

**EFEKTIVITAS MEDIA BOLA GANTUNG DAN CONE
TERHADAP KETERAMPILAN *BATTING STRAIGHT DRIVE*
PADA MAHASISWA KLUB CRICKET UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA**



ARDAN

6135117852

PENDIDIKAN OLAHRAGA

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2016

LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Nama Tanda tangan Tanggal

Pembimbing I

Khaeroni, M.Pd

NIP. 19730818200212 1001



30/6/16

Pembimbing II

Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes, AIFO

NIP. 19720522 200604 2001



30/6/16

PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI

Nama


Tanda Tangan

Tanggal

Ketua

Dr. H. Johansyah Lubis, M.Pd

NIP. 19720522 200604 2001

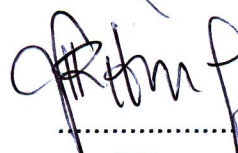


30/6/16

Sekretaris

Fitri Lestari Issom, S.Pd, M.Si

NIP. 198005212008012008



1/7/16

Anggota

Khaeroni, M.Pd

NIP. 19730818200212 1001



30/6/16

Anggota

Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes, AIFO

NIP. 19720522 200604 2001



15/7/16

Anggota

Setyo Purwanto, M.Pd

NIP. 19720219 200312 1001



2/7/16

Lulus Pada Tanggal 9 Juni 2016

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum, wr, wb.

Pertama-tama saya panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Robb Yang Maha Esa atas berkat rahmad, nikmat serta karuniaNya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar, dan semoga kepada para sahabatnya, para keluarganya, dan para pengikutnya diberikan perlindungan oleh Allah SWT. Aamiin aamiin ya Robbal alaamiin.



Dan tak lupa saya juga mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada ibunda saya tercinta ibu Nadira, yang sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya sampai saat ini dan mendidik saya supaya menjadi orang yang baik dan berguna untuk orang lain dan keluarga, serta yang menginginkan saya untuk menjadi seorang sarjana.

Dan tak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada ayahanda Bapak Mursalin, yang sudah membimbing dan menjadi motivasi hidup saya. Sehingga sayadapat menyelesaikan kuliah S1 saya, dan bapak juga seorang panutan buat saya karena beliau seorang pekerja keras tidak mudah mengeluh tentang pekerjaan yang dia kerjakan bahkan ketika anaknya membutuhkan sesuatu pasti bapak selalu mencoba untuk memberikan, saya pun mengerti semua itu dia lakukan semata-mata hanya untuk keluarga tercinta. Meskipun itu saya sadari apa yang bapak buat untuk saya sudah terlalu merepotkannya, Saya ingin minta maaf juga kepada bapak dan ibu karena selama ini sudah sangat merepotkan kalian dan saya juga masih belum bisa membahagiakan bapak dan ibu semoga dari selesainya S1 saya adalah awal dari kebahagiaan yang saya berikan dan mudah-mudahan kebahagiaan yang lainnya akan menyusul untuk bapak dan ibu. Dan pada akhirnya saya mengucapkan sekali lagi terimakasih banyak kepada kedua orang tua saya, semoga perjuangan kalian berhasil menjadikan anak anaknya

sukses di dunia maupun akhirat aamiin. Kepada kakak saya tercinta Alpian jadilah anak yang selalu dapat membanggakan kedua orang tua, Semoga sarjana kamu cepat menyusul, dan bisa cari kerjaan sendiri dan buat adik saya Mely kuliah yang benar ya biar cepat kelar, serta adik-adik saya yang masi pada sekolah Reka,Atry,Kesya dan yang terakhir Afiq kalian harus jadi anak yang baik dan bisa membanggakan keluarga, dan seluruh orang yang terdekat maupun masyarakat luas. Selalu belajar, belajar tidak hanya dengan buku ataupun disekolah didalam kehidupan sehari-hari adalah pelajaran untuk kalian dan semoga apa yang kalian inginkan dapat tercapai nantinya.



dan terimakasih kepada keluarga besar saya yang telah mendukung apa yang saya lakukan dan jalankan, terimakasih atas doa yang kalian selalu kirimkan kepada saya. Makasih

..... Makasih banget yaa buat kamu yang udah selalu semangat in aku, selalu ngasi semangat ke aku, selalu menjadi pengingat dalam kehidupan aku pokoknya terima kasih sangat buat kamu. Semoga nanti kamu juga di mudahkan untuk segala pekerjaan kamu Terima kasih yaaahh . . .

Untuk sahabat kontrakan saya yaitu sandi,junot,riski dan aco. Dan buat Nisa maaf fotonya gk ada nanti aja kita foto bareng lagi ya semuanya ,Terimakasih ya Karna kalian lah yang selalu merepotkan saya terkadang mengingatkan juga menyemangati mendo'akan saya agar cepat menyelesaikan gelar Sarjana saya. Pertemanan kita yang sudah lama semoga



selalu dipertemukan nantinya walaupun dari kalian sudah banyak kesibukan, terima kasih kawan perjalanan hidup yang sulit akan sangat indah adalah ketika kita melalui kehidupan tersebut secara bersama sama.



Untuk teman teman sekelas saya penjas non reg b 2011, yaitu dipa, krisna, toni, alfi, beler, sandi, nisa, sanjaya, ardan, hasan, riska, moko, faiz, fajar, daus, firman, galang, yuan, tesong, jae, juni, hanif, dzikri, ucuf, mardhi, mario, iqbal, rafid, reza, rende, kiceng, adon, komeng, yajid, nganga, arya, yudis, anggi. Saya masih sangat ingat ketika kita baru

masuk dan diospek bersama sangat banyak kenangan yang kita lewati di kampus kita tercinta ini mulai dari kepala kita yang botak semua saat tahun pertama masuk hingga beberapa teman yang sudah duluan meninggalkan kita satu persatu menjadi sarjana pendidikan. Semoga kelas kita selalu kompak semua dimudahkan dalam meraih gelar S1nya dan semoga ilmu yang kita dapat nanti akan berguna dimasyarakat. Terima kasih Penjas Non Reg B.



Terimakasih saya ucapkan juga kepada tim putra dan putri cricket DKI Jakarta, atas dukungannya dan do'anya sehingga saya mendapatkan gelar S.Pd. Terutama kepada bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku ketua Pengprov Cricket DKI Jakarta, coach Yerri dan mas Widiyarso, selaku pelatih dan asisten pelatih tim putra cricket DKI Jakarta. Dan juga Coach

Nando serta Mastri Juniarto, S.Pd (bang Bolang) selaku pelatih dan asisten pelatih tim putri cricket DKI Jakarta. Saya sangat senang karena menjadi sekuat team atlet Cricket Pelatda DKI Jakarta semua pengalaman dan kebersaan kita

yang kita lalui di dalam team cricket tidak akan pernah saya lupakan. Semoga ini menjadi awal kesuksesan kita semua dan bisa di berikan hasil yang memuaskan dan diberikan yang terbaik pada PON yang akan di hadapi nanti pada bulan 9 amin , emas harus di tangan . Terima kasih Cricket DKI Jakarta, JAYA.



Untuk KOP Cricket UNJ, Saya sangat senang bisa menjadi bagian dari anggota di KOP Cricket UNJ karna banyak pengalaman yang bisa saya dapatkan dari kop, kebersamaan yang selalu melekat pada kop cricket ini yang membuat saya selalu ingat apa yang telah kita lakukan dengan bersama-sama semoga kop cricket unj akan selalu menjadi kop yang

selalu kompak dan berjaya, dan semoga KOP Cricket UNJ semakin baik dalam hal organisasi dan juga hal prestasi. Terima kasih ya teman teman semuanya.



Dan terimakasih buat paman saya yang selalu mengajarkan apa artinya hidup, terimakasih atas semua apa yang kamu ajarkan kepada saya karna tiada hentinya kamu kasi pelajaran buat saya sehingga saya bisa sampai seperti ini atas kamulah saya bisa kuliah di kampus Unj tercinta ini . sekali lagi saya ucapkan terimakasih atas kebaikan yang kamu

berikan kepada saya .

TERIMA KASIH . . .

Wassalamu'alaikum, wr, wb.

ABSTRAK

Nama : ARDAN . Efektivitas Media Bola Gantung dan Cone terhadap keterampilan *Batting Straight Drive* pada Mahasiswa Klub Cricket UNJ.
Jakarta: Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan dan mengetahui. (1) peningkatan penggunaan media bola gantung terhadap keterampilan *batting straight drive*. (2) peningkatan penggunaan media *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive*. (3) tingkat efektivitas penggunaan media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive*. Pengambilan data ini dilakukan dengan 7 kali pertemuan mulai awal bulan Januari 2016 sampai minggu ketiga bulan Januari 2016 di Net klub cricket Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. dengan populasi sebesar 35 mahasiswa klub cricket Universitas Negeri Jakarta dari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dan diperoleh 24 sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah statistik uji-t untuk dibandingkan dengan nilai tabel pada taraf signifikan 5%. Hasil pengolahan data untuk membandingkan tes akhir antara kelompok media bola gantung dan media *Cone*. Pada kelompok media bola gantung nilai rata-rata 43,58, *standar deviasi* 1,25 dan nilai *standar error* perbedaan mean sebesar 0,38, sedangkan media *cone* nilai rata-rata 41,83, *standar deviasi* 1,24 dan nilai *standar error* perbedaan *mean* 0,37 t hitung 3,92 dan nilai t tabel derajat kebebasan (dk) = $(12+12)-2 = 22$ pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 2,07, jadi t hitung > t tabel. Berdasarkan hipotesis statistik maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima.

ABSTRACT

Name: ARDAN. Effectiveness of Media Ball and Cone Hanging on Straight Drive Batting skills in Student UNJ Cricket Club. Jakarta: Sport Education Studies Program Faculty of Sport Science, State University of Jakarta, in 2016.

This study aimed to obtain and find out. (1) an increase in the use of media ball hanging on the batting skills of straight drive. (2) an increase in the use of media to keterampilan batting cone straight drive. (3) the effectiveness of the use of media sphere and cone hanging on the batting skills of straight drive. Data retrieval is done by 7 meetings from the beginning of January 2016 until the third week of January 2016 in club cricket Net Jakarta State University.

This study used an experimental method. with a population of 35 students of the cricket club of Jakarta State University. The sampling technique used was purposive sampling and obtained 24 samples. The data collection technique used is the statistical t-test for comparison with niai table at significant level of 5%. Results of processing data to compare the final test between media groups and media Cone hanging balls. In the media group hanging ball average value of 43.58, standard deviation of 1.25 and a standard error of the mean difference value is 0.38, whereas the cone media average value of 41.83, standard deviation of 1.24 and a standard error of the difference value mean of 0.37 t 3.92 and t table value of degrees of freedom (df) = (12 + 12) - 2 = 22 at significance level of 5% dalah of 2.07, so t count > t table. Based on statistical hypothesis it can be concluded that the null hypothesis () was rejected and working hypothesis () is received.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang telah dianugerahkan kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan oleh-Nya kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan semua pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul efektivitas media bola gantung dan *coneterhadap* keterampilan *battling straight drive* pada mahasiswa klub Cricket Universitas Negeri Jakarta. Skripsi ini ditulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Sesungguhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan perlu perbaikan-perbaikan yang dapat menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat.

Selama persiapan pelaksanaan penelitian sampai skripsi ini tidak lepas dari besarnya bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Dr. Abdul Sukur, M.Si selaku Dekan FIK UNJ, Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes, AIFO selaku Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga sekaligus pembimbing II. Khaeroni, M.Pd. selaku pembimbing I. Fitri Lestari Issom M, Si. Selaku Pembimbing Skademik, dan Dr. Johansyah Lubis M.Pd. selaku pembina Cricket UNJ.

Penghargaan terbesar dan sangat mendalam saya tujukan untuk kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kesempatan untuk kuliah dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, serta selalu mendorong dan mendukung kegiatan apapun yang saya lakukan selama itu memberikan nilai positif untuk diri saya dan untuk orang lain. Dengan dorongan dan motivasi semangat yang mereka berikan tanpa rasa lelah sehingga selesainya skripsi

ini. Semoga Allah SWT dapat memberikan balasan dan hikmah untuk kita semua atas penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan tugas ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan kita. Amin

Jakarta, 9 Juni 2016

AR

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Kerangka Teori.....	8
1. Hakikat Efektivitas.....	8
2. Hakikat Media	9
a. Hakikat Media Bola Gantung	11
b. Hakikat Media <i>Cone</i>	13
3. Hakikat Olahraga Cricket	15
a. Hakikat Permainan Cricket	15
b. Bagian-bagian dalam Permainan Cricket	17
4. Hakikat Keterampilan <i>Batting Straight Drive</i>	26
a. Hakikat Keterampilan	26
b. Hakikat <i>Batting Straight Drive</i>	27
B. Kerangka Berpikir.....	32
C. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	36

B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Metode Penelitian	36
D. Desain Penelitian	37
E. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel	38
F. Definisi Konseptual.....	39
G. Definisi Operasional	39
H. Instrumen Penelitian	40
I. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	51
1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Media Bola Gantung.....	51
2. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Media <i>Cone</i>	53
B. Pengujian Hipotesis	56
C. Pembahasan	58
D. Keterbatasan Peneliti	58
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Media Bola Gantung	13
Gambar 2.2. Media <i>Cone</i>	14
Gambar 2.3. Bola di atas Media <i>Cone</i>	15
Gambar 2.4. Teknik <i>Batting</i>	18
Gambar 2.5. Teknik <i>Bowling</i>	19
Gambar 2.6. Teknik <i>Fielding</i>	19
Gambar 2.7. Teknik <i>Catching</i>	20
Gambar 2.8. <i>Wicket Keeper</i>	21
Gambar 2.9. <i>Stam dan Bails</i>	22
Gambar 2.10. Bola Cricket.....	22
Gambar 2.11. <i>Helmet</i>	23
Gambar 2.12. <i>Pads</i>	24
Gambar 2.13. Box (Pelindung).....	24
Gambar 2.14. <i>Bats</i>	25
Gambar 2.15. <i>Glove</i>	26
Gambar 2.16. Posisi awal <i>Batting Straight Drive</i>	28
Gambar 2.17. Posisi Pelaksanaan <i>Batting Straight Drive</i>	28
Gambar 2.18. Posisi Akhir <i>Batting Straight Drive</i>	29
Gambar 2.16. Macam-Macam Pukulan <i>Straight Drive</i>	29
Gambar 3.1. Bentuk Zona Pukulan <i>Straight Drive</i>	41
Gambar 3.2. Kisi-Kisi Pukulan <i>Straight Drive</i>	42
Gambar 4.1. Histogram Tes Awal Media Bola gantung	52
Gambar 4.2. Histogram Tes Akhir Media Bola Gantung	53
Gambar 4.3. Histogram Tes Awal Media <i>Cone</i>	55
Gambar 4.4. Histogram Tes Akhir Media <i>Cone</i>	56
Gambar. 5. Pelatih Memberi Arahan Cara <i>Batting Straight Drive</i> Dengan Pemakaian Media Bola Gantung	86

Gambar. 6 Anggota klub Cricket UNJ Melakukan Pembelajaran Dengan Media Bola Gantung.....	87
Gambar. 7. Proses latihan <i>Batting</i> dengan Menggunakan Media <i>Cone</i>	88
Gambar. 8. Tes Akhir.....	89

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1.1. Kelebihan dan Kekurangan Media Bola Gantung dan Cone	33
Tabel 2.1. Kisi-Kisi Penilaian <i>Batting Straight Drive</i>	42
Tabel 4.1. Tabel Distribusi Frekuensi.....	50
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Menggunakan Media Bola Gantung	51
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal Media <i>Cone</i>	52
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Menggunakan Media <i>Cone</i>	53
Tabel. 5. Tes awal Seluruh Sampel <i>Batting Straight Drive</i>	60
Tabel. 6. Pengelompokan Sampel Media Bola Gantung.....	61
Tabel. 7. Dari Distribusi Frekuensi	62
Tabel. 8. Data Pengelompokan Sampel Media <i>Cone</i>	63
Tabel. 9. Distribusi Frekuensi.....	64
Tabel. 10. Data Tes Akhir Media Bola Gantung.....	65
Tabel. 11. Dari Distribusi Frekuensi	66
Tabel. 12. Data Tes Akhir Media <i>Cone</i>	67
Tabel. 13. Dari Distribusi Frekuensi	68
Tabel. 14. Data Tes Awal Pembagian Kelompok Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	69
Tabel. 15. Data Tes Akhir Pembagian Kelompok Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	70
Tabel. 16. Data Untuk Membandingkan Tes akhir Kelompok Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	71
Tabel. 16. Nilai “t” Untuk Berbagai df.	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Seluruh Sampel Tes Awal Hasil	60
Lampiran 2. Data Tes Awal Pengelompokkan Sampel Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	61
Lampiran 3. Data Tes Akhir Media Bola Gantung dan <i>Cone</i>	65
Lampiran 4. Data Tes Awal Pembagian Kelompok Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	69
Lampiran 5. Data Tes Akhir Pembagian Kelompok Media <i>Bola</i> Gantung Dan Media <i>Cone</i>	70
Lampiran 6. Penghitungan Data Untuk Membandingkan Tes Akhir Kelompok Media Bola Gantung Dan Media <i>Cone</i>	71
Lampiran 7. Nilai “t” Untuk Berbagai df.	74
Lampiran 8. Perhitungan Reliabilitas Uji Instrumen Kemampuan <i>Batting Straight Drive</i>	75
Lampiran 9. Program Latihan.....	79
Lampiran 10. Foto – Foto Penelitian	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cricket adalah olahraga permainan yang telah dikenal oleh masyarakat dunia, khususnya negara – negara berlatar belakang sejarah yang mengadopsi budaya dan tradisi bangsa Inggris seperti, India, Pakistan, Australia, dan sebagainya. Esensi dasar dari olahraga ini adalah semangat dan keselarasan antara persaingan sehat dan kerja sama tim yang solid dan kompak. Olahraga yang hampir mirip dengan kasti ini sudah ada di Indonesia sejak tahun 1880-an.

Olahraga cricket juga salah satu olahraga yang dapat dimainkan oleh semua golongan umur dan semua golongan manusia. Olahraga cricket mengandung nilai – nilai moral yang sangat dalam karena dengan bermain cricket kita dapat mengambil banyak makna filosofi yang sangat berharga bagi kehidupan. Cricket mengajarkan bagaimana mengendalikan emosi, menjaga kesabaran, membentuk keyakinan atas potensi diri maupun kekuatan tim.

Cricket merupakan olahraga permainan yang terdiri dari tiga teknik yaitu, *batting*, *bowling*, dan *fielding*, ketiga teknik tersebut mempunyai kegunaannya masing – masing. Serta pada olahraga cricket itu sendiri menggunakan *bat*,(pemukul),*Helmet* (pelindung kepala), *stump*(tiang), *bails*(potongan kayu

kecil), *pads* (pelindung tungkai), *gloove* (pelindung tangan) dan bola cricket. Tujuan olahraga permainan ini adalah untuk mencetak lebih banyak *run* (angka) dibandingkan tim lainnya. Permainan cricket dapat berlangsung hingga lima hari dan dapat berlangsung enam jam atau lebih setiap harinya, tergantung dari banyaknya *over* (perpindahan) dari setiap pertandingan.

Keberhasilan suatu tim dapat ditinjau dari beberapa faktor yaitu, keterampilan, sarana dan prasarana, serta strategi. Pemain yang mempunyai keterampilan baik sangat membantu tim untuk memenangi setiap kejuaraan yang diikuti, serta sarana dan prasarana yang lengkap berstandar internasional juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi, begitu pun strategi yang diberikan oleh seorang pelatih menentukan tingkat keberhasilan suatu tim dalam setiap pertandingan.

Kelompok olahraga prestasi adalah salah satu kegiatan olahraga prestasi yang berada di lingkungan kampus FIK UNJ, Dalam setiap kejuaraan yang sering diikuti oleh Klub Cricket Universitas Negeri Jakarta sendiri tentu telah menyiapkan suatu program latihan dengan sebaik-baiknya. Dalam program latihan tersebut terdapat suatu permasalahan dimana kurang mampunya pukulan lurus *straight drive* (memukul lurus ke depan) sehingga bola yang lewat lebih mudah untuk mengenai *stump*. Dalam melakukan pukulan *straight drive* harus melalui persiapan-persiapan sebagai berikut (1) latihan teknik (2) latihan fisik (3) latihan taktik. Semuanya mempunyai peranan pada setiap

tahapan dan saling mempengaruhi agar dapat nilai yang maksimal dalam melakukan *batting*¹

Straight drive adalah sebuah teknik menyerang ataupun pukulan yang dimainkan menyerang, vertikal atau *gayabat* 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.²Salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan cricket adalah *batting* untuk memperoleh nilai (*run*). *Batting* merupakan suatu teknik bertahan atau menyerang bagi seorang pemukul.

Usaha pemain untuk memperoleh prestasi maksimal dalam olahraga cricket bukan hanya ditentukan kepada kondisi fisik saja ,tetapi teknik, dan latihan yang berulang-ulang dengan menggunakan bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* yang sempurna dan benar. Namun kondisi fisik pemain perlu penjagaan dan peningkatan secara berkelanjutan untuk menghadapi pertandingan, agar tidak mengurangi prestasi individu dan regu. Apabila seorang pemain memiliki teknik *batting straight drive* dan kondisi fisik yang jelek pada saat bertanding akan menimbulkan prestasi regu tersebut menurun secara keseluruhan. *Batting* adalah salah satu cara yang ampuh untuk menyerang atau bertahan dalam permainan cricket sehingga apabila pemain menguasai teknik yang baik pada

¹ Rubiyanto, olahraga pilihan softball (unnesspress 2000),h.52

² Alec Astle, *Coaching a Cricket Team (New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004)*, h.132

batting maka kemungkinan untuk pemain *run out* atau mati itu sulit untuk lawan.

Banyak pemain klub cricket Universitas Negeri Jakarta melakukan teknik *batting* yang belum benar sehingga tidak bisa mengantisipasi terhadap *bowling* yang mengarah lurus ke *stump* menyebabkan pemain dapat keluar dari lapangan atau disebut juga dengan (*out*) karena tidak didukung dengan kemampuan teknik serta kondisi fisik yang baik serta kemampuan ketika melakukan *batting straight drive* dengan baik .

Seiring dengan banyaknya hal yang dapat mempengaruhi proses dalam bermain cricket maka peneliti ingin meneliti tentang efektivitas media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive*. Yang di maksud dengan media bola gantung ialah alat yang di modifikasi dari peneliti yang di buat dari bola *hard* (keras) dan menggunakan tali atau pengikat lainnya yang di gantung di tiang sehingga tidak menyentuh permukaan tanah dengan ketinggian diatas 20 cm sampai 30 cm. Sedangkan media *cone* alat yang sering digunakan sebagai garis pembatas dan cara penggunaanya sangat mudah letakan *cone* di atas permukaan tanah yang ratah dan bola yang di gunakan di letakan di ujung *cone* atau di atas permukaan *conese* hingga terciptalah media tersebut yang di modifikasi untuk melatih keterampilan *batting straight drive*, terkait dalam proses penguasaan teknik-teknik dalam bermain cricket khususnya dalam hal *straight drive*. Sehingga

dapat menciptakan media latihan yang menarik dan pemain-pemain yang berkualitas serta dapat mengembangkan olahraga cricket .

Berdasarkan hasil penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan cabang olahraga cricket perlu ada penelitian yang ilmiah untuk mencapai pembelajaran yang optimal, serta dibutuhkan alat bantu latihan seperti yang ada di atas. Oleh karena itu peneliti akan membandingkan salah satu alat bantu yang sudah sering di gunakan dalam latihan yaitu bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive*,. Untuk itu peneliti mengangkat judul penelitian ini sebagai berikut: “Efektivitas media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Upaya apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta?
2. Apakah media bola gantung dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta ?
3. Apakah media *cone* dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta?

4. Lebih efektif manakah antara media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *battingstraight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah peneliti temukan, agar permasalahan tidak terlalu meluas dan berbeda maka peneliti membatasi permasalahan pada "Efektifitas media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan (*battingstraight drive*) pada Klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah yang diajukan maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media bola gantung dapat meningkatkan keterampilan *battingstraight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta ?
2. Apakah penggunaan media *cone* dapat meningkatkan keterampilan *battingstraight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta ?
3. Lebih Efektif manakah antara media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *battingstraight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna untuk :

1. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada pelatih dan atlet khususnya untuk mengetahui tentang efektifitas media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *battingstraight drive*.
2. Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan sumber referensi bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan yang akan melatih dengan menggunakan pembelajaran yang lebih efektif terhadap kemampuan *battling* khususnya dalam olahraga cricket
3. Hasil penelitian ini dapat di harapkan memberikan informasi manfaat serta pengembangan olahraga cricket terhadap pengurus cricket Universitas Negeri Jakarta dalam pembinaan atlet beprestasi.

BAB II

KERANGKA TEORITIS KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN

HIPOTESIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Efektifitas

Efektifitas pembelajaran sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarnya. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

Efektivitas berasal dari kata efektif yang mengandung pengertian di capainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Efektif selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang di harapkan dengan hasil yang sesungguhnya di capai. Pengertian menurut susanto “efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi “

Menurut susanto diatas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebeumnya secara matang agar hasil yang diharapkan dapat berjalan dengan baik.³

“Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran

³ <http://elib.unikom.ac.id/efektivitas>.di akses pada tanggal 27 desember 2015 di unduh jam 10:57

seberapa jauh target dapat tercapai” (sedarmayanti,1995:61). Pendapat tersebut menyatakan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target yang telah ditetapkan sebelumnya oleh lembaga atau organisasi dapat tercapai. Hal tersebut sangat penting perannya di dalam setiap lembaga atau organisasi dan berguna untuk melihat perkembangan dan kemajuan yang dicapai oleh suatu lembaga atau organisasi itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pengertian efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas dapat dilihat dari aktifitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, respon mahasiswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa.

2. Hakikat Alat Bantu (Media)

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harafiah berarti ‘tengah’ perantara atau pengantar’media di pahami secara garis besar sedangkan kata alat bantu dapat dipakai dengan istilah (medio)yang dalam bahasa indonesia dapat di terjemahkan megah atau antara⁴. media atau alat bantu mengarah pada suatu yang membantu meneruskan informasi antara sumber (pemberi pesan), Alat bantu pengajaran adalah segala sesuatu yang

⁴ Kamus Bahasa Indonesia (jakarta depdikbut 1998), h. 82

dipergunakan agar pengajaran dapat berlangsung, gunanya membantu para guru atau pelatih memberikan pelajaran⁵

Pengunaan alat bantu dalam pembelajaran tentunya tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu pelatih dalam memberikan materi latihan. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang diciptakan untuk kepentingan atlit agar atlit senang dan bergairah dalam belajar latihan pelatih harus menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan potensi yang ada.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh *National Education Asociation* (NEA) yang dikutip oleh Arief S Sadirman dkk memberikan definisi “media adalah sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁶

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain⁷. Jadi dapat diartikan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajarmengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan

⁵ .abu ahmadi, Metodik didaktik (Bandung jammara, 1982),h .82

⁶ Ibid. h. 7

⁷Samsudin. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Prenada media Group. 2008. h. 53

media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.⁸

a) Bola Gantung

Bola gantung adalah bola yang di gantung dengan menggunakan tali atau benda lain dengan mengaitkan pada suatu benda yang tinggi sehingga tidak menginjak atau menyentuh tanah (dasar lantai atau sebagainya). Arti bola gantung dalam kamus bahasa indonesia Menurut W.J.S Poewadarminta, terdiri dari dua kata yaitu kata bola yang berarti barang bulat yang di buat dari karet atau plastik untuk bermain-main⁹. Sedangkan gantung atau menggantung yaitu mengaitkan pada sesuatu yang tinggi sehingga tidak menginjak tanah (dasar lantai dan sebagainya).

Penggunaan alat bola gantung harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan mempertimbangkan kemampuan atlet lalu kemudahan cara pemakaiannya. Disamping itu media alat bola gantung yang dipakai dapat memberikan hasil yang efektif dan optimal.

Penggunaan media alat bola gantung adalah berfungsi untuk membantu pendekatan dalam mencapai tujuan dalam proses latihan klub Cricket UNJ diharapkan dapat lebih memahami dalam melakukan teknik memukul sehingga teknik *battingstraight drive* dapat dilakukan dengan benar.

⁹ W.J.S.Purwadarmita. Kamus bhs Indonesia . (Jakarta: BP. Balai Pustaka 1995), h. 148

Media bola gantung ini sendiri sangat membutuhkan konsentrasi kerana pada saat melakukan teknik pukulan *straight drive* harus tepat pada permukaan *bat* sehingga pada saat penempatan bola yang datang dapat terlaksana dengan baik dan benar. Konsentrasi adalah suatu keadaan dimana atlet atau seseorang menunjukkan mempunyai kesadaran tertuju kepada suatu (atau subjek tertentu) yang tidak mudah goyah, atlet yang melakukan konsentrasi dapat melakukan penampilan sebaik-baiknya, sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Mengenai apakah konsentrasi itu dan bagaimana anda dapat mengetahui apakah seorang atlet kehilangan konsentrasi, Eugene F.Gauron mengemukakan ciri-ciri konsentrasi sebagaimana digambarkan dibawah ini:

1. Tertuju pada satu benda pada suatu saat
2. Merupakan keseluruhan
3. Perhatian selektif terhadap pemikiran tertentu atau objek tertentu dan tidak ada perhatian terhadap objek atau pemikiran lain
4. Menenangkan dan memperkuat mental.¹⁰

¹⁰Mochammad djumidar A, Psikologi olahraga (cv gramada offset ,2012) hal.146



Gambar 2.1 : bola gantung

Sumber : foto pribadi

Adapun cara pembuatan dan pengguna media bola gantung ini adalah bolongkan bolanya lalu masukan tali atau pengikat lainnya selanjutnya kaitkan bola gantung di tiang atau benda lainya yang tinggi sehingga tidak menyentuh tanah adapun ketinggian bola gantung ini setinggi 30 cm dari permukaan tanah dan dalam pelaksanaanya setiap orang memiliki kesempatan memukul sebanyak 7 kali setelah itu bergantian dengan oarang lain dan seterusnya .

b) Cone

Menurut kamus bahasa indonesia *Cone* adalah (cerucut)¹¹ cone yang berarti alat yang terbuat dari plastik, berbentuk lancip di bagian atasnya, dan di gunakan untuk menandai suatu area *cone* biasanya berwarna cerah. *Cone* adalah bentuk geometri tiga dimensi yang memiliki alas datar berbentuk lingkaran dan memiliki bentuk mengecil secara teratur ke satu arah aksial

¹¹ Kamus besar bahas a indonesia edisi ke 3 (penerbit Balai Pustaka Jakarta 2007)

sampai ke suatu titik yang disebut apeks atau vertex .titik apek atau vertex sering di sebut juga dengan titik puncak krucut.¹²

Media *cone* tersebut memenuhi kriteria stabilitas dan keseimbangan yang dimana media *cone* tersebut memiliki keseimbanagn dan posisi yang tidak berubah. Yang dimaksud dengan stablitas disini ialah tingkat keseimbangan semua objek yang diam dikatakan dalam keadaan seimbang semua gaya yang bekerja padanya seimbang, jumlah gaya-gaya linier sama dengan nol dan jumlah semua momen sama dengan nol. Tetapi tidak semua objek yang diam memiliki stabilitas yang sama, jika posisi sebuah objek di ubah sedikit dan objek tersebut cenderung kembali pada posisi semula, maka objek itu dalam keadaan seimbang stabil atau seimbang mantap¹³.



Gambar 2.2 : *cone*

Sumber :data pribadi

Cara penggunaan sangat mudah letakan *cone* di atas permukaan tanah atau lapangan yang ratah dan bola yang digunakan diletakan di atas

¹²[Http://ws-or.co.id:istilahdalam olahraga –sepak-bola.html](http://ws-or.co.id:istilahdalam%20olahraga%20-%20sepak-bola.html):1 tgl 5/01/2015:jam 10:35

¹³ Soedarminto, kinesiologi (departemen pendidikan dan kebudayaan) 1992, hal. 152

permukaan *cone* dan pelaksanaanya setiap orang memiliki kesempatan untuk memukul sebanyak 7 kali kesempatan setelah melakukan pukulan berganti dengan orang berikutnya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.3: Bola di atas *cone*

Sumber : data pribadi

3. Hakikat Olahraga Cricket

a. Pengertian permainan 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.¹⁴

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.¹⁵ Meskipun baru 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

¹⁴Cricket Australia, *Introduction To Cricket (Australia: CricketAustralia)*, h. 22

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

fielding olahraga cricket sehingga siswa mengerti dan menambah wawasan tentang olahraga cricket.

Pada saat ini cricket di Indonesia sudah dalam tahap sosialisasi. Pengembangan tim cricket ditingkat junior telah terlaksanakan diberbagai daerah di Indonesia. Diharapkan pemain junior yang sedang dibina saat ini akan mengharumkan nama bangsa Indonesia dimata dunia Internasional. Maka sasaran utama dari pengembangan cricket di Indonesia adalah anak – anak sekolah sebagai salah satu pilihan kegiatan olahraga.

Generasi muda merupakan aspek penting dalam pengembangan cricket. Karena pembentukan dan asosiasi dapat lebih mudah dilakukan sejak usia muda. Sehingga mereka dapat menjadi generasi penerus dalam memasyarakatkan olahraga cricket diseluruh Indonesia.

b. Bagian – bagian dalam permainan cricket

1. *Batting*

Batting (memukul) adalah mengumpulkan nilai dengan cara memukul bola dan menahan bola serta berlari bertukaran tempat dengan *runner* lainnya, dan apabila bola mengenai *stump* maka *batsman* dinyatakan *out* (keluar).¹⁶

¹⁶ James tangkudung u-15 , junior development program 2008/09(jakarta 2007) h.4



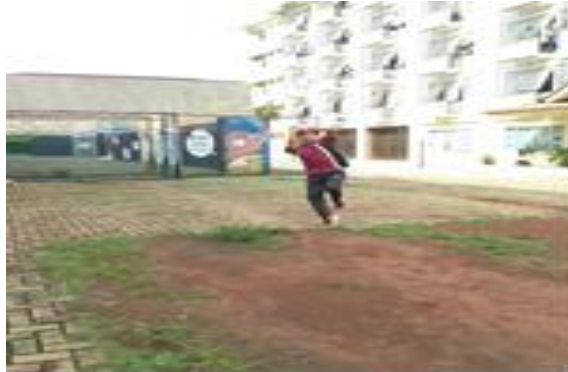
Gambar 2.4 : Teknik *batting*

Sumber : Data pribadi

2. *Bowling*

Bowling (melepas bola dari atas dan tangan lurus) *bowling* tugasnya adalah mem Bowling bola se bagus mungkin agar *batsman* sulit memukul bola dan bowler juga berusaha melepas bola yang bagus agar bola dapat mengenai *stump*, apabila bola mengenai stump maka *batsman* di nyatakan *out* (keluar).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 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*.¹⁷

¹⁷ Alec Astle,Op. Cit, h.63



Gambar 2.5: Teknik *Bowling*

Sumber : www.cricket.wikipedia.org:tgl:12/12/2016:jam 10:12

3. *Fielding*

Fielding (menjaga) tugasnya adalah berusaha menahan bola yang dipukul oleh *batsman* dan di kembalikan secepatnya dengan cara melempar yang ditunjukan kepada *bowler* atau *wicket keeper*, sehingga membatasi *run* yang dikumpulkan oleh *batsman*, atau *batsman* lainnya disaat keluar dari garis batas *batter* dan bola dilempar tepat mengenai sasaran yaitu *stump* dan jatuh maka *batsman* dinyatakan *out* (keluar).



Gambar 2.6 : Teknik *Fielding*(menjaga)

Sumber : www.cricketsecrets.com:tgl:12/12/2016:jam 11:12

4. *Catching*

Catching menangkap tugasnya adalah menangkap bola yang dipukul oleh *batter*. Apabila bola dipukul melambung dan sebelum menyentuh tanah atau sebelum jatuh kelapangan dan bola ditangkap oleh *fielder* maka *batsman* dinyatakan *out* (keluar)



Gambar 2.7 : *Catching* (menangkap)

Sumber: www.pitchvision.com:tgl:12/12/2016;jam:10:12

5. *Wicket keeper*

Penjaga *Wicket keeper* adalah spesial penjaga yang berada tepat dibelakang *batter* dan selalu siap menangkap bola yang melewati atau tidak dapat dipukul oleh *batsman*. Dan apabila bola dipukul oleh *batsman* kearah belakang dan sebelum bola menyentuh tanah bola ditangkap oleh *wicket keeper* maka *batter* dinyatakan *out* (keluar).

Dan apabila bola yang sudah dipegang oleh *wicket keeper* dengan waktu tiga detik atau lebih maka bola tersebut dianggap sudah mati ataupun tidak sah untuk mengenai *stump* dengan tujuan untuk mematikan *batsman*



Gambar 2.8 : *Wicket Keeper*

Sumber : www.cricket.wikipedia.org:tgl/12/12/2016;jam:10:12

6. *Stump dan bails*

Stump dan *bails* adalah gawang dalam olahraga permainan cricket tidak menggunakan jaringan melainkan terdiri dari tiga buah tongkat atau tiang yang berdiri berjajar yang ditancapkan ke tanah, dibagian atas tongkat ini terdapat bilah pelindung yang menghubungkan antara tongkat yang disebut *bails*.

Masing – masing tongkat tersebut memiliki panjang 71 cm dan diletakan diujung – ujung area *pitch* yang digunakan untuk melempar dan memukul bola cricket, bertindak sebagai target *bowler* dan *fielder* untuk tujuan dijatuhkan. *Bails* adalah potongan – potongan kayu kecil yang diletakan diatas *stump* setiap tiga buah *stump* memiliki dua buah *bails*.



Gambar 2.9 : *Stump* dan *bails*

Sumber : www.cricket.wikipedia.org/tgl/12/12/2016:jam:10:12

7. Bola *Cricket*

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 *baseball*. 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 adapula bola cricket yang berwarna putih dan biasanya digunakan dalam permainan di malam hari.



Gambar 2.10: Bola cricket

Sumber : data pribadi

8. *Helmet*

Helmet (pelindung kepala) ini digunakan oleh pemain yang bertugas memukul bola atau yang disebut *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 pada bagian kepala dari bola cricket yang keras dan memiliki kecepatan tinggi.



Gambar 2.11: *Helmet* (pelindung kepala)

Sumber : www.cricketsupplies.com:tgl/12/12/2016:jam/10:12

9. *Pads* (pelindung tungkai)

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



Gambar 2.12: *Pads* (pelindung tungkai)

Sumber : www.cricketincumbria.com:tgl/12/12/2016:jam:10:12

10. Box (pelindung kelamin laki – laki)

Tersedia dalam berbagai macam ukuran dan umumnya terbuat dari plastik yang sangat tahan lama. Ini harus menjadi pelindung pertama dan juga sebagai peralatan pribadi khusus untuk pemain laki – laki harus mendapatkan ketika memulai karir cricket kompetitif. Pemain harus didorong untuk memakainya tidak hanya ketika memukul dan menjaga tetapi juga ketika tangkas pelindung ini juga harus menjadi ukuran yang sesuai dan dikenakan dibawah pakaian dalam sehingga tetap tegas dalam posisi.



Gambar 2.13 : *Box* (pelindung kelamin)

Sumber : foto pribadi

11. *Bats* (pemukul)

Bagian pegangan pemukul berbentuk seperti tongkat. Adapun bagian pemukulnya berupa kayu willow yang berbentuk seperti bilah pedang yang besar. *Bat* ini memiliki berbobot 1,2 – 1,4 kg. *Bat* senior panjang sekitar 55 cm dan lebar sekitar 10-12 cm, dengan pegangan yang bervariasi panjang, bentuk, dan ketebalan sesuai preferensi individu. Panjang bagian atas *bat* harus mencapai sekitar pinggul pemukul.¹⁸



Gambar 2.14 : *Bats* (pemukul)

Sumber : foto pribadi

12. Sarung Tangan Pemukul dan kiper (*Gloves and Gloves Keeper*)

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.¹⁹

¹⁸ *Ibid*, h.84

¹⁹ *Ibid*, h.85



Gambar 2.15 : Gloove (sarung tangan)

Sumber : foto pribadi

4. Hakikat Keterampilan *Batting Straight Drive* dan Macam-Macam Bentuk Pukulan

a. Keterampilan

Setiap individu memiliki keterampilan yang merupakan salah satu talenta yang maha kuasa. Sebagian orang menyadari akan keterampilan yang dimilikinya, akan tetapi sebagian lagi belum atau tidak menyadari keterampilan dalam dirinya sendiri. Definisi keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas. Jika keterampilan itu di asa, tidak menutup kemungkinan bila akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan²⁰

Dalam buku Tes dan Pengukuran Olahraga dijelaskan bahwa gerak keterampilan yaitu gerak yang mengikuti pola atau bentuk tertentu yang

²⁰http://www.dunia_pelajar.com/2014/07/29/pengertian-keterampilan-menurut-parah-ahli/ diakses pada tanggal 11 februari 2016.

memerlukan kordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh yang bisa dilakukan melalui proses belajar. Seseorang yang mampu melakukan gerak keterampilan dengan baik dikatakan terampil orang yang terampil mampu melakukan tugas gerak secara efisien dan efektif.²¹

Gerakan terampil harus butuh proses dan memerlukan belajar, seperti terampil daam olahraga serta keterampilan dalam bermain musik dan lain-lain.²²

b. *Batting Straight drive*

Batting straight 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.²³

Beberapa poin penting di dalam *batting straight drive* merupakan:

- a) Perluasan dari *front foot defence*(bertahan dengan depan kaki)
- b) Percepat ayunan *bat* saat memukul
- c) Tangan atas mengontrol sehingga bola mengenai permukaan penuh *bat* dan mengikuti arah pukulan.²⁴

²¹ Widiastuti, Tes dan Pengukuran Olahraga. (jakarta :PT Bumi Timur Jaya,2011). H. 196.

²² Richar decaprio,Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah,(jokjakarta: Diva Press,2013) h.78

²³ Alec Astle, *Coaching a Cricket Team (New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004), h.132*

²⁴ *An Official Coaching Resource By Cricket Australia,Op. Cit, h. 37*

Dalam permainan *cricket batting* merupakan salah satu teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain *cricket*. *Drive* lurus adalah salah satu pukulan yang paling klasik dalam *batsman* .



Gambar 2.16: Posisi awal saat melakukan pukulan *straight drive*

Sumber : data pribadi

Sikap awal bentuk dan posisinya saat melakukan awalan pukulan *straight drive*, pandangan lurus dan berada pada arah datangnya bola badan menghadap *batsman* dan sedikit merendah dan lutut sedikit di tekuk Kedua lengan membentuk sudut siku dengan kedua tangan membentuk seperti posisi menggendong bayi dan dibuka selebar bahu.



Gambar 2.17: Posisi pelaksanaan saat melakukan pukulan *straight drive*

Sumber : data pribadi

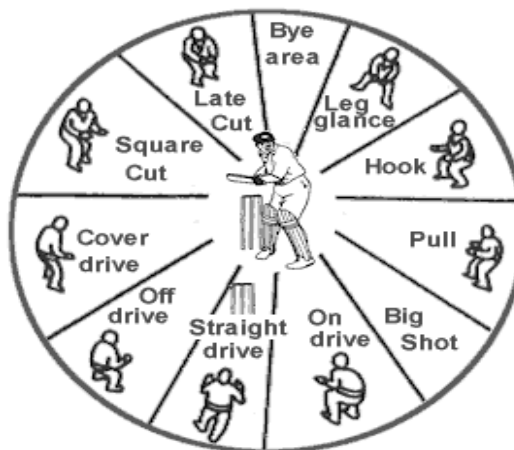
Pada saat melakukan pukulan, Pandangan kepala harus menuju kearah bola yang datang, kaki maju selangka dan memukul bola, tangan membentuk seperti mangkok dengan lengan atau siku sedikit ditekuk ,lengan berkelanjutan mengikuti lanjutan pukulan dan dibuka selebar bahu



Gambar 2.18: Posisi sikap akhir setelah meakukan pukulan *straight drive*

Sumber :Data pribadi

Badan berdiri sedikit condong kedepan dan mengarah kedepan datangnya bola Posisi kaki harus maju ke arah datangnya bola kedua tangan mengikuti gerakan lanjutan sampai ke atas pundak.



Gambar 2.19. Macam-macam pukulan dalam olahraga cricket.

Sumber : www.cricketfieldingposition2.gif.com.

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.²⁵

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.²⁶

b) ***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.²⁷

c) ***Cut Shot***

Cut shot adalah pukulan yang dimainkan menyerang, horizontal atau gaya *bat* silang dengan gerakan ke belakang untuk memukul bola yang

²⁵ *An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Australian Cricket Coach (Australia, 2005), h. 36*

²⁶ *An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Ibid, h. 39*

²⁷ *Alec Astle, Coaching a Cricket Team (New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004), h.132*

jatuhnya pendek melebar dari *off stump* yang memantul antara lutut dan dada, menutupi *wicket* di bagian *off*.

1) **Cut Shot (rear)**

Beberapa Poin penting dalam *cut shot (rear)*

1. Mantapkan kaki depan
2. Jaga lengan dekat badan
3. Lengan atas mengontrol saat memukul ayunan penuh ke *bat*.²⁸

2) **Cut Shot (Front)**

Beberapa Poin penting dalam *Cut Shot (Front)*:

1. Langkahkan kaki ke arah *off stump* mendekati bola.
2. Arahkan *bat* dari atas ke bawah
3. Ulurkan tangan seiring dengan pukulan
4. Pukul dengan posisi yang tepat.²⁹

d) **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.³⁰

²⁸ Alec Astle, Op. Cit, h.138

²⁹ *An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Op. Cit, h. 40-41*

³⁰ 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*.³¹

Beberapa poin penting dalam *pull shot*:

- a) Langkahkan kaki ke arah *off stump* mendekati bola.
- b) Kepala sejajar dengan bola
- c) Putar lengan, arah *bat* dari atas ke bawah
- d) Pukul ke arah posisi tengah *wicket*.³²

B. Kerangka Berpikir

Dalam permainan cricket teknik *batting straight drive* adalah salah satu teknik yang penting dan yang harus dikuasai oleh seorang pemain cricket. Pada dasarnya teknik *batting straight drive* ini sangat membutuhkan konsentrasi dan ketenangan pada saat melakukannya. Apabila tidak dapat berkonsentrasi dan tidak merasa tenang dalam menghadapi bola yang datang pada (*middle stump*) tiang tengah karena teknik ini bisa digunakan sebagai teknik bertahan atau teknik menghindari bola yang mengarah ke (*middle stump*) tiang tengah dan cara ini adalah salah satu cara yang tepat untuk menyerang dan mendapatkan *run* yang banyak.

Begitu juga dengan latihan menggunakan media bola gantung dan *cone* sangat berpengaruh dalam melakukan teknik pukulan *straight drive*, karena

³¹ Alec Astle, *Kiwi Cricket (New Zealand: Spectrum Print, 2005)*, h. 63

³² *An Official Coaching Resource By Cricket Australia, Op. Cit.*, h. 41

pada saat melakukan teknik pukulan *straight drive* seorang atlet akan mampu mengarahkan bola dengan apa yang dimiliki kemampuan seorang atlet dan akan memudahkan dalam melakukan pukulan.

Atlet yang mempunyai teknik memukul yang baik akan mampu mengkoordinasikan berbagai macam otot pada organ tubuh seperti tangan dan kaki, sehingga dapat membentuk suatu gerakan. Semakin baik dalam melakukan pukulan maka tidak akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan gerakanya sendiri.

Tabel. 2.1. Kelebihan dan Kekurangan Media Bola Gantung dan Cone

Kelebihan Media Bola Gantung	Kelebihan Media Cone
<p>1. Di dalam melakukan pukulan harus dapat berkonsentrasi karena bola tersebut datang dengan statis sehingga seseorang dalam melakukannya harus benar-benar berkonsentrasi.</p>	<p>1. Media <i>conedi</i> dalam melakukan harus membutuhkan ke stabilitas seorang agar pada saat perlakuanya dapat me;lakukan dengan teknik yang baik dan benar.</p>
<p>2. Cara pemakaiannya sangat mudah, bola tsebut di gantung di tiang yang tinggi dan bola</p>	<p>2. Anggota klub cricket akan lebih muda untuk latihan sendiri karena alat ini lebih</p>

<p>tersebut berada di atas permukaan tanah.</p> <p>3. Posisi lutut tidak akan menekuk secara berlebihan, karena jika lutut terlalu menekuk akan sulit untuk memukul bola yang kembali.</p>	<p>muda di temukan.</p> <p>3. Gerakan kaki akan terbiasa bergerak kebawah dengan bersamaan sesuai dengan bentuk pukulan <i>straight drive</i></p>
<p>Kekurangan media bola gantung</p>	<p>Kekurangan media <i>cone</i>.</p>
<p>1. sulit menjaga posisi tubuh ketika bola sudah di pukul karena dalam melakukannya harus membutuhkan konsentrasi .</p> <p>2. Kaki akan mudah bergerak secara bergantian karena bola yang datang dengan statis.</p> <p>3. Kalau bola di bolongkan akan lebih cepat rusak di karenakan bola tersebut mempunyai serabut di dalamnya yang cepat rusak.</p>	<p>1. Gerakan lutut pasti akan banyak menekuk bagi pemula yang baru melakukan karena dalam melakukannya harus membutuhkan kestabilan seseorang.</p> <p>2. Waktunya akan lebih lama karena setiap melakukan pukulan bola tersebut di ambil lagi oleh pemukul dan di letakan di atas <i>cone</i>.</p> <p>3. <i>Cone</i> tersebut tidak akan bertahan lama dan akan mudah sobek .</p>

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deksripsi, maka dapat dilakukan hipotesis sebagai berikut:

1. Penggunaan media bola gantug dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.
2. penggunaan media *Cone* dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.
3. penggunaan media bola gantung lebih efektif jika dibandingkan dengan media *Cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapatujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan *batting straight drive* melalui penggunaan media bola gantung.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan *batting straight drive* melalui penggunaan media *cone*.
3. Untuk mengetahui efektifitas peningkatan keterampilan *batting straight drive* melalui penggunaan media bola gantung dan media *cone*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Net Cricket Universitas Negeri Jakarta dengan pertimbangan mahasiswa yang berlatih di klub Cricket UNJ, waktu penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 6 sampai dengan 20 Januari 2016.

C. Metode Penelitian

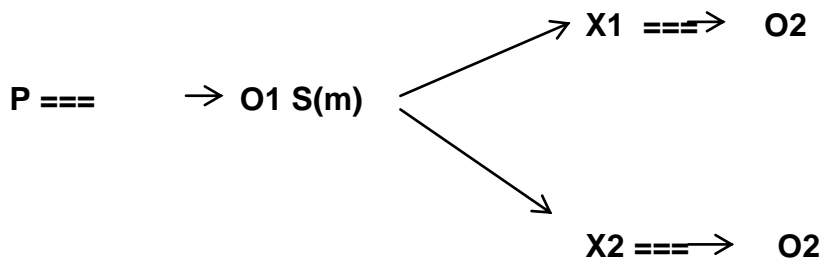
Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan metode eksperimen dengan teknik *one group pretest-posttest design*.³³ yaitu dengan memberikan perlakuan pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta berupa kegiatan tes awal, perlakuan dan tes akhir. dengan kegiatan atau latihan yang berbeda pada kedua kelompok. Penelitian

³³Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2003) hlm. 110

ini menggunakan metode eksperimen dan didasarkan pada pendapat bahwa metode eksperimen merupakan salah satu metode yang paling tepat untuk melihat sebab akibat.

Melihat pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dasar penelitian menggunakan metode eksperimen adalah kegiatan eksperimen yang meliputi tes awal dan tes akhir yaitu keterampilan memukul untuk menguji kebenarannya.

D. Desain Penelitian



Keterangan :

P = Populasi

O1 = Tes Awal

S = *Sample*

(m)= *Matching*

X1 = Media bola gantung

X2 = Media *cone*

O2 = Tes Akhir

E. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa yang terdaftar sebagai anggota klub Cricket Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah 35 mahasiswa.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dengan memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (*purposive sampling*).³⁴ Sampel yang diambil adalah mahasiswa yang mengikuti klub Cricket Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah 35 mahasiswa.

Pemilihan sampel melalui beberapa tahap:

- a. Memilih 24 sampel dari seluruh populasi dengan cara *Sampling Purposive* yaitu peneliti memberikan undian langsung bagi mahasiswa yang layak dijadikan sampel dari seluruh jumlah populasi.
- b. Sampel yang dipilih diberikan tes awal bersama-sama.
- c. Dari tes awal dibuat ranking secara berurutan dari nilai tertinggi sampai nilai terendah.
- d. Dibuat 2 kelompok berdasarkan ranking yang diperoleh dengan cara nomor ranking ganjil dan genap.
- e. Kelompok a (media bola gantung) = kelompok ganjil dan kelompok b (media *cone*) = kelompok genap

³⁴Agung Sunarno, Metode Penelitian Keolahragaan (surakarta: Yuma Pustaka, 2011) hlm. 64

F. Definisi Konseptual

- a. Pembelajaran menggunakan media bola gantung merupakan hasil gerakan yang dinamis yang bisa digunakan terus menerus tanpa hitungan, sedangkan menggunakan media *cone* keterampilan yang dilakukan statis yang bisa dilakukan berdasarkan hitungan, jadi kesimpulanya media bola gantung lebih efektif dibandingkan media *cone* untuk keterampilan *batting straight drive* pada klub cricket Universitas Negeri Jakarta.
- b. Media Bolla gantung adalah bola yang di gantung dengan menggunakan tali atau benda lain dengan mengaitkan pada suatu benda yang tinggi sehingga tidak menginjak atau tidak menyentuh tanah (dasar lantai atau sebagainya).
- c. Media *cone* adalah media sederhana dengan karakteristik bahan dasarnya mudah di peroleh, harganya murah, dan penggunaannya tidak sulit, sehingga saat di gunakan tidak akan merubah bentuknya. dengan menggunakan media ini diharapkan mahasiswa dapat memahami gerakan *batting straight drive* yang baik dan benar.

G. Definisi Operasional

- a. Media bola gantung adalah alat yang di modifikasi oleh peneliti untuk menciptakan model latihan yang baru dan menarik, dengan alat bola gantung ini akan memudahkan untuk mencapai teknik yang baik dan

benar dan dapat melakukan gerakan pukulan *straight drive* sesuai konsep yang sudah di ajarkan.

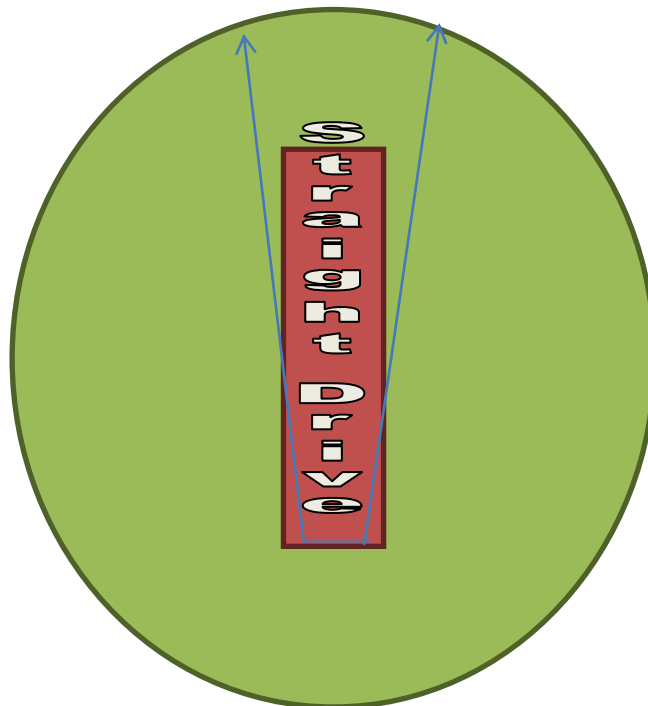
- b. Media *cone* dapat digunakan dengan meletakkan di atas permukaan tanah yang ratah dan bola yang di gunakan dapat diletakan di atas permukaan *cone* sehingga ketika melakukan pukulan *straight drive* akan lebih mudah dalam melakukannya dan tercapai sesuai konsep yang sudah di ajarkan.

H. Instrumen Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media bola gantung dan media *cone*, dan variabel terikatnya yaitu keterampilan *batting straight straight drive*. Untuk memperoleh data yang sesuai, peneliti menggunakan instrumen tes. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur keterampilan mahasiswa melakukan gerakan memukul *straight drive*. Tes yang dilakukan adalah tes awal yang dilaksanakan sebelum mahasiswa mendapatkan perlakuan berupa tes menggunakan bola gantung dan media *cone* dan tes akhir yaitu setelah mahasiswa mendapatkan perlakuan. Instrumen tes yang digunakan adalah tes persiapan, tes pelaksanaan dan tes gerak penyelesaian. Pelaksanaan tes ini dibantu oleh teman untuk melakukan penelitian karena penelitian ini membutuhkan bantuan dalam melakukan penilain terhadap keterampilan gerak *batting straight drive*. Ada pun tim peneliti terdiri dari, Ardan, Andrew Sandi, Riski Sanjaya dan Ali Murtado.

Alat dan bahan tes:

1. Net
2. Bola
3. *Bat*
4. *Cone*
5. Bola gantung
6. Alat tulis




Gambar 18: Bentuk zona pukulan *straight drive*

Sumber: data pribadi

Lapangan cricket berbentuk *elips* (oval) dengan permukaan yang tertutup rumput rata mendatar, umumnya lapangan cricket ini memiliki ukuran 137 meter sampai dengan 150 meter. Pada bagian tengah lapangan tersebut di sediakan sebuah area persegi panjang yang digunakan untuk melempar bola cricket, area persegi panjang dibagian tengah memiliki panjang 20 meter.

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian *Batting Straight Drive*.

No	Unsur Gerak	Indikator	Deskripsi	Skor			
				1	2	3	4
1	Sikap awal 	1. Posisi pandangan	Kepala dan pandangan lurus dan berada pada arah datangnya bola				
		2. Posisi Badan	Badan menghadap batsman dan sedikit merendah				
		3. Posisi tangan	Kedua lengan membentuk sudut siku dengan kedua tangan membentuk seperti mangkok				
		4. posisi Tungkai	Dibuka selebar bahu dan lutut sedikit ditekuk				
2	Sikap pelaksanaan 	5. Posisi Pandangan	Pandangan kepala harus menuju kearah bola yang datang				
		6. Posisi Tangan	Tangan membentuk seperti mangkok dan lengan atau siku sedikit ditekuk				
		7. Posisi Tubuh	Tubuh mengarah kearah datangnya bola dan badan				

			sedikit rendah atau membungkuk ke arah depan datangnya bola				
		8. Posisi Tungkai	Lutut sedikit ditebuk dan kaki melangkah 1 sampai 3 langkah, pada saat bowler melakukan bowling				
3	Sikap akhir	9. Posisi Pandangan	Posisi kepala lurus dan mengarah ke arah bola yang telah dipukul				
		10. Posisi tubuh	Badan berdiri sedikit condong kedepan dan mengarah kedepan datangnya bola				
		11. Posisi Tungkai kaki	harus maju ke arah datangnya bola				
		12. Posisi Tangan	Kedua tangan mengikuti gerakan lanjutan sampai ke atas pundak				

Tabel :11

Keterangan : maksimal skor tes *Batting straight drive* berjumlah 48

A. Norma Penilaian Tes Pukulan *Batting Straight Drive*

a) Persiapan

1) Pandangan

- a. Nilai 4 apabila pandangan ke arah datangnya bola
- b. Nilai 3 apabila pandangan ke atas
- c. Nilai 2 apabila pandangan ke bawah
- d. Nilai 1 apabila pandangan ke samping

2) Sikap Badan

- a. Nilai 4 apabila sedikit membungkuk menghadap arah bola
- b. Nilai 3 apabila membungkuk menghadap arah bola
- c. Nilai 2 apabila mengarah kedepan
- d. Nilai 1 apabila badan tegak

3) Sikap Lengan

- a. Nilai 4 apabila kedua lengan di tekuk
- b. Nilai 3 apabila satu lengan ditekuk
- c. Nilai 2 apabila kedua lengan tidak ditekuk
- d. Nilai 1 apabila lengan hanya satu yang memegang *bat*

4) Sikap Tungkai

- a. Nilai 4 apabila kedua tungkai kaki sedikit ditekuk dan dibuka selebar bahu
- b. Nilai 3 apabila kedua tungkai kaki tidak ditekuk tapi kaki dibuka selebar bahu

- c. Nilai 2 apabila kedua tungkai kaki ditekuk tapi kaki tidak dibuka selebar bahu
- d. Nilai 1 apabila kedua tungkai kaki tidak ditekuk dan tidak dibuka selebar bahu

b) Sikap Perkenaan

1) Sikap Pandangan

- a. Nilai 4 apabila pandangan menghadap datangnya arah bola
- b. Nilai 3 apabila pandangan ke atas
- c. Nilai 2 apabila pandangan ke bawah
- d. Nilai 1 apabila pandangan ke samping

2) Sikap Badan

- a. Nilai 4 apabila sedikit membungkuk menghadap arah datangnya bola
- b. Nilai 3 apabila membungkuk menghadap arah bola
- c. Nilai 2 apabila menyamping kanan atau kiri arah bola
- d. Nilai 1 apabila badan tegak

3) Sikap Lengan

- a. Nilai 4 apabila lengan ditekuk dan diangkat kearah atas dan lengan belakang ditekuk dan diarahkan kearah depan dan arah bola mengenai tengah *bat*

- b. Nilai 3 apabila lengan ditekuk dan diangkat kearah atas dan lengan belakang ditekuk dan diarahkan kearah depan dan arah bola mengenai bagian samping *bat*
- c. Nilai 2 apabila lengan ditekuk dan diangkat kearah atas dan lengan belakang ditekuk dan diarahkan kearah depan dan arah bola mengenai bagian bawah *bat*
- d. Nilai 1 apabila lengan ditekuk dan diangkat kearah atas dan lengan belakang ditekuk dan diarahkan kearah depan dan arah bola tidak mengenai bagian *bat*

4) Gerakan Tungkai

- a. Nilai 4 apabila tungkai kaki ditekuk serta kaki depan dilangkahkan kearah depan dan kaki belakang lurus dengan tumpuan ujung kaki
- b. Nilai 3 apabila tungkai kaki ditekuk serta kaki depan di langkahkan kearah samping dan kaki belakang lurus dengan tumpuan ujung kaki
- c. Nilai 2 apabila tungkai kaki ditekuk namun kaki depan tidak dilangkahkan kearah depan atau samping dan kaki belakang lurus dan bertumpu pada ujung kaki
- d. Nilai 1 apabila tungkai kaki ditekuk namun kaki depan tidak dilangkahkan kearah depan atau samping dan kaki belakang tidak lurus dan bertumpu pada ujung kaki.

c) Sikap Akhir**1) Pandangan**

- a. Nilai 4 apabila pandangan mengikuti arah bola
- b. Nilai 3 apabila pandangan ke atas
- c. Nilai 2 apabila pandangan ke bawah
- d. Nilai 1 apabila pandangan ke samping

2) Sikap Badan

- a. Nilai 4 apabila sedikit membungkuk menghadap arah bola
- b. Nilai 3 apabila membungkuk menghadap arah bola
- c. Nilai 2 apabila menyamping kanan atau kiri arah bola
- d. Nilai 1 apabila badan tegak

3) Sikap Lengan

- a. Nilai 4 apabila lengan depan dan siku diangkat diayun ke arah atas dengan jalannya bola
- b. Nilai 3 apabila lengan depan dan siku diangkat diayun ke arah samping
- c. Nilai 2 apabila lengan depan dan siku diangkat diayun ke arah belakang
- d. Nilai 1 apabila lengan depan dan siku diangkat diayun ke arah bawah

4) Sikap Tungkai Kaki

- a. Nilai 4 apabila tungkai kaki depan lutut ditekuk telapak kaki mengarah kedepan dan tungkai kaki belakang lurus dan ujung kaki sebagai tumpuan mengarah kedepan
- b. Nilai 3 apabila tungkai kaki depan lutut ditekuk telapak kaki mengarah kearah samping dan tungkai kaki belakang lurus dan ujung kaki sebagai tumpuan mengarah kedepan
- c. Nilai 2 apabila tungkai kaki depan lutut ditekuk dan telapak kaki mengarah mengarah ke arah samping dan tungkai kaki belakang lurus dan telapak kaki sebagai tumpuan mengarah kesamping
- d. Nilai 1 apabila tungkai kaki depan lutut tidak ditekuk telapak kaki mengarah kearah depan dan tungkai kaki belakang tidak lurus dan ujung kaki sebagai tumpuan mengarah kebelakang

Jumlah Skor Maksimal adalah 48 yang terdiri dari 12 aspek pada instrumen penilaian.

Pelaksanaan tes :

1. Testee berdiri menghadap bola
2. Testee bersiap memukul bola dengan aba- aba dari pemandu
3. Testee memukul bola dengan kaki melangkah kedepan
4. Testee harus melakukan gerakan awalan, gerakan inti, dan gerakan akhiran dengan benar

Pencatatan hasil:

Hasil yang dicatat adalah gerakan yang sesuai dengan yang dilatih sebelumnya dengan tidak ada gerakan lain.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan statistik uji – t menurut Anas Sudjiono dengan ketuntasan rumus:

1. Uji – t pada sampel yang tidak saling berhubungan rumus digunakan³⁵ :

$$t_h = \left| \frac{m_1 - m_2}{SEM_2 - m_2} \right|$$

2. Uji – t pada sampel yang berhubungan menggunakan rumus³⁶ :

$$t_h = \left| \frac{Mt_D}{SEM_D} \right|$$

Adapun langkah – langkah analisis datanya sebagai berikut :

1. Mencari mean³⁷

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

2. Mencari standar deviasi / simpangan baku (SD)³⁸

$$SD_x = \sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)}}$$

3. Mencari standar kesalahan mean (SDm)³⁹

$$SDm = \frac{SD_x}{\sqrt{n-1}}$$

³⁵Anas Sudjiono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2008) hlm. 314

³⁶Ibid. hlm 305

³⁷Ibid. hlm 315

³⁸Moh. Nazir, Metode Penelitian, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2009) hlm. 387

³⁹Anas Sudjiono. Hlm. 307

4. Mencari standar kesalahan mean⁴⁰

$$SD_{m_1-m_2} = \sqrt{(SEm_1)^2 + (SEm_2)^2}$$

5. Mencari t hitung⁴¹

$$t_h = \left| \frac{m_1 - m_2}{SE_{m_1 - m_2}} \right|$$

6. Mencari nilai t tabel dengan derajat kebebasan (dk) = (n-1), pada taraf signifikan (α) = 0,05
7. Membandingkan t hitung dengan t tabel.

⁴⁰Ibid. hlm 316

⁴¹Ibid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data dari penelitian ini meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, standar *error*, distribusi frekuensi, serta histogram dari masing-masing variabel, berikut data lengkapnya.

1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Media Bola Gantung

Data yang diperoleh di lapangan mengenai tes awal dan tes akhir *batting straight drive* sebagai berikut:

Hasil tes awal (X_1) diperoleh rentangan nilai dari 37 sampai 42, sedangkan hasil tes akhir (X_2) diperoleh nilai 42 sampai 46.

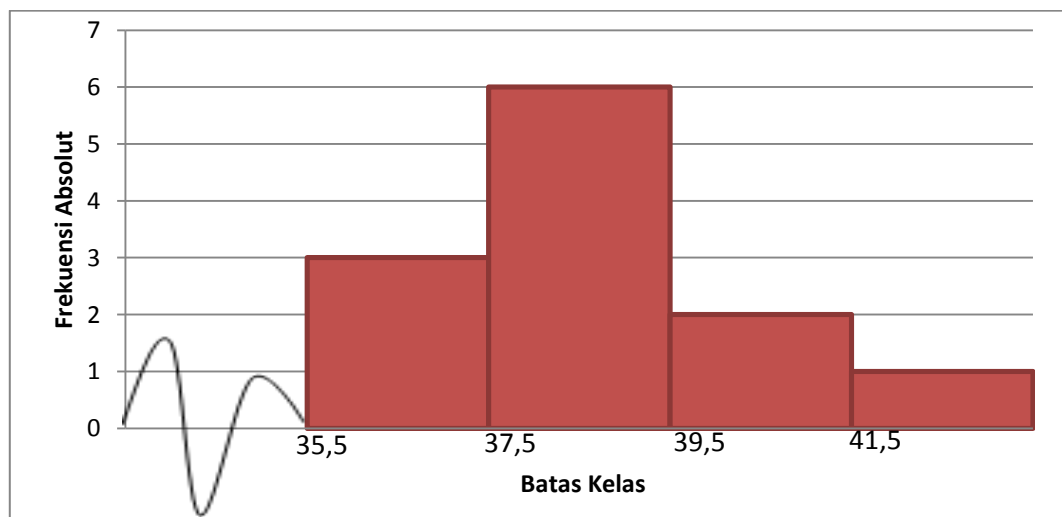
a. Tes Awal Media bola gantung

Dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram tes awal menggunakan media bola gantung terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi:

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	36	-	37	35,5	37,5	3	25 %
2	38	-	39	37,5	39,5	6	50 %
3	40	-	41	39,5	41,5	2	16,67 %
4	42	-	43	41,5	43,5	1	8,33 %
Jumlah						12	100 %

Menurut tabel di atas dari 12 sampel pada rentang skor 36 – 37 dengan batas bawah 35,5 dan batas atas 37,5 ada 3 sampel (25 %), pada rentang skor 38 – 39 dengan batas atas 37,5 dan batas atas 39,5 ada 6 sampel (50 %), pada rentang skor 40 – 41 dengan batas bawah 39,5 dan batas atas 41,5 ada 2 sampel (16,67 %), pada rentang skor 42 – 43 dengan batas bawah 41,5 dan batas atas 43,5 ada 1 sampel (8,33 %).



Gambar 4.1. Histogram Tes Awal Media Bola Gantung

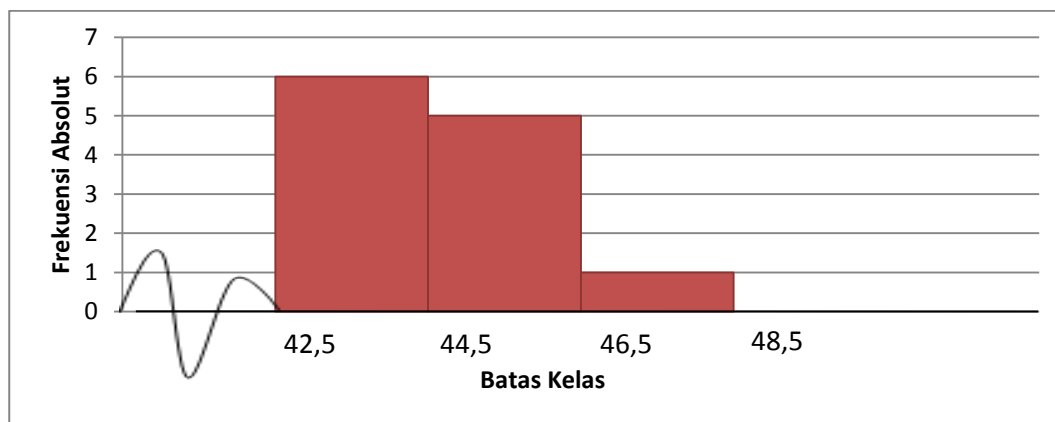
b. Tes Akhir Media bola gantung

Dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram berikut ini :

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	42	-	43	41,5	43,5	6	50 %
2	44	-	45	43,5	45,5	5	41 %
3	46	-	47	45,5	47,5	1	9 %
4	48	-	49	47,5	49,5	0	0 %
Jumlah						12	100 %

Menurut tabel di atas dari 12 sampel pada rentang skor 42 - 43 dengan batas atas 41,5 dan batas bawah 43,5 ada 6 sampel (50%), pada rentang skor 44 – 45 dengan batas bawah 43,5 dan batas atas 45,5 ada 5 sampel (41,%), pada rentang skor 46 – 47 dengan batas bawah 45,5 dan batas atas 47,5 ada 1 sampel (1 %), pada rentang skor 48 – 49 dengan batas bawah 47,5 dan batas atas 49,5 ada 3 sampel (0 %).



Gambar 4.2. Histogram Tes Akhir Media Bola Gantung

2. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Media Cone

Data yang diperoleh di lapangan mengenai tes awal dan tes akhir menggunakan media *cone* sebagai berikut :

Hasil tes awal (Y_1) diperoleh rentangan nilai dari 36 sampai 42, sedangkan hasil tes akhir (Y_2) diperoleh nilai 41 sampai 44.

Untuk lebih menggambarkan data tes awal dan akhir menggunakan media *cone*, dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram berikut ini :

a. Tes Awal Menggunakan Media Cone

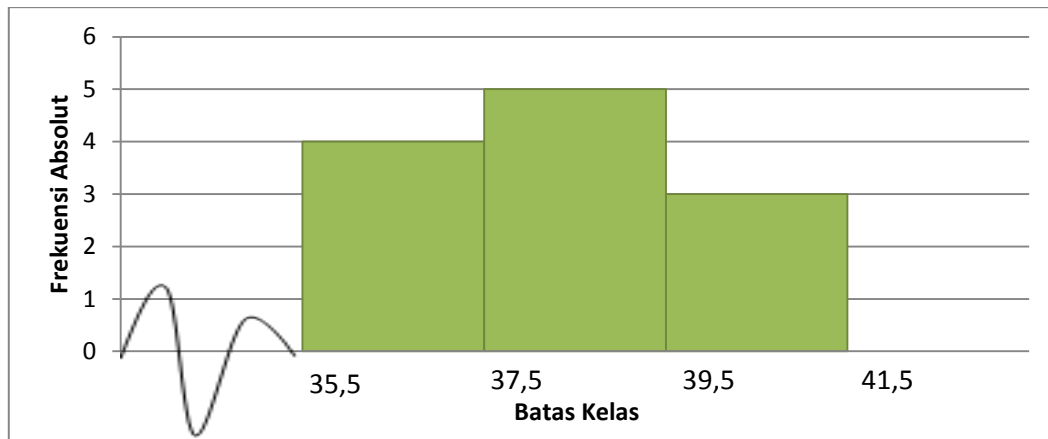
Dapat dilihat tes awal menggunakan media *cone* pada tabel dan diagram histogram berikut ini :

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	36	-	37	35,5	37,5	4	33,33 %
2	38	-	39	37,5	39,5	5	41,66 %
3	40	-	41	39,5	41,5	3	25, %
4	42	-	43	41,5	43,5	0	0,%
Jumlah						12	100 %

Menurut tabel di atas dari 12 sampel pada rentang skor 36– 37 dengan batas bawah 35,5 dan batas atas 37,5 ada 4 sampel (33,33%), pada rentang skor 38 – 39 dengan batas bawah 37,5 dan batas atas 39,5 ada 5 sampel

(41,66%), pada rentang skor 40 – 41 dengan batas bawah 39,5 dan batas atas 41,5 ada 3 sampel (25%), pada rentang skor 42-43 dengan batas bawah 42,5 dan batas atas 43,5 ada 0 sampel (0%).



Gambar 4.3 Histogram Tes Awal Media Cone

b. Tes Akhir Media Cone

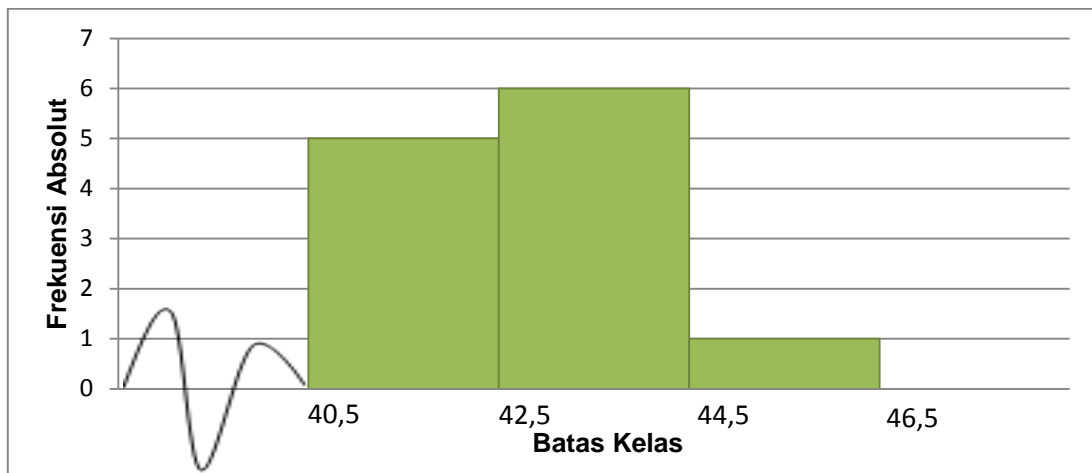
Dapat dilihat pada tabel dan diagram histogram berikut ini :

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	40	-	41	39,5	41,5	5	41 ,%
2	42	-	43	41,5	43,5	6	50 %
3	44	-	45	43,5	45,5	1	9 %
4	46	-	47	45,5	47,5	0	0%
Jumlah						12	100,%

Menurut tabel di atas dari 12 sampel pada rentang skor 40 – 41 dengan batas bawah 39,5 dan batas atas 41,5 ada 5 sampel (41 %), pada

rentang skor 42 – 43 dengan batas bawah 41,5 dan batas atas 43,5 ada 6 sampel (50%), pada rentang skor 44 – 45 dengan batas bawah 43,5 dan batas atas 45 ada 1 sampel (0%), pada rentang skor 46 – 47 dengan batas bawah 45,5 dan batas atas 47,5 ada 0 sampel (0%).



Gambar 4.4. Histogram Tes Akhir Media Cone

B. Pengujian Hipotesis

1. Hasil tes awal kelompok media bola gantung

Hasil analisis tes awal keterampilan *batting straightdrive* menggunakan media bola gantung diperoleh nilai rata – rata deviasi (M_x) 43,58, standar Deviasi (SD_x) 1,25, dan standar error mean (SE_{M_x}) 0,38. Hasil tersebut menghasilkan t – tabel dengan *degree of freedom* pada derajat kebebasan $df/db = (N_1 + N_2) - 2 = (12 + 12) - 2 = 22$ Pada taraf signifikansi 5% di peroleh t – tabel = 2,07.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak, hipotesis kerja (H_1) diterima, berarti media bola gantung efektif

dalam meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

2. Hasil tes awal kelompok media *cone*

Hasil analisis tes awal keterampilan *batting straight drive* menggunakan media *cone* diperoleh nilai rata – rata deviasi (\bar{M}_Y) 41,83, standar Deviasi (SD_Y) 1,24, dan standar error mean (SE_{M_Y}) 0,37. Hasil tersebut menghasilkan t – tabel dengan *degree of freedom* pada derajat kebebasan $df/db = (N_1 + N_2) - 2 = (12 + 12) - 2 = 22$ Pada taraf signifikansi 5% di peroleh t – tabel = 2,07.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak, hipotesis kerja (H_1) diterima, berarti media *cone* efektif dalam meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

3. Hasil tes akhir kelompok media bola gantung dan *cone*

Dari data yang ada dari hasil tes akhir kelompok media bola gantung dan media *cone* diperoleh standar *error* perbedaan antara dua mean ($SE_{M_X - M_Y}$) = 0,51 nilai tersebut menjadi t hitung diperoleh = 3,92. Kemudian hasil perhitungan tersebut diujikan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $(N_1 + N_2) - 2 = 22$ diperoleh t tabel sebesar 2,07 yang berarti nilai H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu (t – hitung = 3,92 > t – tabel = 2,07)

Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak, hipotesis kerja (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media bola gantung lebih efektif dari pada media *cone* dalam meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket Universitas Negeri Jakarta.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan di atas, dapat di ketahui bahwa :

1. Penggunaan media bola gantung dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* sebesar 12,72%
2. Penggunaan media *Cone* dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* sebesar ,9,13%
3. Tingkat efektifitas penggunaan media bola gantung lebih besar di bandingkan dengan penggunaan media *cone* dengan selisih 3,59%

Kedua media bantu diatas hanya sebagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan seseorang dalam *batting*. Berdasarkan hasil penelitian tingkat efektivitas penggunaan media bola gantung sebesar 3,59% bila di bandingkan penggunaan media *cone*. Hasil ini menandakan bahwa penggunaan kedua media bantu tersebut mengalami peningkatan.

D. Keterbatasan Peneliti

Keterbatasan yang dimiliki peneliti sebagai berikut :

1. Kurang efisien dalam hal waktu pada saat melakukan penelitian.

2. Kurangnya sarana dan prasarana yang di miliki peneliti.
3. Faktor cuaca yang kurang mendukung dalam melakukan penelitian.
4. Tim peneliti yang kurang tepat waktu

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh dengan perhitungan statistik, dapat disimpulkan bahwa yang dilakukan pada mahasiswa klub cricket UNJ adalah:

4. Penggunaan media bola gantug dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ
5. penggunaan media *Cone* dapat meningkatkan keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.
6. penggunaan media bola gantung lebih efektif jika dibandingkan dengan media *Cone* terhadap keterampilan *Batting straightdrive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

B. Saran

Seiring perkembangannya cabang olahraga cricket peneliti menyarankan untuk dapat memperhatikan setiap aspek yang dapat meningkatkan kemampuan bermain cricket seperti:

1. Bagi para pelatih cricket khususnya di klub cricket UNJ, hendaknya menggunakan banyak media bantu untuk meningkatkan keterampilan *batting straight drive*.
2. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya sampel diambil dalam jumlah yang lebih besar dengan jumlah pertemuan serta latihan yang lebih

bervariasi, sehingga dapat dilihat bahwa terdapat adanya perbedaan efektifitas media bola gantung dan *cone*

3. Pelatih harus banyak memberikan variasi latihan gerakan dan model latihan yang baru sehingga para pemain memiliki gerak yang banyak menghasilkan kemampuan *batting straight drive* yang efektif dan efisien.
4. Kemampuan bermain cricket akan berkembang dengan baik apabila pemahaman tentang teknik-teknik dasar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya sudah diajarkan sejak usia dini secara benar dan efektif.

DATAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1982, *Metodik Didaktik*, Bandung: Jammara.
- Astle, Alec. 2004, *Coaching a Cricket Team, New Zealand: Spectrum Print, Christchurch*
- An Official Coaching Resource By Cricket Australia, 2005. Australian Cricket Coach Australia.*
- Baharudin dan Esa nur wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta
- Djumidar A, Mochammad. 2012. *Psikologi Olahraga*, Cv Gramada Offset.
- Imron, Ali. 1996, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Kamus Besar Bahasa Indonesia 2007, edisi ke 3. Jakarta: Balai Pustaka
- Kamus Bahasa Indonesia. 1998. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa* Jakarta: Balai Pustaka
- Lower Mitcham. 2000. *Cricket Australia. Introduction To Cricket. Australia: Cricket Australia.*
- Nazir, Moh. 2009, *Metode Penelitian*, Bogor : Ghalia Indonesia
- Rubiyanto. 2000, *Olahraga Pilihan Softball*, Jakarta : Unnesspress,
- Richar Decaprio. 2013, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*, Jogjakarta: Diva Press,
- Samsudin. 2008, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soedarminto, 1992, *Kinesiologi*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta.
- Sunarno, Agung. 2011, *Metode Penelitian Keolahragaan*, Surakarta: Yuma Pustaka
- Sudjiono Anas. 2008, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono.2013. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.
- Syaifuddin,Aip.1994. Dasar-dasar di Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Jakarta: FPOK IKIP.
- Tangkudung,James.2007.*U-15 Junior Development Program 2008/2009* Jakarta.
- Tohirin. 2006. Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam , Jakarta , PT Raja Grafindo Persada.
- Wilis,DKK. 1989.Teori -Teori Belajar, Jakarta: Erlangga.
- Widiastuti. Diktat Belajar Motorik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta,
- Widiastuti, 2011. Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta :PT Bumi Timur Jaya.
- W.J.S.Purwadarmita.1995. Kamus Bahas Indonesia. Jakarta: BP. Balai Pustaka.
- Sumber internet
- <http://ahmad muhli.wordpress.com/2011/08/02/ efektifitas pembelajaran.>
- <Http://ws-or.co.id:istilahdalam olahraga –sepak-bola.html>
- <http://elib.unikom.ac.id/efektivitas.>
- <http://www.dunia pelajar .com/2014/07/29/pengertian keterampilan menurut parah-ahli>

Lampiran 1

Data seluruh sampel tes awal keterampilan *batting straight drive* pada klub Cricket Universitas Negeri Jakarta.

Tabel tes awal.

No Urut sampel	Tes awal <i>batting straight drive</i>												Jumlah
	Sikap awal				Sikap pelaksanaan				Sikap akhir				
1	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	42
2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	41
3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	41
4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	40
5	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	40
6	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	40
7	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	39
8	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	39
9	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	39
10	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	39
11	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	38
12	3	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	38
13	3	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	3	38
14	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	38
15	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	38
16	2	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	38
17	2	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	38
18	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	2	3	37
19	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	4	37
20	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	37
21	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	37
22	2	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	37
23	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	37
24	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	36

Lampiran. 2.

Data tes awal pengelompokan sampel media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada klub cricket Universitas Negeri Jakarta.

Tabel Data Pengelompokan Media Bola Gantung.

No	No Urut sampel	Tes Awal Media Bola Gantung												Jumlah
		Sikap awal				Sikap pelaksanaan				Sikap akhir				
1	1	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	42
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	41
3	5	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	40
4	7	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	39
5	9	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	39
6	11	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	38
7	13	3	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	3	38
8	15	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	38
9	17	2	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	38
10	19	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	4	37
11	21	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	37
12	23	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	37

Langkah-langkah Perhitungan:

a. Rentang (R)

Rentang (R) : Data Tertinggi – Data Terendah

: 42 – 37

: 5

b. Banyak Kelas (K)

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$

$$: 1 + 3,3 \log 12$$

$$: 1 + 3,3 (1,079)$$

$$: 1 + 3,56$$

$$: 4,56 \text{ (pembulatan ke: 4)}$$

c. Panjang Interval Kelas (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{5}{4}$$

$$P = 0,75 \text{ (Pembulatan ke atas: 1)}$$

Tabel distribusi frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	36	-	37	35,5	37,5	3	25%
2	38	-	39	37,5	39,5	6	50%
3	40	-	41	49,5	41,5	2	16,67%
4	42	-	43	41,5	43,5	1	8,33 %
Jumlah						12	100 %

Tabel Data Pengelompokan Sampel Media Cone

No	No Urut sampel	Tes awal media cone												Jumlah
		Sikap awal				Sikap pelaksanaan				Sikap akhir				
1	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	41
2	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	40
3	6	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	40
4	8	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	39
5	10	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	39
6	12	3	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	38
7	14	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	38
8	16	2	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	38
9	18	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	2	3	37
10	20	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	37
11	22	2	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	37
12	24	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	36

Langkah-langkah Perhitungan:

a. Rentang (R)

Rentang (R) : Data Tertinggi – Data Terendah

: 41 – 36

: 5

b. Banyak Kelas (K)

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$

: $1 + 3,3 \log 12$

: $1 + 3,3 (1,079)$

: $1 + 3,56$

: 4,56 (pembulatan ke: 4)

c. Panjang Interval Kelas (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{5}{4}$$

P = 0,75 (Pembulatan ke atas: 1)

Tabel Distribusi Frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	36	-	37	35,5	37,5	4	33,33 %
2	38	-	39	37,5	39,5	5	41,66 %
3	40	-	41	49,5	41,5	3	25, %
4	42	-	43	41,5	43,5	0	0, %
Jumlah						12	100 %

Lampiran 3

Data tes akhir media bola gantung dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

No	No Urut sampel	Tes akhirl Media Bola Gantung												Jumlah
		Sikap awal				Sikap pelaksanaan				Sikap akhir				
1	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46
2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	45
3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	44
4	7	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	45
5	9	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	43
6	11	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	44
7	13	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	43
8	15	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	42
9	17	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	44
10	19	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	42
11	21	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	43
12	23	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	42

Langkah-langkah Perhitungan:

a. Rentang (R)

Rentang (R) : Data Tertinggi – Data Terendah

: 46 – 42

: 4

b. Banyak Kelas (K)

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$

: $1 + 3,3 \log 12$

$$: 1 + 3,3 (1,079)$$

$$: 1 + 3,56$$

$$: 4,56 \text{ (pembulatan ke: 4)}$$

c. Panjang Interval Kelas (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{4}{4}$$

$$P = 1, \text{ (Pembulatan ke bawah: 1)}$$

Tabel Distribusi Frekuensi:

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	42	-	43	41,5	43,5	6	50 %
2	44	-	45	43,5	45,5	5	41 %
3	46	-	47	45,5	47,5	1	9 %
4	48	-	49	47,5	49,5	0	0 %
Jumlah						12	100 %

Data tes akhir media bola gantng dan *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive*.

No	No Urut sampel	Tes Akhir Media <i>Cone</i>												Jumlah
		Sikap awal				Sikap pelaksanaan				Sikap akhir				
1	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	44
2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	43
3	6	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	43
4	8	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	42
5	10	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	40
6	12	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	43
7	14	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	42
8	16	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	41
9	18	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	41
10	20	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	42
11	22	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	40
12	24	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	41

Langkah-langkah Perhitungan:

a. Rentang (R)

Rentang (R) : Data Tertinggi – Data Terendah

: 44 – 40

b. Banyak Kelas (K)

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$

: $1 + 3,3 \log 12$

: $1 + 3,3 (1,079)$

: $1 + 3,56$

: 4,56 (pembulatan ke: 4)

c. Panjang Interval Kelas (P)

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{4}{4}$$

P = 1 (Pembulatan ke bawah: 1)

Tabel Distribusi Frekuensi

No	Interval			Batas		Frekuensi	
				Bawah	Atas	Absolut	Relatif
1	40	-	41	39,5	41,5	5	41 ,%
2	42	-	43	41,5	43,5	6	50 %
3	44	-	45	43,5	45,5	1	9 %
Jumlah						12	100,%

Lampiran 4

Data tes awal pembagian kelompok media bola gantung dan media *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

No	Kelompok X_1	Kelompok Y_1
1	42	41
2	41	40
3	40	40
4	39	39
5	39	39
6	38	38
7	38	38
8	38	38
9	38	37
10	37	37
11	37	37
12	37	36
Σ	464	460

Lampiran 5

Data tes akhir pembagian kelompok media bola gantung dan media *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ.

No	Kelompok X_2	Kelompok Y_2
1	46	44
2	45	43
3	44	43
4	45	42
5	43	40
6	44	43
7	43	42
8	42	41
9	44	41
10	42	42
11	43	40
12	42	41
Σ	523	502

Lampiran 6

Penghitungan data untuk membandingkan tes akhir kelompok media bola gantung dan media *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub Cricket UNJ.

Membuat hipotesis statistik

$$H_0 = M_X = M_Y \text{ (tidak ada pengikatan)}$$

$$H_1 = M_X > M_Y \text{ (ada pengikatan)}$$

No	X_2	$X_2 - M_x$	$(X_2 - M_x)^2$	Y_2	$Y_2 - M_y$	$(Y_2 - M_y)^2$
1	46	2,42	5,85	44	2,42	5,85
2	45	1,42	2,01	43	1,17	1,36
3	44	0,42	0,17	43	1,17	1,36
4	45	1,42	2,01	42	0,17	0,02
5	43	-0,58	0,33	40	-1,83	3,34
6	44	0,42	0,17	43	1,17	1,36
7	43	-0,58	0,33	42	0,17	0,02
8	42	-1,58	2,49	41	-0,83	0,68
9	44	0,42	0,17	41	-0,83	0,68
10	42	-1,58	2,49	42	0,17	0,02
11	43	-0,58	0,33	40	-1,83	3,34
12	42	-1,58	2,49	41	-0,83	0,68
Σ	523		18,84	502		18,71

1. Mencari *mean* variabel X (kelompok media bola gantung) dan variabel Y (kelompok media *cone*)

$$\text{Variabel X} = M_X = \frac{\sum X}{N} = \frac{532}{12} = 43,58$$

$$\text{Variabel Y} = M_Y = \frac{\sum Y}{N} = \frac{502}{12} = 41,83$$

2. Mencari standar deviasi

$$\text{Variabel X} = SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{18,84}{12}} = \sqrt{1,57} = 1,25$$

$$\text{Variabel Y} = SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{18,71}{12}} = \sqrt{1,55} = 1,24$$

3. Mencari standar *error mean* variabel X dan variabel Y

$$SE_{MX} = \frac{SD_X}{\sqrt{n-1}} = \frac{1,25}{\sqrt{12-1}} = \frac{1,25}{\sqrt{11}} = \frac{1,25}{3,31} = 0,38$$

$$SE_{MY} = \frac{SD_Y}{\sqrt{n-1}} = \frac{1,24}{\sqrt{12-1}} = \frac{1,24}{\sqrt{11}} = \frac{1,24}{3,31} = 0,37$$

4. Mencari standar *error perbedaan mean* variabel X dan Variabel Y

$$\begin{aligned} SE_{MX-MY} &= \sqrt{(SE_{MX})^2 + (SE_{MY})^2} \\ &= \sqrt{(0,38)^2 + (0,37)^2} \\ &= \sqrt{0,14 + 0,13} \\ &= \sqrt{0,51} \\ &= 0,51 \end{aligned}$$

5. Mencari t hitung

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{SE_{MX-MY}} = \frac{4,16 - 6,16}{0,51} = \frac{2}{0,51} = 3,92$$

6. Mencari t tabel dengan *degree of freedom* atau derajat kebebasan

$$\begin{aligned}
 df/db &= (N_1 + N_2) - 2 && \text{pada taraf signifikansi 5\%} \\
 &= (12 + 12) - 2 \\
 &= 22 \\
 &= 2,07
 \end{aligned}$$

7. Membuat kriteria pengujian hipotesis

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

H_1 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

Kesimpulan.

$$3,93 \geq 2,07$$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil rata – rata antara latihan media bola gantung dengan media *cone* sehingga media bola gantung lebih efektif dari media *cone* terhadap keterampilan *batting straight drive* pada mahasiswa klub cricket UNJ

Lampiran 7

Tabel Nilai "t" Untuk Berbagai df.*

Df atau db	Harga "t" Pada Taraf Signifikansi :	
	5%	1%
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,84
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,07	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79

Sumber : Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 404.

Lampiran 8.Perhitungan Uji Instrumen Kemampuan *Batting Straight Drive*

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	41	45	1681	2025	1845
2	43	43	1849	1849	1849
3	42	45	1764	2025	1890
4	36	40	1296	1600	1440
5	44	48	1936	2304	2112
6	43	44	1849	1936	1892
7	36	40	1296	1600	1440
8	39	43	1521	1849	1677
9	44	43	1936	1849	1892
10	43	45	1849	2025	1935
11	44	47	1936	2209	2068
12	43	44	1849	1936	1892
13	40	43	1600	1849	1720
14	40	47	1600	2209	1880
Jumlah	578	617	23962	27265	25532

Keterangan : X = Tes pertama

Y = Tes kedua

Diketahui : $\sum X = 578$

$\sum Y = 617$

$\sum X^2 = 23962$

$\sum Y^2 = 27265$

$\sum XY = 25532$

N = 14

Maka:

$$r = \frac{n\sum x.y - \sum x \sum y}{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$r = \frac{14(25532) - (578)(617)}{\sqrt{14(23962) - (578)^2} \sqrt{14(27265) - (617)^2}}$$

$$r = \frac{822}{\sqrt{(1384)(1021)}}$$

$$r = \frac{822}{\sqrt{1413064}}$$

$$r = \frac{822}{1188,72}$$

$$r = 0,69$$

Berdasarkan pada perhitungan di atas, maka nilai uji instrumen kemampuan *Batting Straight Dive* adalah 0,69 (cukup)

Lampiran. 9 Program Latihan

Perencanaan latihan *Batting Straight Drive* Menggunakan Media Bola Gantung dan Media *Cone*

PERENCANAAN LATIHAN HARIAN

Tanggal : 6 Januari 2016

Tempat : Net Cricket UNJ

Materi : *Batting Straight Drive*, Media Bola Gantung dan Media *Cone*

WAKTU	MEDIA		CATATAN
	BOLA GANTUNG	CONE	
Media Bola Gantung (07.00-08.30) Media Cone (16.00-17.30)	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Berbaris,berdoa, Perkenalan dan absen <i>Jogging dan Streching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (60 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Penjelasan materi latihan dengan menggunakan bola gantung Pengenalan teknik gerak dasar memegang bat dan cara melakukan <i>batting straight drive</i> yang baik dan benar 	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdoa, Perkenalan dan absen <i>Jogging dan Streching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (60 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Penjelasan materi latihan dengan menggunakan cone Pengenalan teknik gerak dasar memegang <i>bat</i> dan cara melakukan <i>batting straight drive</i> yang baik dan benar tanpa menggunakan <i>cone</i>. 	Anggota Klub Cricket UNJ melakukan teknik <i>Batting Straight Drive</i> dengan baik dan benar

	tanpa menggunakan bola gantung . <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan materi latihan dengan <i>batting straight drive</i>(melakukan dengan teknik yang baik dan benar) Penutup (15menit) : <ul style="list-style-type: none"> pendingina (statis dan dinamis) dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan materi latihan <i>Batting Straight Drive</i>(melakukan dengan teknik yang baik dan benar) Penutup (15menit) : <ul style="list-style-type: none"> Pendinginan (statis dan dinamis) dan berdoa 	
--	---	---	--

Perencanaan Latihan *Batting Straight Drive* Menggunakan Media Bola Gantung dan Media *Cone*

PERENCANAAN LATIHAN HARIAN

Tanggal : 8 dan 11 Januari 2016

Tempat : Net cricket UNJ

Materi : *Batting Straight Drive* dengan Media Bola Gantung dan *Cone*

WAKTU	MEDIA		CATATAN
	Bola Gantung	<i>Cone</i>	
Media Bola Gantung (07.00-08.30)	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdoa, dan absen <i>Jogging</i> dan <i>Streching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (60 menit) :	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> Berbaris, berdoa, dan absen <i>Jogging</i> dan <i>Streching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (60 menit) :	Anggota klub Cricket UNJ melakukan teknik

Cone(16.00-17.30)	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi latihan • Anggota klub criket UNJ melakukan gerakan gerakan <i>batting</i> secara bergantian. • Menyimpulkan materi latihan dan menjelaskan hal yang belum diketahui. <p>Penutup (15menit) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pendinginan (statis dan dinamis) dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi latihan • Anggota klub Cricket UNJ melakukan gerakan gerakan <i>Batting Straight Drive</i> secara bergantian • Menyimpulkan materi latihan dan menjelaskan hal yang belum diketahui. <p>Penutup (15menit) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pendinginan (statis dan dinamis) dan berdoa 	<p><i>Batting Straight Drivedengan baik dan benar</i></p>
-------------------	--	---	---

Perencanaan Latihan *Batting Straight Drive* Menggunakan Media bola Gantungan Media *Cone*

PERENCANAAN LATIHAN HARIAN

Tanggal : 13 dan 15 Januari 2016

Tempat : Net Cricket UNJ

Materi : *Batting straight drive* media bola gantungan dan *cone*

WAKTU	MEDIA		CATATAN
	Bola Gantung	<i>Cone</i>	
Media bola gantungan (07.00-08.30) Media <i>cone</i> (16.00-17.30)	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, dan absen • <i>Jogging</i> dan <i>Stretching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (90 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi <i>batting straight drive</i> • Anggota klub cricket UNJ melakukan gerakan <i>batting straight drive</i> menggunakan media yang sudah di sediakan • Menyimpulkan materi latihan dan 	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, dan absen • <i>Jogging</i> dan <i>Stretching</i> (statis dan dinamis) Kegiatan Inti (90 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi gerakan <i>batting straight drive</i> • Anggota klub cricket melakukan gerakan <i>batting straight drive</i>serta menggunakan media yang sudah di sediakan • Menyimpulkan materi 	Anggota klub cricket UNJ melakukan teknik <i>batting straight drive</i> dengan baik dan benar

	menjelaskan hal yang belum diketahui. Penutup (15menit) : <ul style="list-style-type: none"> • pendinginan (statis dan dinamis) dan berdoa 	latihan dan menjelaskan hal yang belum diketahui. Penutup (15menit) : <ul style="list-style-type: none"> • pendinginan(statis dan dinamis) dan berdoa 	
--	--	---	--

Perencanaan Latihan *Batting Straight Drive* Menggunakan Media Bola Gantung dan Media *Cone*

PERENCANAAN LATIHAN HARIAN

Tanggal : 18 dan 20 Januari 2016

Tempat : Net Cricket UNJ

Materi : *Batting straight drive*, media bola gantung dan media *cone*

WAKTU	MEDIA		CATATAN
	BOLA GANTUNG	CONE	
Media bola gantung (07.00-08.30) Media <i>cone</i> (16.00-17.30)	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, dan absen • <i>Jogging</i> dan <i>Streching</i> (statis dan dinamis). Kegiatan Inti (90 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi tes akhir 	Pendahuluan (15 menit) : <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa, dan absen • <i>Jogging</i> dan <i>Streching</i> (statis dan dinamis). Kegiatan Inti (90 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi tes akhir 	Anggota klub cricket UNJ melakukan teknik <i>batting straight drive</i> dengan baik dan benar.

	<ul style="list-style-type: none"> • Anggota klub cricket UNJ melakukan gerakan <i>Batting straight drive</i> dengan melakukan secara berulang-ulang. • Menyimpulkan materi latihan gerakan <i>batting straight drive</i>(melakukan dengan teknik yang baik dan benar). <p>Penutup (15menit) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pendinginan(statis dan dinamis) dan berdoa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anggota klub cricket UNJ melakukan gerakan <i>batting straight drive</i> dengan melakukan secara berulang-ulang. • Menyimpulkan materi latihan <i>batting straight drive</i>(melakukan dengan teknik yang baik dan benar). <p>Penutup (15menit) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan statis dan dinamis) dan berdoa. 	
--	--	--	--

Lampiran 10. Foto – Foto Penelitian



Gambar : Pelatih memberi arahan cara *batting straight drive* dengan pemakaian media bola gantung.

Sumber : data pribadi



Gambar: anggota klub cricket unj melakukan latihan dengan media Bola Gantung

Sumber : data pribadi



Gambar: proses latihan *batting* dengan menggunakan media *cone*

Sumber : data pribadi



Gambar : proses latihan dengan menggunakan media *cone*

Sumber : data pribadi



Gambar: Foto tes Akhir

Sumber: Foto Sampel Klub Cricket UNJ



Gambar : Proses tes akhir *batting straigh drive*

Sumber : foto sampel klub cricket UNJ



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Pemuda No. 10 Jakarta Timur 13220
Telp. (62 – 21) 4893534 Faximilie. (62 – 21) 4893534

*Building
Future
Leaders*

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Petugas Perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta menerangkan bahwa skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Ardan

No. Registrasi : 6135117852

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Judul : "EFEKTIFITAS MEDIA BOLA GANTUNG DAN CON TERHADAP HASIL BELAJAR BETTING (MEMUKUL) STRAIGHT DRIVE PADA MAHASISWA KOP CRICKET UNJ

Adalah benar – benar belum ada yang meneliti.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sepenuhnya.

Jakarta, 12 November 2015

Petugas Perpustakaan



(Bambang Sukirno, S.Pd)

NIP. 19681024198831001

Yang Mengajukan Judul

(Ardan)

NIM. 6135117852

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jasemberti O Rosongna

Jabatan : Pelatih Tim Putra Cricket DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Ardan

No registrasi : 6135117852

Pogram Studi : Pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Instrumen penelitian tentang **EFEKTIVITAS MEDIA BOLA GANTNG DAN CONE TERHADAP HASIL BELAJAR BATTING STRAIGHT DRIVE PADA MAHASISWA KLUB CRICKET UNJ** cocok atau valid untuk mengumpulkan data

Demikan surat ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Jakarta, 6 Januari 2016

Yang Memvalidasi



Jasemberti O Rosongna

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fernandes Nato Wellarana

Jabatan : Pelatih Tim Putri Cricket DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Ardan

No registrasi : 6135117852

Pogram Studi : Pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Instrumen penelitian tentang **EFEKTIVITAS MEDIA BOLA GANTUNG DAN CONE TERHADAP HASIL BELAJAR *BATTING STRAIGHT DRIVE* PADA MAHASISWA KLUB CRICKET UNJ** . cocok atau valid untuk mengumpulkan data

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Jakarta, 6 Januari 2016

Yang Memvalidasi



Fernandes Nato Wellarana

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mastri Juniarto, S.Pd

Jabatan : Asisten Pelatih Tim Putri Cricket DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Ardan

No registrasi : 6135117852

Pogram Studi : Pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi

Jurusan : Olahraga Pendidikan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Instrumen penelitian tentang **EFEKTIVITAS MEDIA BOLA GANTUNG DAN CONE TERHADAP HASIL BELAJAR *BATTING STRAIGHT DRIVE* PADA MAHASISWA KLUB CRICKET UNJ**. cocok atau valid untuk mengumpulkan data

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya

Jakarta, 6 Januari 2016

Yang Memvalidasi



Mastri Juniarto, S.Pd



UNJ CRICKET CLUB
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Jakarta

Sekretariat : Kampus BFakultas Ilmu KeolahragaanUniversitas Negeri Jakarta
Jln. Pemuda No: 10. Rawamangun - Jakarta Timur
Email : unj.cricket@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: 73/-024

Berdasarkan Surat Permohonan izin mengadakan penelitian (Riset) dari Universitas Negeri Jakarta NO: 0328/UN39.12/KM/2016, tanggal 21 januari 2016 dengan ini Ketua KOP UNJ CRICKET CLUB Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : Ardan
Nomor Regristasi : 6135117852
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
No.Telp/Hp : 0821 9999 8948

Telah Melakukan Penelitian di UNJ CRICKET CLUB dalam Rangka Penulisan Skripsi dengan Judul **“Efektivitas Media Bola Gantung dan Cone Terhadap Hasil Belajar *Batting Straight Drive* pada Mahasiswa Klub Cricket UNJ ”**

Demikian Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana Mestinya.

Jakarta,25 Januari 2016
Ketua KOP UNJ Cricket


Mangatur Hans Patrick
NIM: 6815127928



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : **0328/UN39.12/KM/2016**
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi**

21 Januari 2016

Yth. **Ketua KOP Cricket**
Universitas Negeri Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Ardam**
Nomor Registrasi : **6135117852**
Program Studi : **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**
Fakultas : **Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta**
No. Telp/HP : **082199998948**

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

“Efektivitas Media Bola Gantung dan Cone Terhadap Hasil Belajar Batting Straight Drive Pada Mahasiswa Klub Cricket Universitas Negeri Jakarta”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Syaiful
Drs. Syaifulah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
2. Kaprog / Jurusan Olahraga Pendidikan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0328/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

21 Januari 2016

Yth. Ketua KOP Cricket
Universitas Negeri Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Ardam**
Nomor Registrasi : 6135117852
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 082199998948

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Efektivitas Media Bola Gantung dan Cone Terhadap Hasil Belajar Batting Straight Drive Pada Mahasiswa Klub Cricket Universitas Negeri Jakarta"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
2. Kaprog / Jurusan Olahraga Pendidikan

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Pelatih Klub Cricket Sekolah Kristen Kanaan mengatakan bahwa pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 6 Januari 2016
Tempat : Net Cricket Sekolah Kristen Kanaan

Mahasiswa yang bernama :

Nama : Ardan
No. Reg : 6135117852
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Olahraga Pendidikan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar telah melakukan observasi atau uji instrumen terhadap klub cricket sekolah kristen kanaan yang sedang melakukan sesi latihan .

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 6 januari 2016



Pelatih Klub Cricket Sekolah Kristen Kanaan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. BIODATA MAHASISWA

Nim : 6135117852
Nama : Ardan
Tempat & Tanggal Lahir : Wiwirano, 29 Januari 1993
Alamat : Jl. E Raya No. 35 RT/RW. 001/009 Kel. Cempaka
Baru Kec. Kemayoran Jakarta Pusat

B. RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL DAN NON FORMAL

1. SDN Wiwirano, lulus tahun 2005
2. SMPN 1 Asera, lulus tahun 2008
3. SMN 1 Kendari Jurusan Manajemen Perkantoran, lulus tahun 2011

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. BEM Fakultas Ilmu Keolahragaan UNJ Tahun 2015
2. Atlit CRICKET DKI Jakarta

Jakarta, 15 Juli 2016



Ardan