

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan diuraikan mengenai penyajian data keseluruhan (analisis kebutuhan, data evaluasi ahli, data uji coba), analisis data dan revisi produk.

A. Hasil Pengembangan Model

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: (1) model *fielding* melalui permainan olahraga cricket.

Berdasarkan tujuan umum tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada pelatih ekstrakurikuler cricket di SMAN 74 Jakarta Selatan, serta melakukan survei karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian dan pengembangan. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa dibutuhkan pengembangan model belajar cricket yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini akan dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1. Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1	Apa saja materi yang diberikan dalam latihan cricket untuk siswa ekstrakurikuler usia 15-17 tahun ?	Materi yang diberikan hanya <i>bowling</i> dan <i>bating</i> saja sehingga kurangnya model <i>fielding</i> yang diterapkan di sekolah.
2	Apakah model permainan <i>fielding</i> cricket selalu diberikan setiap latihan ?	Latihan cricket yang ada disekolah dilaksanakan satu minggu sekali sehingga model permainan <i>fielding</i> cricket sangat terbatas.
3	Apakah tersedia sarana yang digunakan untuk kegiatan latihan cricket ?	Sarana yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler hanya fasilitas sekolah saja.
4	Apakah siswa antusias dalam mengikuti ekstrakurikuler cricket ?	Siswa merasa bosan dengan latihan yang monoton, karena kurang adanya model permainan.
5	Apakah dibutuhkan pengembangan model permainan yang dapat dipergunakan dalam belajar cricket ?	Secara umum pelatih sangat membutuhkan berbagai macam model permainan tehnik yang variatif terutama dengan penggunaan alat bantu dalam belajar dan yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Hal ini dikarenakan ketergantungan para pelatih pada model belajar yang standar menyebabkan pola latihan yang kurang variatif dan cenderung membosankan bagi siswa.

Dari hasil pengamatan langsung di lapangan juga ditemukan :

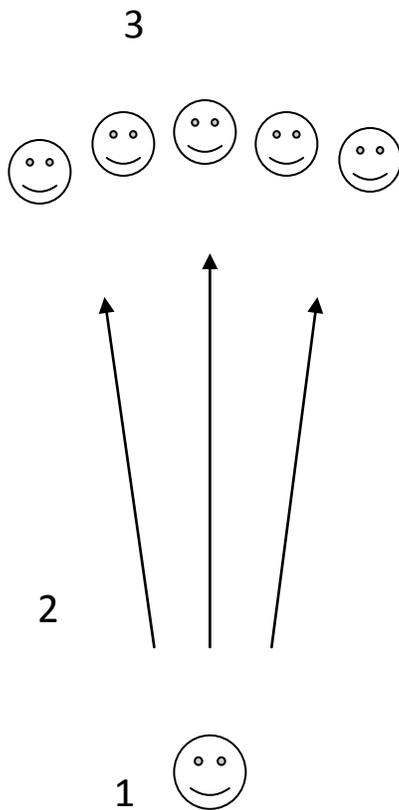
- 1) Peneliti menemukan beberapa siswa merasa bosan dan bertindak semaunya.
- 2) Peneliti melihat masih kurangnya modifikasi permainan yang digunakan.
- 3) Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan.
- 4) Peneliti menemukan gerakan-gerakan tehnik dasar siswa masih salah.
- 5) Peneliti melihat materi yang diajarkan hanya beberapa tehnik saja karena permainan *fielding* belum di berikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti melakukan diskusi dengan pembimbing sekaligus dosen ahli cricket. Dari hasil diskusi diputuskan untuk melakukan pengembangan model *fielding* permainan olahraga cricket pada usia 15-17 tahun. Variasi model *fielding* permainan olahraga cricket ini menggunakan permainan modifikasi, seperti menangkap dan melempar menggunakan bola karet atau bola kasti melau permainan agar siswa lebih senang.

2. Draf Produk Awal

Draf produk awal model *fielding* cricket melalui permainan yang terdiri dari 4 model permainan, yaitu :

1.) Permainan Catch



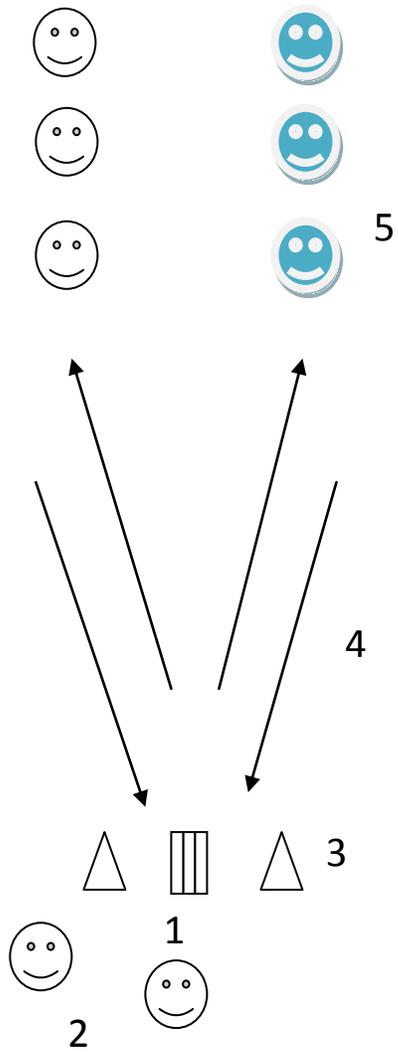
Tata Penempatan

1. Batsman (pemukul)
2. Tanda panah sebagai arah pukulan ke *fielder*
3. *Fielder* (penjaga)

Cara Bermain

1. Batsman memukul kearah *fielder* secara berurutan dengan masing-masing *fielder* mendapat kesempatan 5 kali untuk menangkap bola.
2. *Fielder* yang sudah menangkap 5 bola boleh istirahat dan sudah menang dalam permainan ini.
3. Bila *fielder* di saat menangkap bola terjatuh sebelum menangkap 5 bola, maka harus bergantian dengan teman sebelahnya yang menangkap.
4. *Fielder* yang paling akhir menangkap bola dia yang kalah, apabila *fielder* terakhir dapat menangkap 5 bola dia lolos juga dan tidak ada yang kalah.

2.) Permainan Catch dan Throw



Tata Penempatan

1. *Batsman* (pemukul)
2. Kipper
3. *Stump* (tiang target)

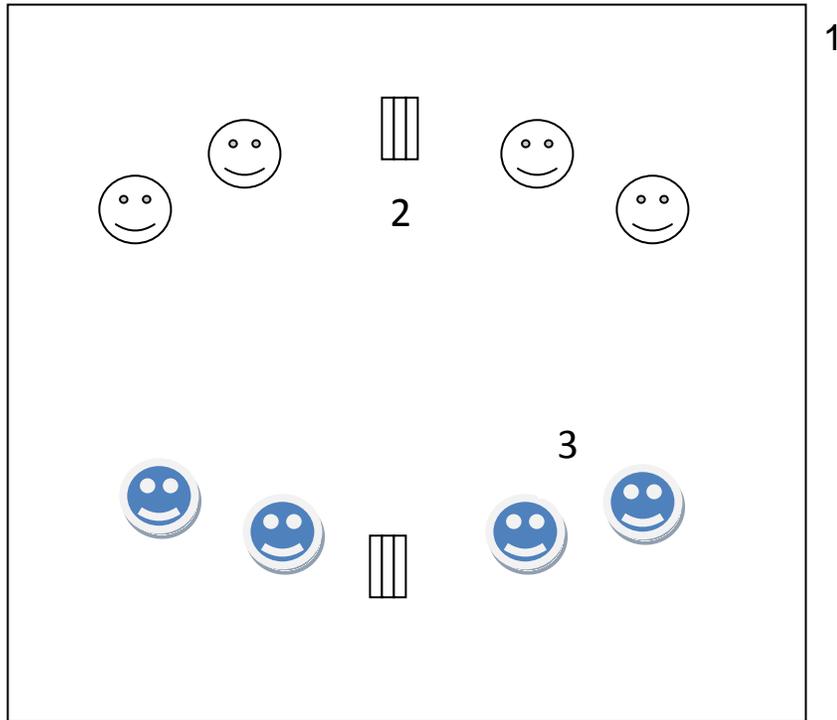
4. Arah Pukulan

5. *Fielder*

Cara Bermain

1. *Fielder* membuat dua banjar kebelakang sama rata.
2. Batsman memukul kearah *fielder* sama banyak yaitu masing- masing 10 bola.
3. Bagi kelompok *fielder* yang belum terpantul dari tanah maka kelompok *fielder* tersebut mendapat dua point. Apabila sudah terpantul mengenai tanah terlebih dahulu mendapat 1point.
4. Setelah menangkap *fielder* diharuskan melempar kearah kipper. Bila lemparan *fielder* masuk kedalam arah kipper *fielder* mendapatkan 2 point. Apabila keluar dari area kipper, *fielder* tidak mendapatkan point.
5. masing-masing harus mengumpulkan point sebanyak-banyaknya untuk menentukan pemenangnya.

3.) Permainan Pass Cricket



Tata Penempatan

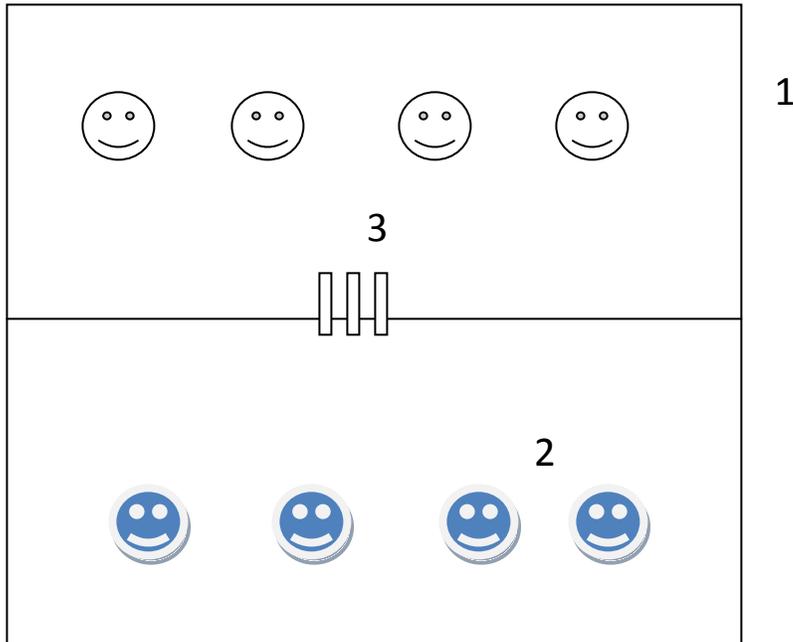
1. Buat area kotak untuk batas permainan
2. *Stump* (tiang target)
3. *Fielder*

Cara Bermain

1. Bagi sama rata dua kelompok *fielder* untuk memulai permainan.
2. Tugas *fielder* hanya passing bola kepada temannya.

3. Ketika memegang bola *fielder* hanya 3 detik memegang bola dan langsung passing kembali ketemennya.
4. *Fielder* ketika memegang bola tidak boleh melangkah lebih dari dua langkah bila lebih dari dua langkah maka bola harus diberikan dikelompok musuhunya.
5. Bila bola jatuh saat passing atau saat menerima passing dan bola keluar lapangan, bola harus diberikan kepada lawan untuk memulai kembali permainannya.
6. Untuk memenangkan pertandingan, tim yang paling cepat passing lalu mengenai stump lawan sebanyak 3 kali ialah yang menang.

4.) Permainan Pass Cricket Voli



Tata Penempatan

1. Buat arena segi empat dibuat garis tengah
2. *Fielder*
3. *Stump*

Cara Bermain

1. Bagi sama rata *fielder* untuk dibagi kelompok seperti gambar
2. Permainannya mereka hanya melempar ke area lawan yang kosong
bila tidak bisa menangkap maka salah satu tim harus keluar

3. Melempar bola harus setinggi atau diatas *stump* lebih tinggi agar menyulitkan lawan untuk menangkap
4. Bila salah satu tim melempar bola keluar dari arena permainan maka salah satu tim harus keluar
5. Tim pemenang adalah yang berhasil mengeluarkan tim lawan hingga habis

3. Hasil Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli atau evaluasi produk awal dilakukan untuk mengevaluasi produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan dengan melakukan analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang rancangan awal draf model *fielding* melalui permainan untuk cabang olahraga cricket usia 15-17 tahun. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli materi yaitu (1) Jesemberty O. Rosongna ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putra DKI Jakarta, (2) Fernandes Nato, S.S ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putri DKI Jakarta), dan (3) Mastri Juniarto, S.Pd ahli kepelatihan cricket (pelatih cricket putri DKI Jakarta). Validasi dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang draf awal model *fielding* melalui permainan untuk cabang olahraga cricket untuk usia 15-17 tahun yang akan dikembangkan. Sebagai pedoman dalam melakukan validasi maka digunakan angket yang hasilnya dijadikan landasan untuk memvalidasi produk dan memperbaiki produk awal yang akan digunakan pada uji coba produk.

Hasil evaluasi berupa nilai untuk kualitas variasi model dan masukan serta komentar terhadap rancangan model *fielding* melalui permainan untuk cabang olahraga cricket pada usia 15-17 tahun menggunakan skala *likert* 1-5. Skor dan kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) skor 5 apabila jawaban yang diberikan "sangat

sesuai"; (2) skor 4 apabila jawaban yang diberikan "sesuai"; (3) skor 3 apabila jawaban yang diberikan "cukup sesuai"; (4) skor 2 apabila jawaban yang diberikan "kurang sesuai" dan skor 1 apabila jawaban yang diberikan "sangat kurang sesuai".

Pada evaluasi yang dilakukan terhadap rancangan model *fielding* melalui permainan untuk cabang olahraga cricket pada usia 15-17 tahun yang dilakukan oleh para ahli ini meliputi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan instruksi variasi model, kecocokan variasi model permainan yang akan digunakan, tepat dan sesuai dengan karakter usia 15-17 tahun, sistematika pengembangan model, penyusunan model yang akan digunakan, serta kemudahan penggunaan model oleh subjek.

Tabel. 4.2
Data Hasil Model *Fielding* Tinjauan Ahli Bidang Cricket dan Ahli
Kepelatihan Cricket

No	Variasi Model	Skor Maksimal	Hasil			Jumlah Total	Persentase	Kriteria
			Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	MPF. 1	30	10	8	9	27	90,00	Valid
2	MPF. 2	30	10	10	9	29	96,67	Valid
3	MPF. 3	30	8	8	10	26	86,67	Valid
4	MPF. 4	30	8	8	10	26	86,67	Valid

Keterangan:

MPF = Model Permainan Fielding

1. MPF. 1 = Permainan Catch
2. MPF. 2 = Permainan Catch dan Throw
3. MPF. 3 = Permainan Pass Cricket
4. MPF. 4 = Permainan Pass Cricket Voli

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil evaluasi produk awal berupa rancangan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun yang dievaluasi oleh 3 orang ahli kepelatihan cricket diperoleh hasil sebagai berikut:

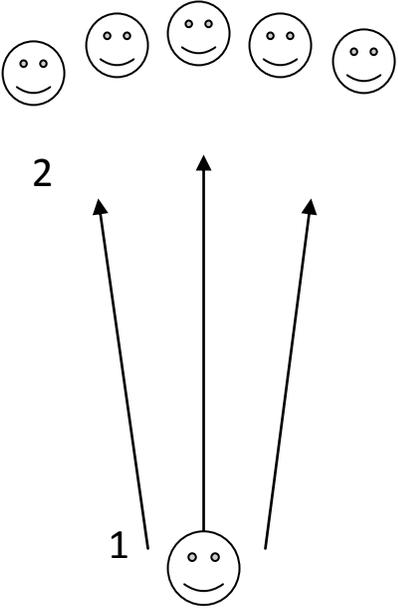
1. Pada model permainan catch model 1 (pertama) diperoleh skor hasil 27 dari skor maksimal 30 atau sebesar 90,00%, sehingga pengembangan model ini dapat dikategorikan valid serta dapat dilanjutkan untuk pengembangan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun. Ahli juga memberikan masukan tentang: apabila game ini sudah berjalan maka dapat diberikan

tantangan lebih menarik yaitu menangkapnya dengan hanya satu tangan.

2. Pada model permainan catch dan throw model 2 (kedua) diperoleh skor hasil 29 dari skor maksimal 30 atau sebesar 96,67%, sehingga pengembangan model ini dapat dikategorikan valid serta dapat dilanjutkan untuk pengembangan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun.
3. Pada model permainan pass cricket model 3 (ketiga) diperoleh skor hasil 26 dari skor maksimal 30 atau sebesar 86,67%, sehingga pengembangan model ini dapat dikategorikan valid serta dapat dilanjutkan untuk pengembangan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun. Ahli juga memberikan masukan tentang: jika masing-masing grup melebihi dari 10 orang maka permainan ini kurang tepat karena terlalu ramai dan akan sulit untuk passing, jadi maksimal pertim dalam permainan ini adalah 10 orang.
4. Pada model permainan pass cricket voli model 4 (keempat) diperoleh skor hasil 26 dari skor maksimal 30 atau sebesar 86,67%, sehingga pengembangan model ini dapat dikategorikan valid serta dapat dilanjutkan untuk pengembangan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun.

4. Hasil Revisi Ahli Model *Fielding* Melalui Permainan Untuk Usia 15-17 Tahun

Tabel 4.3.

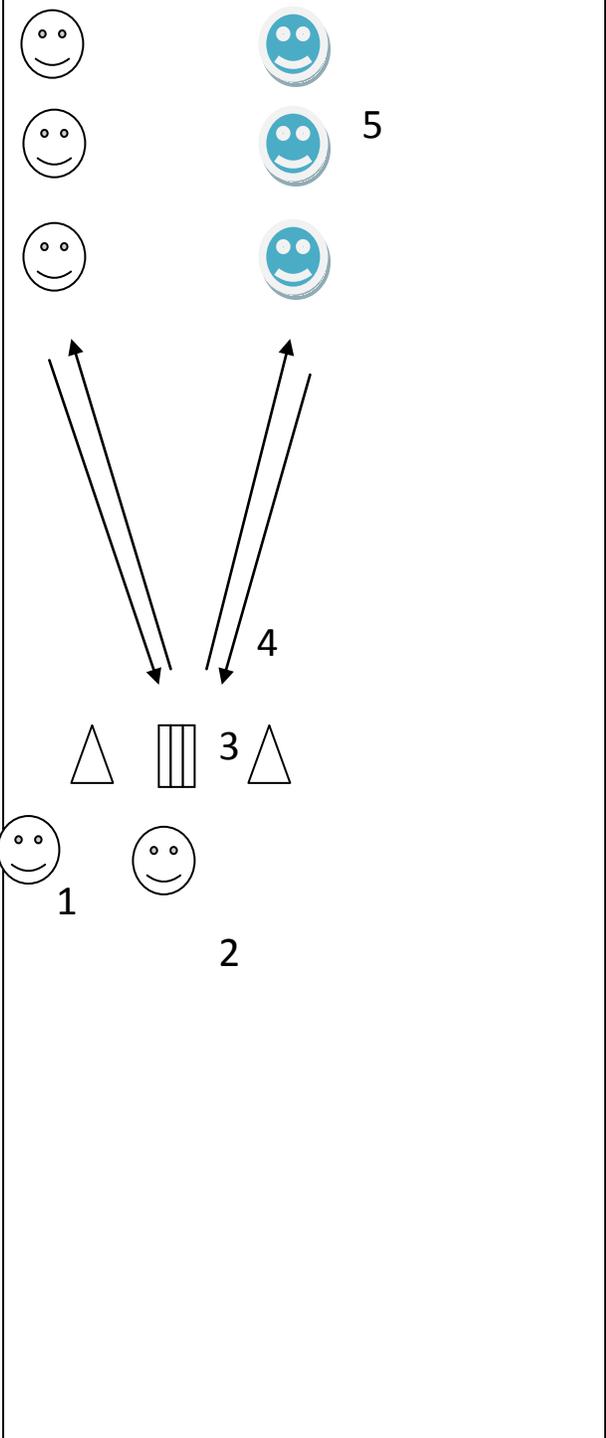
No	Model Produk
1.	<p data-bbox="378 548 641 579">Permainan Catch</p> <div data-bbox="378 625 776 1276"> <p data-bbox="397 632 418 663">3</p>  </div>  <div data-bbox="987 583 1409 1839"> <p data-bbox="992 583 1247 615">Tata Penempatan</p> <ol data-bbox="1040 636 1409 898" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1040 636 1409 678">1. Batsman (pemukul) <li data-bbox="1040 688 1409 846">2. Tanda panah sebagai arah pukulan ke fielder <li data-bbox="1040 856 1409 898">3. Fielder (penjaga) <p data-bbox="992 909 1190 940">Cara Bermain</p> <ol data-bbox="1040 961 1409 1839" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1040 961 1409 1392">1. Batsman memukul kearah fielder secara berurutan dengan masing-masing fielder mendapat kesempatan 5 kali untuk menangkap bola. <li data-bbox="1040 1402 1409 1665">2. Fielder yang sudah menangkap 5 bola boleh istirahat dan sudah menang dalam permainan ini. <li data-bbox="1040 1675 1409 1839">3. Bila fielder di saat menangkap bola terjatuh sebelum </div>



Ket : Saat menangkap dari pemukul

menangkap 5 bola, maka harus bergantian dengan teman sebelahnya yang menangkap.

4. Fielder terakhir dapat menangkap 5 bola dia lolos juga dan tidak ada yang kalah, apabila fielder yang paling terakhir tidak bisa menangkap bola 5 kali ia yang kalah.
5. Apabila game ini sudah berjalan maka dapat diberikan tantangan lebih menarik yaitu menangkapnya dengan hanya satu tangan.

No	Draf Model Produk	
2.	<p>Permainan Catch Dan Throw</p>  <p>The diagram illustrates the game setup. At the bottom, a batsman (1) and a keeper (2) are positioned. In the center is a stump (3). Two fielders (4) are positioned above the stumps, with arrows indicating the direction of the ball. Five fielders (5) are shown in a vertical line above the fielders, representing the target area.</p>	<p>Tata Penempatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bastman (pemukul) 2. Kipper 3. Stump (tiang target) 4. Arah Pukulan 5. Fielder <p>Cara Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fielder membuat dua banjar kebelakang sama rata. 2. Batsman memukul kearah fielder sama banyak yaitu masing- masing 10 bola. 3. Bagi kelompok fielder yang belum terpantul dari tanah maka kelompok fielder tersebut mendapat dua point. Apabila sudah terpantul mengenai tanah terlebih dahulu mendapat 1point. 4. Setelah menangkap fielder diharuskan melempar kearah kipper. Bila lemparan fielder

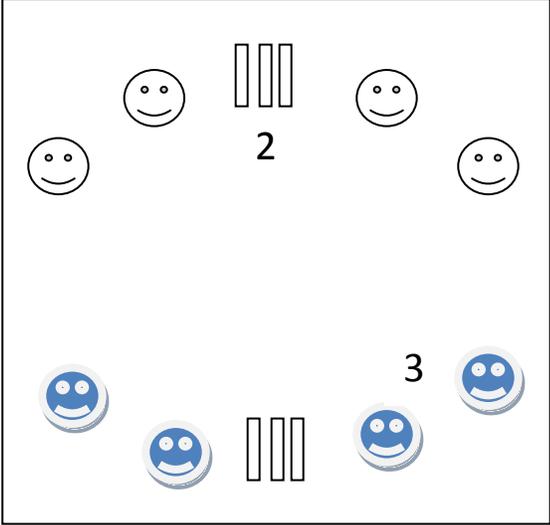


Ket : Saat melempar ke target/*stump*

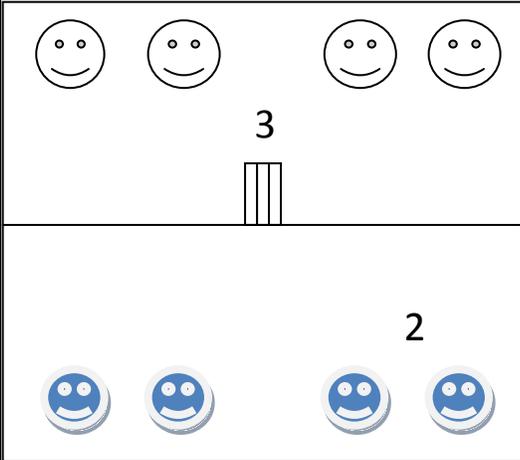


Ket : Saat menangkap dari pemukul

- masuk kedalam arah
kipper fielder
mendapatkan 2 point.
Apabila keluar dari area
kipper fielder tidak
mendapatkan point.
5. masing-masing harus
mengumpulkan point
sebanyak-banyaknya
untuk menentukan
pemenangnya.

No	Draf Model Produk	
3.	<p data-bbox="375 390 743 422">Permainan Pass Cricket</p> <div data-bbox="370 474 920 999" style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  </div> <div data-bbox="378 1079 963 1682" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="375 1682 854 1713">Ket : Saat mengenai stump lawan</p>	<p data-bbox="1016 390 1276 422">Tata Penempatan</p> <ol data-bbox="1068 443 1398 751" style="list-style-type: none"> 1. Buat area kotak untuk batas permainan 2. Stump (tiang target) 3. Fielder <p data-bbox="1016 772 1219 804">Cara Bermain</p> <ol data-bbox="1068 825 1398 1843" style="list-style-type: none"> 1. Bagi sama rata dua kelompok fielder untuk memulai permainan. 2. Tugas fielder hanya passing bola kepada temannya. 3. Ketika memegang bola fielder hanya 3 detik memegang bola dan langsung passing kembali ketemannya. 4. Fielder ketika memegang bola tidak boleh melangkah lebih dari dua langkah bila lebih dari dua

		<p>langkah maka bola harus diberikan dikelompok lawan.</p> <p>5. Bila bola jatuh saat passing atau saat menerima passing dan bola keluar lapangan, bola harus diberikan kepada lawan untuk memulai kembali permainannya.</p> <p>6. Untuk memenangkan pertandingan, tim yang paling cepat passing lalu mengenai stump lawan sebanyak 3 kali ialah yang menang.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No	Draf Model Produk	
4.	<p data-bbox="375 380 812 415">Permainan Pass Cricket Voli</p> <div data-bbox="363 474 883 934">  </div> <div data-bbox="378 1031 951 1612">  </div> <p data-bbox="375 1612 971 1682">Ket : Saat menangkap bola yang dilempar dari daerah lawan</p>	<p data-bbox="1024 380 1279 415">Tata Penempatan</p> <ol data-bbox="1073 436 1386 688" style="list-style-type: none"> 1. Buat arena segi empat dibuat garis tengah 2. Fielder 3. Stump <p data-bbox="1024 709 1224 745">Cara Bermain</p> <ol data-bbox="1073 766 1393 1732" style="list-style-type: none"> 1. Bagi sama rata fielder untuk dibagi kelompok seperti gambar 2. Permainannya mereka hanya melempar ke area lawan yang kosong bila tidak bisa menangkap maka salah satu tim harus keluar 3. Melempar bola harus setinggi atau diatas stump lebih tinggi agar menyulitkan lawan untuk menangkap

	 <p data-bbox="378 919 963 989">Ket : Saat melempar bola kearah daerah lawan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1068 302 1382 390">4. Bila salah satu tim melempar bola <li data-bbox="1068 411 1360 611">5. keluar dari arena permainan maka salah satu tim harus keluar <li data-bbox="1068 632 1393 884">6. Tim pemenang adalah yang berhasil mengeluarkan tim lawan hingga habis
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Pembahasan

Dalam perjalanan suatu penelitian tentu saja terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Tentu saja hal tersebut juga dialami oleh peneliti, beberapa faktor pendukung yang dialami selama melakukan penelitian antara lain:

1. Tuntunan dan arah yang diberikan oleh pembimbing dan ahli kepelatihan cricket dalam melaksanakan penelitian sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun.

2. Dalam melakukan proses penelitian, peneliti merasa mendapat dukungan penuh oleh insan cricket baik siswa maupun pelatih serta pengurus harian PCI pusat.
3. Pemilihan ahli yang tepat serta memiliki waktu luang untuk melakukan diskusi tentang model yang dikembangkan sangatlah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

Sedangkan faktor yang dianggap sebagai penghambat dalam pengembangan model ini adalah:

1. Karena model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun ini baru berkembang, peneliti mengalami kesulitan dalam mencari buku sumber dan buku tersebut masih menggunakan bahasa inggris sehingga peneliti harus berkoordinasi dengan orang yang mengerti bahasa inggris untuk melengkapi penelitian.
2. Faktor cuaca yang tidak dapat di prediksi seperti hujan terkadang menjadi halangan untuk melakukan latihan di luar ruangan.

Faktor penghambat tentunya bukan menjadi alasan untuk peneliti berhenti dalam melakukan penelitian, dengan faktor pendukung yang ada serta semangat untuk menyelesaikan penelitian maka peneliti berhasil menyelesaikan penelitian dengan menghasilkan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun. Adapun beberapa kekuatan

dan kelemahan produk atau keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut:

Kekuatan model *fielding* cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun ini adalah:

1. Variasi model *fielding* cabang olahraga cricket untuk usia 15-17 tahun merupakan model permainan yang baru sehingga siswa tidak merasa bosan dan menyenangkan dalam berlatih.
2. Variasi model *fielding* cabang olahraga cricket untuk usia 15-17 tahun ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar merupakan kebutuhan di bidang cricket.
3. Pelatih dapat mengaplikasikan model *fielding* cabang olahraga cricket untuk usia 15-17 tahun ini ke dalam program latihan tahunan.
4. Peralatan yang digunakan sangat sederhana dan aman digunakan.

Beberapa kekurangan variasi model belajar tehnik dasar *batting*, *bowling*, dan *fielding* cabang olahraga cricket tingkat pelajar SMP antara lain:

1. Pelaksanaan model *fielding* cabang olahraga cricket untuk usia 15-17 tahun ini membutuhkan peralatan plastik yang dibeli dari luar sehingga membebani pembiayaan sekolah/ club.
2. Untuk dapat berlatih, diperlukan tempat yang luas untuk membuat lapangan permainan.