

BAB II

KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Kerangka Teori

1. Konsep Penelitian Pengembangan

Dalam bidang pendidikan, Borg and Gall (1988) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R & D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), di mana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Walaupun ada kalanya penelitian terapan juga untuk mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.¹

¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 4

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk tersebut menjadi lebih efektif dan efisien pada bidang yang telah ditentukannya. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi pada cabang olahraga tersebut atau masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu, analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*design*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus.²

Pengembangan model merupakan rangkaian proses yang berkelanjutan yang berkaitan dengan model sebelumnya, evaluasi atlet dan siswa saat ini, dan fondasi keilmuan yang sangat kuat. Memang dalam pengembangan model diperlukan waktu yang cukup banyak namun itu sepadan dengan apa yang akan dihasilkan. Dengan adanya pengembangan model dapat menambah variasi belajar siswa dan menambah wawasan siswa akan ilmu yang diberikan. R & D

² Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.161

merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan terutama dimaksudnya menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.³ Sama seperti *action research*, R & D berbicara tentang siklus (Borg, W.R. dan Gall, M.D.,1989). Siklus R & D yang mencakup penemuan penelitian terhadap produk yang akan dihasilkan, mengkajinya kembali dalam “*setting*” di mana hasilnya tersebut digunakan dan merevisinya sampai kajian tersebut dianggap memadai.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.⁴

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang mendasarkan pada pembuatan/pengembangan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Dalam hal ini penelitian yang akan dikembangkan adalah pengembangan model belajar tehnik dasar permainan *fielding* olahraga cricket.

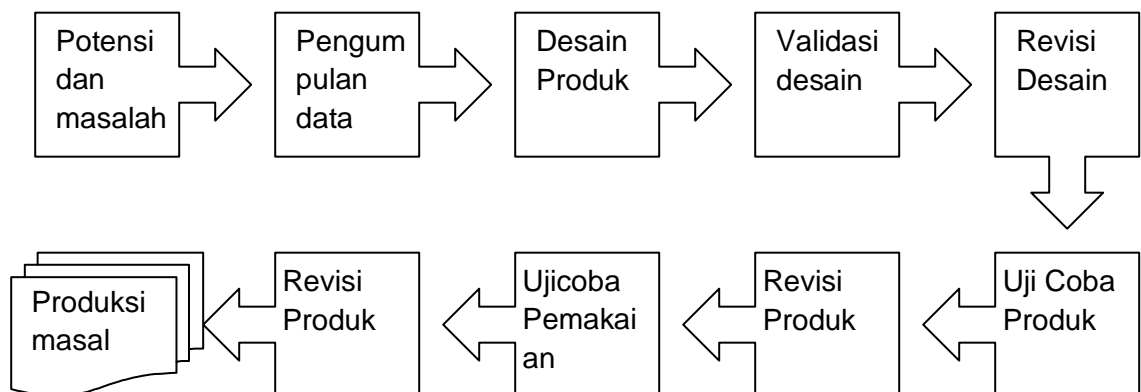
³ Conny R. Semiawan, Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.181.

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.165.

2. Model Pengembangan Sugiyono

Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono, adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵ *Research & Development (R & D)* menurut Sugiyono terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi massal.

Rancangan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono, dijelaskan dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*

Sumber: Sugiyono. Metode Penelitian dan Pengembangan, (Bandung: Alfabet, 2010), h. 335

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 333

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan yaitu:

(1) Potensi dan Masalah

Penelitian dilaksanakan dapat berasal dari potensi atau masalah. Potensi atau masalah yang ada selanjutnya menjadi dasar untuk merancang model penanganan yang efektif. Data tentang potensi dan masalah yang ada tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*. Dalam penelitian pengembangan pemberian potensi dan masalah yang ada didapatkan melalui penelitian awal yang berupa *need assesment* hasil wawancara peneliti terhadap pelatih.

(2) Mengumpulkan informasi

Setelah mengumpulkan potensi dan masalah, selanjutnya mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti diantaranya melalui berbagai pustaka yang berkaitan dengan pengembangan metode.

(3) Desain produk

Pada tahap desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain produk dalam penelitian ini akan dirancang sendiri oleh peneliti terkait metode yang dikembangkan. Selain berbentuk bagan, akan dijelaskan juga mengenai masing-masing bagian dari tahapan pengembangannya.

(4) Validasi desain

Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (belum fakta lapangan). Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

(5) Revisi desain

Setelah desain metode divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

(6) Uji coba produk

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan model yang baru. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah model baru tersebut efektif sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

(7) Revisi produk

Setelah diujicoba, selanjutnya diadakan lagi perbaikan terhadap model agar mampu mengatasi kelemahan yang masih ada serta model menjadi lebih berkualitas. Revisi berdasarkan masukan dan saran dari pelatih dan atlet melalui pengisian angket, akan digunakan sebagai bahan pertimbangan evaluasi dari ahli yang telah dilibatkan sebelumnya.

(8) Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatannya yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

(9) Revisi produk

Revisi produk dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lingkup yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian produk peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk yang dikembangkan.

(10) Produksi massal

Bila produk yang berupa model yang baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa pengujian, maka model baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lingkup latihan.

Jadi Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk membantu dalam mengembangkan model belajar yang lebih bermanfaat dan variatif untuk diterapkan. Pelaksanaan penelitian sesungguhnya akan dimulai dari tahap awal yaitu potensi dan masalah, hingga pada tahap uji coba pemakaian setelah di revisi para ahli.

3. Hakikat Olahraga Cricket

Cricket adalah salah satu permainan terbesar di dunia dan dimainkan lebih dari 120 negara. Sebuah permainan cricket yang dimainkan antara dua tim, biasanya dengan 11 pemain dalam Satu tim, Tim A, akan memukul pertama dan mencoba untuk mendapatkan skor

sebanyak mungkin. Tim kedua, Tim B, akan melempar sekeras mungkin untuk tim pemukul dengan tujuan meminimalisir skor yang didapat oleh tim pemukul. Setelah babak atau *inning* selesai tim bertukar, Jadi tim B akan memukul dan mencoba untuk mengalahkan skor tim A.

Banyak orang-orang dari kalangan dewasa, muda-mudi dan anak-anak bermain cricket di seluruh dunia: di jalan, di pantai, dan di taman lokal.⁶ Permainan cricket dimainkan oleh 11 orang dalam satu tim, namun dalam kategori *sixes* dalam satu tim hanya 6 orang, dan lamanya permainan tidak dibatasi oleh waktu tetapi menggunakan over (pergantian).

Tim A menjaga bola dan tim B memukul bola, tugas tim B yaitu memukul bola sebanyak mungkin untuk mengumpulkan nilai atau skor dan tim A melempar dan menjaga bola untuk menahan tim B mengumpulkan skor sebanyak mungkin, sampai selesai over/pergantian over yang ditentukan dan tim B menjaga bola, Tim A memukul bola untuk mengejar skor yang telah dikumpulkan oleh tim B, apabila tim A melebihi skor tim B, maka tim A dikatakan pemenangnya selama over yang ada.

Tetapi apabila tim A memukul bola dan semua pemukul mati atau keluar dari permainan sebelum over ditentukan habis maka permainan selesai dan tim B dikatakan sebagai pemenangnya.

⁶Jolimont and Victoria, *Introduction to Cricket*, 2005 h22

Bagian bagian dalam Permainan Cricket

1. Memukul Bola

Memukul tugasnya adalah mengumpulkan nilai dengan cara memukul bola dan menahan bola serta berlari bertukar tempat dengan pemukul lainnya, dan apabila bola mengenai *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

2. Melempar

Melempar tugasnya adalah melempar bola sebagus mungkin agar pemukul sulit memukul bola. Dan pelempar juga berusaha melempar bola yang bagus agar bola mengenai *stump*, apabila bola mengenai *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

3. Menjaga / Menahan Bola

Menjaga atau menahan bola tugasnya adalah berusaha menahan bola yang dipukul oleh pemukul dan dikembalikan secepatnya dengan cara melempar yang ditujukan kepada pelempar atau ke kiper, sehingga membatasi skor yang dikumpulkan oleh pemukul.

4. Menangkap

Menangkap tugasnya adalah menangkap bola yang dipukul oleh pemukul, apabila bola dipukul melambung dan sebelum menyentuh tanah bola ditangkap oleh penjaga maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

5. Kiper

Tugas Kiper adalah spesial penjaga yang berada tepat dibelakang pemukul dan selalu siap menangkap bola yang melewati pemukul. Dan apabila bila dipukul oleh pemukul kearah belakang dan sebelum bola menyentuh tanah bola ditangkap oleh penjaga *stump* maka pemukul dinyatakan mati atau keluar dari permainan.

6. Skor

Nilai yang dikumpulkan oleh pemukul.

7. Wasit

Ada dua wasit yang memimpin pertandingan dan wasit ke tiga memantau dengan kamera jika ada.⁷

Sedangkan peralatan standar yang wajib tersedia dalam permainan cricket adalah tongkat pemukul (bat), stump, bails, sarung tangan, bola, sarung tangan kiper, helm, pengaman (box).

1. Bat (pemukul)

Bagian pegangan pemukul berbentuk seperti tongkat. Adapun bagian pemukulnya berupa kayu willow yang berbentuk seperti bilah pedang yang besar. Bat ini memiliki bobot 1,2 kg – 1,4 kg. Bat senior panjang sekitar 55 cm dan lebar sekitar 10-12 cm, dengan pegangan yang

⁷ James Tangkudung. Semua Tentang Cricket. (Jakarta: PT. Tetra Pak Indonesia. 2007) h 5

bervariasi panjang, bentuk, dan ketebalan sesuai preferensi individu. Panjang, bagian atas bat harus mencapai sekitar pinggul pemukul.



Gambar : 1

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

2. Stumps dan Bails

Gawang pada permainan cricket tidak menggunakan jaring melainkan terdiri dari tiga buah tonggak atau tiang yang berdiri berjajar yang ditancapkan ke tanah. Dibagian atas tonggak ini terdapat bilah pelindung yang menghubungkan antar tonggak yang disebut bails.

Masing-masing ukuran tonggak tersebut memiliki 71 cm dan diletakkan diujung – ujung area pitch yang digunakan untuk melempar dan memukul bola cricket. Bertindak sebagai target Bowlers dan Fielders untuk

tujuan di hancurkan. Bails adalah potongan-potongan kayu yang diletakan di atas stump. Setiap set tiga stump memiliki dua bails.



Gambar : 2

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

3. Sarung Tangan Pemukul dan kiper (Gloves)

Sarung tangan yang tebal dan cukup besar dibutuhkan oleh pemukul agar tongkat pemukul bisa digenggam dengan erat dan melindungi tangan dari efek hantaman bola cricket. Selain pemukul, pemain yang bertugas sebagai wicket keeper juga menggunakan sarung tangan untuk menangkap bola.



Gambar : 3

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

4. Bola

Bola cricket memiliki lapisan luar berupa kulit dengan bagian isi terdiri dari gabus yang diikat dengan erat sehingga bola ini memiliki tekstur yang cukup keras. Sepintas bola cricket ini tampak seperti bola bisbol. Bola cricket ini memiliki berat sekitar 156 gram - 163 gram. Sementara itu, lingkaran bola antara 224 mm – 229 mm. Bola cricket umumnya diberi warna merah dengan jahitan benang putih dibagian tengahnya. Namun kini ada pula bola cricket yang berwarna putih dan biasanya digunakan dalam permainan di malam hari.



Gambar : 4

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

5. Helm

Helm pelindung ini digunakan oleh pemain yang bertugas memukul bola atau batsman dan pemain yang bertugas sebagai wicket keeper. Helm ini menutup bagian atas kepala dan dilengkapi dengan besi – besi dibagian depan yang berfungsi melindungi wajah. Helm ini adalah perlengkapan yang sangat penting untuk disiapkan. Helm ini akan melindungi pemukul dari bola cricket yang keras dan memiliki kecepatan tinggi.



Gambar : 5

(Sumber : Dokumentasi peneliti)

6. Pads

Perlengkapan kaki pada permainan cricket ini digunakan oleh batsman dan wicket keeper. Pelapis kaki ini cukup tebal dan berfungsi untuk melindungi bagian bawah kaki dari hantaman bola cricket yang keras.



Gambar : 6

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

7. Pelindung

Tersedia dalam berbagai macam ukuran dan umumnya terbuat dari plastik yang sangat tahan lama . ini harus menjadi peces pertama peralatan pribadi yang pemain laki-laki harus mendapatkan ketika memulai karir kriket kompetitif . Pemain harus didorong untuk memakainya tidak hanya ketika memukul dan menjaga tetapi juga ketika tangkas . pelindung harus menjadi ukuran yang sesuai dan dikenakan di bawah pakaian dalam pas pas sehingga tetap tegas dalam posisi. ⁸



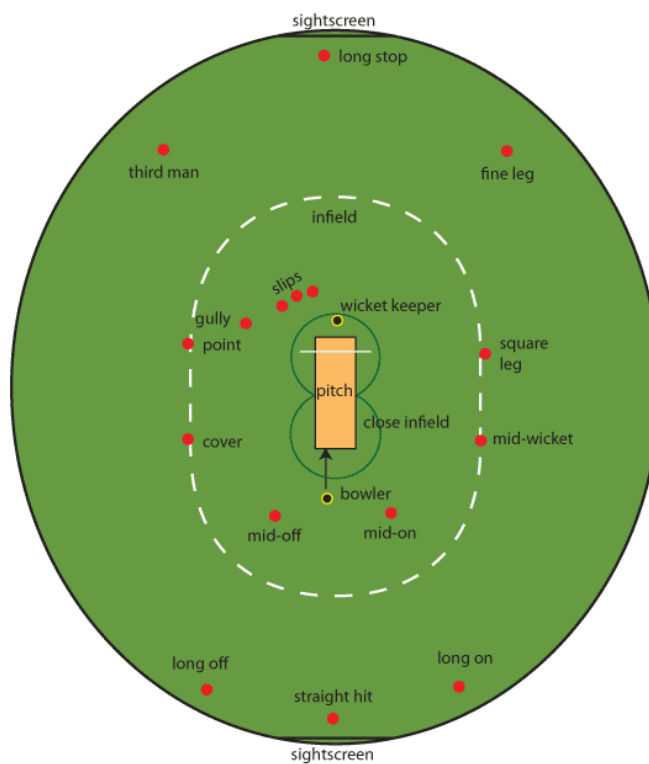
Gambar : 7

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Selain menyiapkan perlengkapan olahraga cricket, lapangan untuk bermain ini juga perlu disiapkan. Lapangan cricket berbentuk elips (oval)

⁸ Robert Wood, *Coaching Youth Cricket* (United States of America: Human Kinetics, 2000) h.83

dengan permukaan yang tertutup rumput rata mendatar. Umumnya lapangan cricket ini memiliki ukuran 137 meter sampai dengan 150 meter. Pada bagian tengah lapangan tersebut disediakan sebuah area persegi panjang yang digunakan untuk melempar bola cricket. Area persegi panjang dibagian tersebut memiliki ukuran panjang 20 meter. Disalah satu ujung area persegi panjang inilah tempat batsman atau pemukul bola berdiri. Sedangkan diujung lainnya disediakan untuk melempar bola cricket atau bowling.⁹



Gambar : 8

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

⁹ Jolimont dan Victoria, *Australia Cricket Coach*, (Australia, 60 Jolimont Street, 2005), h.22

4. Hakekat Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Permainan adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Menurut Moeslichatoen, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Permainan adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Permainan dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Sedangkan Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu : a.) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. b) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. c). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain. d). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya. e.) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil f.) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari. Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa,

Menurut Hurlock karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah sebagai berikut:

a) Bermain dipenuhi tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.

b) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengambangkan teknik untuk membangun rancangan yang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

c) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permaianan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekolah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana

anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permianannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

h) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia

Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

i) Bermain dapat diramalkan

Dari penyesuaian anak Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak

Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.¹⁰

5. Karakteristik Usia 15 – 17 Tahun

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa *adolescence* yang berarti “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Secara umum remaja dapat didefinisikan sebagai suatu tahap perkembangan biologis, psikologis, moral dan agama. Remaja juga merupakan pola identifikasi dari anak-anak menuju dewasa. Dapat dikatakan juga, bahwa remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak menuju dewasa.

¹⁰ <http://digilib.uinsby.ac.id/9302/5/bab2.pdf> (diakses 15 november 2015)

Suatu analisis yang cermat mengenai semua aspek perkembangan dalam masa remaja, yang secara global berlangsung antara umur 12 dan 21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun : masa remaja awal, 15-18 tahun : masa remaja pertengahan, 18-21 tahun : masa remaja akhir, akan mengemukakan banyak faktor yang masing-masing perlu mendapat tinjauan sendiri.

Dalam buku-buku Angellsaksis (Hill/Monks) 1977) maka istilah “pemuda” (*youth*) memperoleh arti yang baru yaitu suatu masa peralihan antara masa dewasa remaja dan masa dewasa. Dalam buku-buku tersebut akan dijumpai pemisahan antara adolesensi (12-18 tahun) dan masa pemuda (19-24 tahun). Dalam buku ini tidak dianut pembagian seperti itu.¹¹

Masa remaja adalah masa dimana anak bereksperimen dengan berbagai peran dan indentitias yang mereka peroleh dari lingkungan budaya mereka sekitar. Remaja dipersepsikan sebagai sesuatu yang berubah-ubah secara emosional, dan karena itu penting bagi orang dewasa untuk memahami bahwa perubahan emosi ini merupakan aspek normal dari perkembangan remaja dini.

¹¹ F.J. Monks – A.M.P. Knoers Siti Rahayu Haditono, Psikologi Perkembangan (Yogyakarta: Gajah Maja University Press, 2006), hal. 262.

B. Kerangka Berpikir

Cricket merupakan cabang olahraga permainan yang menggunakan tehnik dan taktik. Dalam cricket tidak hanya menggunakan kekuatan, kecepatan, power, stamina, akurasi, dan lainnya, tetapi cricket sangat membutuhkan kecerdasan otak dalam bermain karena harus mempunyai strategi yang banyak. Kendala yang ada di Indonesia merupakan lapangan, karena cabang olahraga ini memerlukan lapangan seperti lapangan sepak bola. Banyaknya minat siswa SMAN 74 Jakarta dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga cricket membuat pelatih dan guru ekstrakurikuler memodifikasi cara bermain dan alat agar tujuan olahraga ini bisa dilaksanakan dengan baik dan dapat terlaksana.

Banyaknya tehnik dalam olahraga cricket seperti *fielding* membuat banyak model latihan dasar yang ada di dalamnya. Permainan cricket bisa diterapkan dalam kegiatan permainan kecil dalam pendidikan jasmani, tetapi dalam penggunaan alat olahraga ini tidak dapat dimainkan di sembarangan tempat karena sangat berbahaya maka, harus disediakan net khusus buat keamanan siswa dan lapangan olahraga yang cukup luas untuk bermain. Alat untuk permainan ini bisa dimodifikasi dan menggunakan *bat* plastik, bola kasti, bola *soft*, dan *stump* plastik.

Pengembangan model permainan ini bisa dimodifikasi dengan cara apapun agar proses latihan bisa terlaksana, dengan adanya pengembangan ini bisa menjadi acuan bagi pelatih dan guru olahraga bisa

menerapkan di sekolah-sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Model permainan latihan dasar olahraga cricket yang bervariasi melatih siswa belajar kreatif dan tidak membuat siswa bosan. Pengembangan model permainan *fielding* olahraga cricket akan diterapkan dari berbagai bentuk model dan nantinya dijadikan buku panduan bagi anak usia 15 – 17 tahun.

C. Hipotesis Penelitian

Dengan mempertimbangkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir di atas, untuk meningkatkan kemampuan *fielding* melalui permainan lemparan dalam olahraga cricket di ekstrakurikuler perlu dikembangkan dengan adanya variasi model latihan permainan *fielding* dengan penemuan-penemuan baru dan menjadikan olahraga ini menjadi acuan pelatih guna menerapkan model belajar cricket dimana pun dan menjadi bakat dan minat siswa akan ketertarikan olahraga ini sehingga mereka tidak merasa bosan dengan model-model yang sudah ada diterapkan dan melihat keberhasilan dari model-model yang telah dikembangkan lalu direvisi oleh dosen cricket dan ahli kepelatihan cricket yang nantinya akan dijadikan suatu buku panduan cricket untuk anak usia 15 – 17 tahun.