

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

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

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

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

menambah variasi belajar siswa dan menambah wawasan siswa akan ilmu yang diberikan.

R & D 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 *batting*, *bowling* dan *fielding* olahraga cricket.

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

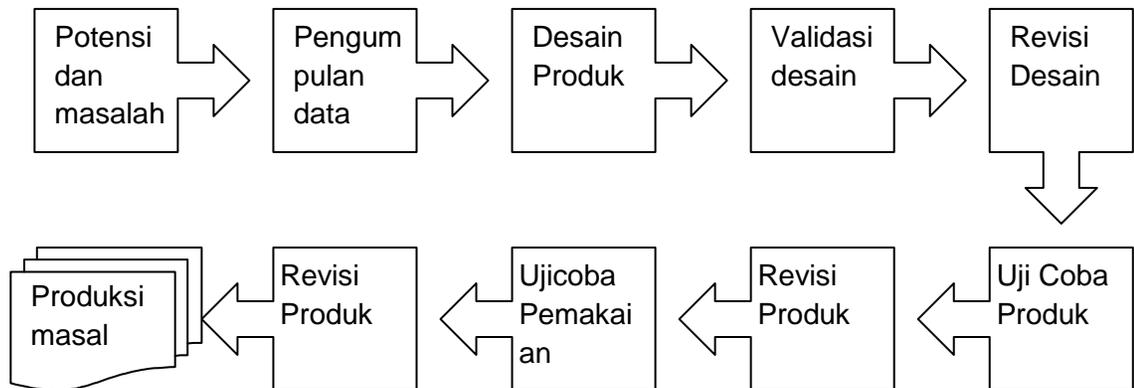
⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.165.

A. 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.

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

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

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.

2. Konsep Model Belajar yang Dikembangkan

A. Konsep Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup. Konsep belajar sebagai suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya. Proses belajar pada hakikatnya terjadi dalam diri peserta didik yang bersangkutan, walaupun prosesnya berlangsung dalam kelompok, bersama orang lain.⁶

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau malam hari.⁷ Dengan kata lain belajar bisa dilakukan oleh siapa pun selagi dia mampu dan mau berusaha sesuai kemampuan dia.

Menurut Slameto belajar adalah sesuatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

⁶ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.207.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: 2002), h.12

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan,
- b. Adanya kemampuan mengingat dan memproduksi,
- c. Ada penerapan pengetahuan,
- d. Menyimpulkan makna,
- e. Menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan Adanya perubahan sebagai pribadi.⁸

B. Konsep Model

Model ini merupakan suatu upaya untuk menggambarkan secara grafis, suatu model perencanaan pembelajaran yang sistematis. Model ini merupakan suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan dan hendaknya digunakan sebagai *checklist* dalam membuat sebuah rencana untuk kegiatan pembelajaran. Dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar-mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan perincian setiap komponen. Model ini memperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan kedalam suatu rencana untuk kegiatan pembelajaran.⁹

Jadi model yang dikembangkan dari permainan cricket merupakan tehnik dasar cricket yang meliputi tehnik *batting*, *bowling* dan *fielding* karena tehnik ini sangat kurang diterapkan oleh pelatih ekstrakurikuler dikarenakan sarana dan prasarana yang tidak ada dan kekurangan pelatih yang hanya

⁸ Evaline Siregar dan Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 4

⁹ Rusman, Model-model Pembelajaran (Jakarta: 2010), h. 125

menggunakan net cricket saja sebagai media belajar. Dari tehnik dasar tersebut dibuat model belajar yang variasi sehingga membantu pelatih dan guru ekstrakurikuler dalam mengembangkan cricket dan menambah wawasan siswa dalam belajar cricket dari variasi model pengembangan ini akan diuji dan akan di revisi oleh ahli cricket dan pelatih cricket yang berpengalaman sebelum dijadikan hasil produk.

3. Hakikat Olahraga Cricket

Cricket merupakan permainan paling besar kedua di dunia dan dimainkan oleh lebih dari 120 negara. Cricket merupakan pertandingan antara dua tim, normalnya satu tim berjumlah 11 orang. Satu tim, Tim A, akan memukul pertama dan mengumpulkan skor sebanyak mungkin. Tim kedua, Tim B, akan melempar dan menjaga bola, agar tim pemukul sulit mengumpulkan skor. Ketika satu babak selesai, tim bertukar giliran. Jadi Tim B akan memukul, berusaha untuk mengalahkan skor Tim A yang mana akan melempar dan menjaga bola. Orang dewasa, anak muda, dan anak-anak bermain cricket di seluruh dunia: di jalan, di pantai, dan di taman lokal.¹⁰

Olahraga cricket merupakan salah satu olahraga yang berasal dari Inggris dan olahraga ini sudah populer di negara-negara jajahan Inggris, seperti India, Pakistan, Australia, dan sebagainya.¹¹ Meskipun baru

¹⁰ Cricket Australia, Introduction To Cricket (Australia: Cricket Australia), h. 22

¹¹ James Tangkudung, U-15 Junior Development Program 2008/2009 (Jakarta: 2007), h. 25.

berkembang di Indonesia, tetapi cricket sudah menjadi olahraga yang digemari banyak pelajar. Selain berkembang di masyarakat, adanya olahraga cricket di sekolah-sekolah merupakan suatu hal yang sangat positif karena mampu melatih perkembangan fisik serta mental siswa dan siswi yang mengikutinya. Selain fungsi utamanya untuk olahraga permainan, olahraga ini juga dapat dijadikan sebagai ajang mencari prestasi karena cricket merupakan salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia yang sudah mengikuti kejuaraan Asia. Kini cabang olahraga ini lebih terkenal di provinsi Jawa Barat, Jawa Tengah, Bali, NTT, Kalimantan, Sumatra Utara, Sumatra Barat dan Jakarta. Di Jakarta sendiri olahraga ini berada dalam tahap sosialisasi di kalangan sekolah-sekolah dan perguruan tinggi.

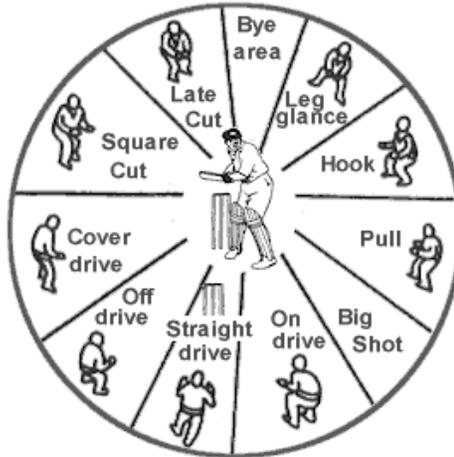
Teknik dasar dalam olahraga cricket meliputi: *batting* (memukul), *bowling* (melempar), dan *fielding* (menjaga). Dari ketiga teknik ini peneliti ingin membuat variasi model belajar semuanya dari teknik *batting*, *bowling* dan *fielding* olahraga cricket sehingga siswa mengerti dan menambah wawasan tentang olahraga cricket.

1) *Batting* (Memukul)



Gambar 1. *Batting*

Sumber : Data Peneliti pada Kejuaraan UNJ OPEN 2014 di Cibubur, Jakarta Timur pada tanggal 22-27 Mei 2014.



Gambar 2. Macam-macam pukulan dalam olahraga cricket.

Sumber : www.cricketfieldingposition2.gif.com. Diakses pada tanggal 23 April 2015.

A. Pukulan *Front Foot*

Pukulan *Front Foot* biasanya dimainkan untuk mendorong bola dimana pemukul dapat menjangkau bola setelah melangkah ke arah bola yang datang. Sebagaimana semua pukulan di cricket pemukul harus berada dalam posisi seimbang ketika memukul bola.¹²

Ketika bola yang dilempar mengenai *pitch* dengan jarak tertentu dari pemukul dan dia tidak bisa menjangkau bola itu jika melangkah ke depan, pemukul biasanya mundur ke belakang (dan mundur ke arah *off stump*) dan memukul bola sejajar dengan tubuh atau jauh, tergantung garis bola datang.¹³

1) *Front Foot Drive (Straight, off, cover, on)*

Front foot drive adalah pukulan yang dimainkan menyerang, vertikal atau gaya *bat* lurus dengan gerakan untuk memukul lurus bola yang datang penuh atau ke atas *pitch*. Bola dapat dipukul darimana saja antara *mid on* dan *cover*, tergantung arah bola.¹⁴

Poin penting :

- Perluasan dari *front foot defence*
- Percepat ayunan *bat* saat memukul
- Tangan atas mengontrol sehingga bola mengenai permukaan penuh *bat* dan mengikuti arah pukulan.¹⁵

¹² An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Australian Cricket Coach (Australia, 2005), h. 36

¹³ An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Ibid, h. 39

¹⁴ Alec Astle, Coaching a Cricket Team (New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004), h.132

¹⁵ An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Op. Cit, h. 37

B. Cut Shot

Cut shot adalah pukulan yang dimainkan menyerang, horizontal atau gaya *bat* silang dengan gerakan ke belakang untuk memukul bola yang jatuhnya pendek melebar dari *off stump* yang memantul antara lutut dan dada, menutupi *wicket* di bagian *off*.

1. Cut Shot (rear)

Poin penting:

- Mantapkan kaki depan
- Jaga lengan dekat badan
- Lengan atas mengontrol saat memukul, ayunan penuh ke *bat*.¹⁶

2. Cut Shot (Front)

Poin penting:

- Langkahkan kaki ke arah *off stump* mendekati bola.
- Arahkan *bat* dari atas ke bawah
- Ulurkan tangan seiring dengan pukulan
- Pukul dengan posisi yang tepat.¹⁷

C. Pull Shot

Pull shot adalah pukulan yang dimainkan menyerang, horizontal atau gaya *bat* silang dengan gerakan ke belakang untuk memukul bola yang jatuhnya pendek yang tingginya antara lutut dan dada atau bola di luar *stump* belakang, atau pukulan penuh, menutupi *wicket* bagian belakang atau sebaliknya.¹⁸

¹⁶ Alec Astle, Op. Cit, h.138

¹⁷ An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Op. Cit, h. 40-41

¹⁸ Alec Astle, Op. Cit, h.136

Pull shot merupakan pukulan yang dimainkan horizontal atau menyilang dengan bergerak ke belakang untuk memukul bola yang jatuhnya pendek atau penuh antara lutut dan pergelangan tangan di bagian *leg* atau *on*.¹⁹

Poin penting:

- Langkahkan kaki ke arah *off stump* mendekati bola.
- Kepala sejajar dengan bola
- Putar lengan, arah *bat* dari atas ke bawah
- Pukul ke arah posisi tengah wicket.²⁰

2) **Bowling (Melempar)**

Dasar melempar yang bagus merupakan pondasi aksi yang efisien dan aman, kemampuan untuk melempar bola pada garis dan jarak, pengembangan tingkatan yang tepat dari kemampuan fisik sebagaimana kemampuan untuk konsentrasi pada setiap lemparan.

Hal penting dari setiap pemain adalah harus kompeten saat *fielding* sama halnya ketika mereka *battling* atau *bowling*. Untuk melakukan ini mereka harus tetap siaga, fokus di setiap bola, sadar akan posisi saat *fielding* dan ketika bola datang harus bergerak dengan cepat untuk menangkap, menghentikan atau mendapatkan kembali bola dan melempar kembali ke *wicket keeper* atau *bowler*.²¹

¹⁹ Alec Astle, *Kiwi Cricket* (New Zealand: Spectrum Print, 2005) , h. 63

²⁰ *An Official Coaching Resource By Cricket Australia*, Op. Cit, h. 41

²¹ Alec Astle, Op. Cit, h.63

a. *Fast Bowling*



Gambar 3. *Fast Bowling*

Sumber : Dari peneliti pada Kejuaraan Nasional tanggal 21-29 September 2014 di Jakarta.

b. *Spin Bowling*



Sumber 4. *Spin Bowling*

Sumber : Data dari Peneliti saat mengikuti Club Cricket Universitas Negeri Jakarta di ambil pada tanggal 19 Maret 2015 di FIK UNJ.

Pelempar yang melempar bola dengan pelan, dan menggunakan jari dan pergelangan tangan saat melepas bola dapat menyebabkan bola

menyimpang kearah *wicket*, hal ini dideskripsikan sebagai lemparan memutar. Lemparan memutar dapat diklasifikasikan menjadi memutar pergelangan tangan atau jari.²²

3) *Fielding* (Penjaga)



Gambar 5. Posisi *fielding*

Sumber : Dari peneliti pada Kejuaraan Nasional tanggal 21-29 September 2014 di Jakarta.

Hal penting dari setiap pemain adalah harus kompeten saat *fielding* sama halnya ketika mereka *batting* atau *bowling*. Untuk melakukan ini mereka harus tetap siaga, fokus di setiap pergerakan bola, sadar akan posisi saat *fielding* dan ketika bola datang harus bergerak dengan cepat untuk menangkap, menghentikan atau mendapatkan kembali bola dan melempar kembali ke *wicket keeper* atau *bowler*.

²² An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Op. Cit, h. 58

3. Hakikat Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan siswa sekolah atau universitas di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai universitas. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya diberbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pelajaran yang diselenggarakan di luar jam pelajaran biasa. Kegiatan ini dilaksanakan sore hari bagi sekolah-sekolah yang masuk pagi dan dilaksanakan pagi hari bagi sekolah-sekolah yang masuk sore.

Dengan demikian, yang dimaksud kegiatan ekstrakurikuler adalah berbagai kegiatan sekolah yang dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi, minat, bakat dan hobi yang dimilikinya yang dilakukan di luar jam pelajaran normal.²³

²³ M. Daryanto, *Administrasi dan Manajemen Sekolah* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 146

Sebagai kegiatan pembelajaran dan pengajaran di luar kelas, ekstrakurikuler ini mempunyai fungsi dan tujuan untuk :

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam semesta.
- b. Menyalurkan dan mengembangkan potensi dan bakat peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berkeaktifan tinggi dan penuh dengan karya.
- c. Melatih sikap disiplin, kejujuran, kepercayaan, dan tanggung jawab dalam menjalankan tugas.
- d. Mengembangkan etika dan akhlak yang mengintegrasikan hubungan dengan Tuhan, Rosul, manusia, alam semesta, bahkan, diri sendiri.
- e. Mengembangkan sensitivitas peserta didik dalam melihat persoalan-persoalan sosial-keagamaan sehingga menjadi insan yang proaktif terhadap permasalahan sosial keagamaan.
- f. Memberikan bimbingan dan arahan serta pelatihan kepada peserta didik agar memiliki fisik yang sehat, bugar, kuat, cekatan, dan terampil.
- g. Memberi peluang peserta didik agar memiliki kemampuan untuk komunikasi (*human relation*) dengan baik; secara verbal dan nonverbal.²⁴

Ekstrakurikuler dimaksud dipergunakan bagi anak-anak yang ingin mengembangkan bakat dan kegemarannya dengan cara antara lain berlatih dan intensif, bertanding dengan lingkungan kelas, sekolah maupun dengan sekolah lain dan lebih membiasakan hidup sehat dan bugar. Disini akan jelas terlihat kekurangan dalam aktivitas pendidikan jasmani pada jam-jam sekolah, maka untuk mengisi kekosongan waktu dan untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan seperti kenakalan dan penyalahan obat-obatan terlarang hendaknya sekolah menyediakan waktu sehabis pulang sekolah

²⁴ M. Daryanto, Ibid, h. 146-147

untuk memberikan kesempatan berlatih dalam cabang yang siswa minati dan menjadikan bakat siswa untuk bisa berprestasi dibidang tersebut.

Pengalaman langsung yang dikendalikan sekolah untuk membentuk pribadi seutuhnya itu disebut kegiatan ekstra kulikuler.²⁵

Kegiatan dari ekstrakulikuler ini sendiri dapat berbentuk kegiatan seni, olahraga, pengembangan kepribadian, dan kegiatan lain yang bertujuan positif untuk kemajuan dari siswa-siswi itu sendiri.²⁶

Jadi, ekstrakulikuler itu merupakan kegiatan non akademik yang bisa dijadikan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang tersebut. Dengan adanya kegiatan ekstrakulikuler ini siswa dapat berprestasi di luar jam sekolah dan menghilangkan rasa bosan ketika selesai sekolah.

4. Karakteristik Siswa SMP

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adoles cence*, berasal dari bahasa *adolescence* yang bearti "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

²⁵ Hadari Nawawi, *Administrasi sekolah* (Jakarta:Ghalia Indonesia, 2002), h. 176-177

²⁶ <http://id.wikipedia.org/wiki/Ekstrakurikuler>. Online. Diakses Kamis, 28 Maret 2015

anak-anak menuju dewasa. Dapat dikatakan juga, bahwa remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak menuju dewasa.

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 Anglesaksis (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.²⁷

Masa remaja adalah masa dimana anak bereksperimen dengan berbagai peran dan identitas 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.

²⁷ F.J. Monks – A.M.P. Knoers Siti Rahayu Haditono, Psikologi Perkembangan (Yogyakarta: Gajah Maja University Press, 2006), hal. 262.

Siswa sekolah menengah pertama (SMP) termasuk kelompok remaja awal berusia antara 12-15 tahun. Pada masa remaja awal, anak mengalami perubahan-perubahan organ yang sangat cepat menentukan kematangan perkembangannya. Dalam proses perkembangannya ini anak usia SMP memiliki sifat-sifat perkembangan dalam kemampuan untuk mengawasi diri sendiri sebagai orang dewasa ingin mendapatkan kebebasan dan cenderung lebih memiliki sifat kompetitif yang tinggi, ingin memperoleh kebebasan emosional, mampu bergaul, mengetahui dan menerima kemampuan sendiri, memperkuat penguasaan diri dan meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan.

Di samping perkembangan intelegensi (dan berpikir logis), fantasi mereka menjadi sangat kuat, hingga sering terjadi pertentangan dengan pemikiran kritis/logis. Anak sering berfantasi mengkhayal. Pikiran anak penuh dengan ide-ide baru dengan kreasi. Anak memilih dan menyeleksi dan membuat konsep (yang sebagian dibuang dan yang lainnya dimasak lebih lanjut). Anak penuh dengan cita-cita, ide-ide, disamping juga ia mencari kenyataan, mencari kebenaran, mencari tujuan hidup.²⁸

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai karakteristik siswa SMP (usia 12-15 tahun) disimpulkan bahwa pada masa ini, siswa berada pada masa kelompok remaja awal berusia antara 12-15 tahun. Pada masa remaja awal,

²⁸ Wasty Soemanto, Psikologi peendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.180

anak mengalami perubahan-perubahan organ yang sangat cepat menentukan kematangan perkembangannya.

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 SMP Kanaan 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 *batting*, *bowling* dan *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, kayu yang ringan, bola kasti, bola *soft*, dan *stump* plastik.

Sekolah SMP Kanaan merupakan sekolah swasta yang memiliki banyak prestasi olahraga cricket di Jakarta di tingkat nasional. Sekolah ini sudah lama mendirikan olahraga cricket di sekolah dan menjadikan olahraga ini menjadi ekstrakurikuler di lingkungan sekolah. Dengan bentuk apresiasi sekolah dengan prestasi sekolah ini sekolah juga menyediakan sarana dan prasarana di sekolah. Dengan banyaknya siswa yang mengikuti olahraga ini dari tingkat SD, SMP, bahkan SMA Kanaan membuat pengembangan olahraga ini semakin meningkat dan model latihan pun harus ditingkatkan karena semakin lama olahraga ini semakin di sosialisasikan di sekolah-sekolah di Indonesia, apalagi cabang cricket ini akan di pertandingkan di ASEAN GAMES 2018 di Indonesia, sehingga membuat daya tarik sendiri pada kalangan pelajar. Dengan ini membuat guru pendidikan jasmani dan pelatih pun meningkatkan model pengembangan permainan olahraga cricket di berbagai club-club maupun di sekolah.

Pengembangan model belajar 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 belajar latihan dasar olahraga cricket yang bervariasi melatih siswa belajar kreatif dan tidak membuat siswa bosan. Pengembangan model belajar

batting, *bowling* dan *fielding* olahraga cricket akan diterapkan dari berbagai bentuk model dan nantinya dijadikan buku panduan bagi pelajar SMP.

C. Hipotesis Penelitian

Dengan mempertimbangkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir di atas, bahwa model belajar *batting*, *bowling* dan *fielding* olahraga cricket di ekstrakurikuler perlu dikembangkan dengan adanya variasi model belajar *batting*, *bowling*, dan *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 SMP.