

RINGKASAN

EKO MEZZA PUTRA “MODEL BELAJAR *FIELDING* CRICKET MELALUI PERMAINAN UNTUK USIA 15-17 TAHUN”. Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Januari 2016.

Secara umum tujuan penelitian dan pengembangan / R&D ini adalah menciptakan suatu produk dan produk tersebut di uji validasi oleh ahli/pakar. Cabang olahraga cricket merupakan cabang olahraga yang masih di anggap baru di Indonesia, dengan adanya ASIAN GAMES 2018 di Indonesia membuat cabang ini mulai diperkenalkan dan di kembangkan di lingkungan sekolah, cabang olahraga cricket juga akan di pertandingkan di ajang PON (Pekan Olahraga Nasional) 2016 di Jawa Barat. Dengan adanya cricket di ekstrakurikuler sekolah membantu siswa untuk menyalurkan bakat dan minatnya dalam mengembangkan olahraga ini. Untuk meningkatkan kemampuan yang ingin dikembangkan siswa dalam olahraga cricket ini permainan *fielding* salah satu cara untuk siswa lebih tertarik dan lebih dalam lagi mengetahui olahraga cricket ini.

Penelitian ini dilakukan dengan 6 kali pertemuan, subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 74 Jakarta yang berumur 15-17 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 74 Jakarta. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) yang mengacu pada penelitian Sugiyono. Tahap dari penelitian R&D Sugiyono adalah, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk (kelompok kecil), revisi produk.

Menghasilkan produk akhir berupa variasi model fielding untuk usia 15-17 tahun, yang terdiri dari 4 permainan *fielding* cricket. 4 Model fielding cricket tersebut adalah ; (1) permainan *catch* (2) permainan *catch* dan *throw* (3) permainan cricket pass (4) permainan cricket pass voli. Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model fielding cricket melalui permainan untuk usia 15-17 tahun yang sudah direvisi oleh ahli pakar cabang olahraga cricket efektif untuk dijadikan model pengembangan.