan *cricket* dilakukan dalam 2 innings. Jika ditotalkan, permainan *cricket* dalam 1 kali pertandingan bisa menghabiskan waktu kurang lebih 3 jam. Oleh karena itu perlu adanya media yang dapat membantu atlet untuk tetap mempelajari teknik-teknik yang benar selama mereka tidak berada di lapangan.

Pada era modern ini, media seperti *youtube* banyak digunakan sebagai salah satu media belajar *cricket*. *Youtube* merupakan situs *web* berbagi video yang bisa diakses menggunakan jaringan internet. Pada *channel youtube* “Gede Dharma TV” beliau menjelaskan cara latihan teknik dasar bermain *cricket*, tetapi beliau tidak menjelaskan peralatan apa saja yang digunakan pada saat bermain *cricket* serta pada latihan *bowling* dijelaskan hanya 1 (satu) teknik *bowling* saja. Sedangkan, untuk teknik *bowling* terdapat lebih dari 1 (teknik) yaitu *Bouncer*, *Outswinger*, *Inswinger*, dan lain-lain. Teknik *bowling* sangat berperan penting dalam pertandingan *cricket*. Dengan adanya berbagai macam teknik *bowling* pada suatu pertandingan, akan memperbesar kesempatan untuk membuat pemukul *out* dan memperkecil skor lawan. Untuk penguatan solusi penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada atlet pemula *Cricket* Buleleng. Atlet pemula berpendapat bahwa perlunya media yang mampu merangkup *tutorial cricket* khususnya teknik dalam *bowling* agar mempermudah atlet berlatih dirumah masing-masing.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan konten pembelajaran *cricket* bagi atlet pemula *Cricket* Buleleng yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah atlet pemula *Cricket* Buleleng dalam melakukan latihan teknik dengan mandiri dirumah masing-masing.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah dari penelitian tersebut yaitu:

1. Atlet pemula *Cricket* Buleleng kesulitan dalam melakukan latihan teknik karena kurangnya waktu untuk melakukan latihan teknik di lapangan.
2. Atlet pemula *Cricket* Buleleng kesulitan mencari media *tutorial* teknik bermain *cricket* karena terlalu banyak teori dalam satu teknik *cricket*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan permasalahan dari penelitian untuk dicari solusinya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *Cricket* Buleleng?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *Cricket* Buleleng?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan peneliti dari pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *cricket* buleleng sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *Cricket* Buleleng.

2. Menganalisis respon pengguna terhadap konten pembelajaran yang telah dibuat.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *cricket* Buleleng yaitu :

1. Pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* akan berfokus pada pelatihan teknik *bowling*, *batting*, dan *catching*.
2. Konten pembelajaran *cricket* akan dibuat dalam bentuk aplikasi dengan sistem operasi *android*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam teknik *bowling*, *batting*, dan *catching* yang baik dan benar pada permainan *Cricket*, serta juga diharapkan sebagai acuan untuk mengembangkan aplikasi yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat dijadikan pengalaman yang sangat berharga dalam upaya mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang pengembangan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula *Cricket* Buleleng.

- b. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar penelitian lanjutan untuk mengembangkan konten pembelajaran *cricket* dalam bentuk aplikasi android yang lebih baik dan aplikasi mampu digunakan pada sistem operasi berbeda seperti iOS.

c. Bagi Atlet

Penelitian ini diharapkan mampu membantu meningkatkan teknik *bowling*, *batting*, dan *catching* untuk atlet pemula *cricket* Buleleng.

