

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan bagian integral dari proses belajar yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani yang terencana dan sistematis. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin. Hal ini sejalan dengan temuan Juniarto dan Nurulfa (2021) yang menyatakan bahwa latihan olahraga, khususnya dalam pembinaan cricket usia remaja, harus dirancang secara bertahap dan terstruktur agar mampu mengembangkan aspek keterampilan gerak sekaligus sikap dan pemahaman atlet secara menyeluruh. Prinsip tersebut juga relevan dalam kegiatan ekstrakurikuler, di mana fasilitator dituntut untuk menyajikan aktivitas yang kontekstual, variatif, dan inovatif agar proses belajar berlangsung aktif dan bermakna.

Cricket sebagai cabang olahraga baru di tingkat sekolah dasar mulai mendapat perhatian di berbagai sekolah, termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler. Olahraga ini memiliki karakteristik permainan yang menggabungkan keterampilan *batting*, *bowling*, dan *fielding*. Namun, berdasarkan pengamatan awal pada kegiatan ekstrakurikuler cricket di Sekolah Dasar, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai teknik dasar *fielding* seperti melempar, menangkap serta menghentikan bola dengan baik. Kondisi ini disebabkan karena kegiatan belajar masih terbatas pada cara konvensional. Suharjana (2020) menjelaskan bahwa pada usia sekolah

dasar, pendekatan berbasis permainan merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman gerak sekaligus menjaga motivasi siswa.

Keterampilan *fielding* memiliki peran penting dalam permainan cricket karena menjadi dasar pertahanan. Menurut Kumar (2022), kemampuan *fielding* tidak hanya dipengaruhi kekuatan fisik, tetapi juga koordinasi tangan-mata, kecepatan reaksi, dan kemampuan membaca arah bola. Namun, bentuk latihan teknik yang dilakukan secara berulang tanpa variasi sering kali menyebabkan siswa cepat bosan pada kegiatan ekstrakurikuler. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan latihan yang tidak hanya mengembangkan teknik dasar *fielding*, tetapi juga memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.

Pendekatan berbasis permainan menjadi salah satu solusi yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Anwar dan Mappanyukki (2021) menekankan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep gerak melalui pengalaman bermain yang kontekstual, serta memperkuat kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dalam konteks ekstrakurikuler cricket, pendekatan ini dapat diterapkan melalui permainan-permainan sederhana yang melatih kemampuan menangkap, melempar, dan menghentikan bola dalam situasi kompetitif yang tetap menyenangkan.

Selain mengembangkan kemampuan teknis, model belajar berbasis permainan juga mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa. Ramdani (2022) menjelaskan bahwa aktivitas bermain mengandung nilai-nilai kolaboratif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas yang penting untuk pembentukan karakter. Dengan demikian, model belajar *fielding* berbasis

permainan diharapkan tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik siswa, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap olahraga, khususnya dalam lingkungan ekstrakurikuler.

Meskipun kegiatan ekstrakurikuler cricket sudah mulai dikembangkan di sekolah dasar, implementasinya masih memerlukan penguatan terutama dari segi metode dan variasi belajar karena beberapa bentuknya yang masih dilakukan secara konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan desain permainan yang kreatif dan menarik bagi siswa. Hasil riset oleh Hasyim *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model belajar yang taktis berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan teknis dan keterlibatan siswa dalam olahraga permainan seperti bola basket, karena pendekatan ini memanfaatkan struktur permainan nyata untuk membangun minat dan kompetensi peserta didik dalam aktivitas permainan. Gagasan ini menunjukkan bahwa model belajar yang dirancang secara kontekstual melalui pendekatan permainan memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi dan efektivitas aktivitas olahraga di sekolah, termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti cricket.

Untuk itu, penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai dasar pengembangan produk latihan. Menurut Sugiyono (2021), model ADDIE efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif karena melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi berkelanjutan. Dalam konteks ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan desain model belajar

fielding berbasis permainan yang sesuai dengan dinamika kegiatan ekstrakurikuler cricket di Sekolah Dasar.

Tahap analisis mencakup identifikasi kebutuhan siswa serta kesenjangan teknis yang terjadi selama kegiatan ekstrakurikuler. Tahap desain mencakup penyusunan bentuk-bentuk permainan dan instrumen belajar yang menarik untuk siswa. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan rancangan model belajar berbasis permainan. Model tersebut kemudian diuji secara terbatas pada tahap implementasi sebelum akhirnya dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakannya, sebagaimana disarankan Hidayat (2023) mengenai penggunaan ADDIE dalam pengembangan model pembelajaran jasmani.

Melalui pengembangan model belajar ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan *fielding* sekaligus merasakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan selama kegiatan ekstrakurikuler. Mulyana (2020) menegaskan bahwa keberhasilan belajar, termasuk pada kegiatan nonformal seperti ekstrakurikuler, dipengaruhi oleh bagaimana fasilitator mampu mengaitkan pengalaman belajar dengan minat dan kebutuhan gerak siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan menghasilkan model belajar *fielding* berbasis permainan yang dapat digunakan oleh fasilitator ekstrakurikuler cricket di Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan diharapkan valid dan praktis dalam meningkatkan kemampuan *fielding* siswa serta dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan kegiatan olahraga cricket di tingkat sekolah dasar.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti akan membatasi permasalahan dan peneliti hanya memfokuskan pada kelayakan dan efektivitas model belajar *fielding* berbasis permainan pada peserta ekstrakurikuler *cricket* sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model belajar *fielding* berbasis permainan pada peserta ekstrakurikuler *cricket* sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas model belajar *fielding* berbasis permainan pada peserta ekstrakurikuler *cricket* sekolah dasar?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang olahraga, khususnya mengenai pengembangan model belajar olahraga berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Sebagai panduan bagi fasilitator dalam merancang media belajar *cricket* yang menarik, efektif, dan berpusat pada siswa.

- b. Sebagai sarana bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan *fielding* secara aktif dan menyenangkan melalui kegiatan permainan.
- c. Sebagai kontribusi untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas kegiatan olahraga serta menambah variasi model pembelajaran yang inovatif.
- d. Sebagai dasar dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model belajar olahraga berbasis permainan pada cabang olahraga lain.

