

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari model bermain panjat tebing pada anak usia 6-12 tahun, ditulis dalam bentuk buku panduan model bermain. Buku tersebut menyajikan berbagai model bermain panjat tebing yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan yang terakhir.

Model bermain panjat tebing dilakukan secara berkelompok maupun perorangan di setiap modelnya. Setiap model bermain disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model bermain serta mudah diterapkan dalam proses berlatih panjat tebing agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model bermain panjat tebing pada anak usia 6-12 tahun bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model bermain untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan Pelatih divisi panjat tebing di klub olahraga rekreasi

depok tersebut pada tanggal 16 Juni 2017. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Apakah dalam melatih, diberikan materi bermain panjat tebing?	Ya, materi bermain panjat tebing diberikan pada saat melatih.
2	Berapa kali pertemuan latihan panjat tebing pada anggota?	Latihan panjat tebing dilakukan 2 kali dalam seminggu
3	Media atau alat apa yang digunakan ketika kegiatan panjat tebing berlangsung?	Sejauh ini media atau alat yang digunakan adalah tali <i>carmantel</i> , <i>figure of eight</i> , <i>weebing</i> , <i>carabiner</i> , <i>jumar</i> .
4	Bagaimana proses pelaksanaan materi panjat tebing pada klub olahraga rekreasi depok?	Pada saat materi panjat tebing, anggota terlihat kurang dapat menerapkannya dalam situasi pemanjatan, anggota terlihat tidak bisa menguasai materi dengan baik.
5	Bagaimana antusiasme anggota saat materi panjat tebing sedang berlangsung?	Sangat antusias, namun lama kelamaan anggota menjadi bosan karena materinya yang kurang begitu variasi
6	Apakah pelatih pernah menggunakan model bermain panjat tebing pada saat menyampaikan materi panjat tebing?	Sudah pernah, namun kebanyakan model yang saya buat kurang cocok diterapkan untuk anggota.
7	Apakah pelatih setuju jika dikembangkan mode - model bermain panjat tebing pada anggota? Apa alasannya?	Sangat setuju, karena melihat antusiasme anggota yang tinggi dalam panjat tebing diharapkan adanya perubahan yang lebih baik.

2. Model Draft Awal

- 1) Model Permainan Panjat Tebing 1 : *SeaFood On The Track*

- 2) Model Permainan Panjat Tebing 2 : *Crocodile Walking*
- 3) Model Permainan Panjat Tebing 3 : *Lead To Ballon D'or*
- 4) Model Permainan Panjat Tebing 4 : *Top Rapeling*
- 5) Model Permainan Panjat Tebing 5 : *Track Boom*
- 6) Model Permainan Panjat Tebing 6 : *Passing Ball*
- 7) Model Permainan Panjat Tebing 7 : *Crabby On The Wall*
- 8) Model Permainan Panjat Tebing 8 : *The Power Of knowts*
- 9) Model Permainan Panjat Tebing 9 : *Rapeling Rewind*
- 10) Model Permainan Panjat Tebing 10 : *Like A Spider*
- 11) Model Permainan Panjat Tebing 11 : *Whistle Question*
- 12) Model Permainan Panjat Tebing 12 : *Top Balance*
- 13) Model Permainan Panjat Tebing 13 : *Game Harnest*
- 14) Model Permainan Panjat Tebing 14 : *Sirkuit Monkey Bar*

3. Model Draft Final

- 1) Model Permainan Panjat Tebing 1 : *Game Harnest*

- 2) Model Permainan Panjat Tebing 2 : *The Power of Knowts*
- 3) Model Permainan Panjat Tebing 3 : *Seafood On The Track*
- 4) Model Permainan Panjat Tebing 4 : *Crocodile Walking*
- 5) Model Permainan Panjat Tebing 5 : *Rapelling Rewind*
- 6) Model Permainan Panjat Tebing 6 : *Whistle Question*
- 7) Model Permainan Panjat Tebing 7 : *Like a Spider*
- 8) Model Permainan Panjat Tebing 8 : *Track Boom*
- 9) Model Permainan Panjat Tebing 9 : *Crabby On The Wall*
- 10) Model Permainan Panjat Tebing 10 : *Passing Ball*
- 11) Model Permainan Panjat Tebing 11 : *Top Balance*
- 12) Model Permainan Panjat Tebing 12 : *Sirkuit Monkey Bar*
- 13) Model Permainan Panjat Tebing 13 : *Lead To Balon D'Or*
- 14) Model Permainan Panjat Tebing 14 : *Top Rapelling*

1. *Game Harnest*

- a. Tujuan bermain :

- Pengenalan alat Panjat tebing yang terpasang pada tubuh
- Melatih daya ingat peralatan apa saja yang harus dibawa ketika pemanjatan

b. Peraturan :

- Masing-masing peserta menggunakan alat panjat, diberikan waktu selama 1 menit
- Sebelum memakai alat panjat, peserta kedua tidak boleh melihat peserta pertama saat menggunakan alat panjat.

Sarana dan Prasarana :

- Lapangan
- *Harnest*
- *Carabiner screw*
- *Carabiner non Screw*
- *Figure of Eight*

c. Cara bermain :

- Permainan ini terdiri dari dua kelompok, masing – masing kelompok terdiri dari 3 peserta.
- Pemain pertama dari masing – masing kelompok berdiri didepan alat panjat yang telah disediakan. Selanjutnya pemain menggunakan alat panjat yang tersedia.
- Sesudah menggunakan alat panjat, pemain pertama *check* alat yang dibantu oleh juri.

- Pemain selanjutnya melakukan hal yang sama seperti pemain pertama.



Gambar 4.1 Game *Harnest*
Sumber : Dokumentas Pribadi

2. *The Power Of Knowts*

a. Tujuan Permainan :

- Pengenalan jenis simpul yang ada
- Pengenalan simpul yang sering digunakan saat pemanjatan berlangsung

b. Peraturan :

- Waktu yang digunakan selama 1 menit masing-masing kelompok untuk menyelesaikan simpul
- Simpul yang digunakan : Dasar, Mati, Pangkal, Jangkar, delapan, dan *double* delapan

Sarana dan Prasarana :

- Lapangan
- Tali Perusik
- Kertas

c. Cara Bermain :

- Permainan ini terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang.
- Kelompok pertama bermain, dan kelompok kedua menunggu. Kelompok pertama mengambil 3 dari 6 soal yang tersedia, dan menjawab soal tersebut. Begitu juga dengan kelompok kedua.



Gambar 4.2 *The Power Of Knowts*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. *Sea Food On The Track*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih koordinasi tangan dan kaki secara bersamaan
- Mengetahui tehnik dasar dari memanjat, yaitu *Hand Traverse*

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh keluar dari jalur yang disediakan
- Pemain harus tetap mengenai tali yang tersedia
- Waktu dalam permainan ini selama 2 menit

Sarana dan Prasarana :

- Lapangan
- Tali raffia (berwarna-warni sebanyak 2)

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang.
- Terdiri dari 2 jalur yang alurnya sama, pemain harus merangkak kesamping seperti kepiting pada umumnya. Tangan dan kaki harus mengenai tali yang tersedia sebagai jalur.



Gambar 4.3 *Sea Food On The Track*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. *Crocodile Walking*

a. Tujuan Permainan :

- Agar memiliki koordinasi yang baik saat melakukan pemanjatan

b. Peraturan :

- Waktu yang digunakan dalam permainan ini selama 2 menit
- Pemain tidak boleh memindahkan cones menggunakan tangan
- Pemain harus tetap *focus* pada jalur masing-masing

Sarana dan Prasarana :

- Lapangan
- Tali Rafia (berwarna-warni)
- *Cones*
- Lakban

c. Cara Bermain :

- Pemain harus memasukan *cones* kedalam kotak yang sudah dibuat dengan tali, selanjutnya pemain memasukan *cones* kedalam kotak selanjutnya
- Permainan ini dimainkan oleh 2 dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang. Pemain pertama dari masing-masing kelompok harus memasukan *cones* yang berada dijalur sebanyak 2, sesudah pemain pertama selesai akan dilanjutkan dengan pemain selanjutnya.



Gambar 4.4 *Crocodile Walking*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. *Rapelling Rewind*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih keberanian saat melakukan tehnik turun dari tebing
- Mengenalkan tehnik turun dari tebing melalui simulasi bermain

b. Peraturan :

- Pemain harus berada dalam kotak yang berisi point
- Point yang diraih paling tinggi, maka itulah pemenangnya
- Masing-masing point terdiri dari 20
- Waktu yang digunakan selama 1 menit

Sarana dan Prasarana :

- Tali *Carmantel*
- *Weebing*
- *Carabiner Screw*
- *Figure Of Eight*
- Kapur
- Lapangan
- Sarung Tangan

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dilakukan perorangan.
- Pemain harus melangkah kebelakang dengan tehnik *Rappling*, pemain harus meraih point sebanyak-banyaknya pada saat melangkah kebelakang.



Gambar 4.5 *Rapeling Rewind*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. *Whistle Question*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih daya ingat saat melakukan orientasi medan
- Melatih tangan agar kuat

b. Peraturan :

- Pemain dapat mengulangkan tiupan pluit sebanyak 2 kali, jika tidak terdengera pluitan sebelumnya
- Pemain tidak boleh menginjak tanah dengan kaki
- Waktu dalam permainan ini selama 1 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Monkey Bar*

- Pluit

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dimainkan perorangan

- Pemain harus berpindah posisi menggunakan tangan yang menggantung pada monkey bar, perpindahan posisi awal ke posisi akhir mengikuti berapa banyak pluit yang ditiupkan.



Gambar 4.6 *Whistle Question*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. *Like a Spider*

a. Tujuan Permainan :

- Agar dapat menentukan pilihan saat memilih jalur yang baik

- Melatih keberanian dalam memilih jalur

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh menginjak tanah
- Pemain tidak boleh salah saat berpindah posisi
- Waktu yang digunakan selama 2 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Monkey Bar*
- Pita (Berwarna-warni)
- Kertas

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dilakukan perorangan
- Pemain harus memilih jalur yang sudah disediakan, contoh jalur yang diberikan dengan kode A : warna hijau, warna hijau, warna ungu, warna hijau, dan warna ungu. Pemain harus berpindah posisi dari *start* ke *finish* menggunakan tangan, jikalau warna hijau terdapat disebelah kanan dan berwarna ungu terdapat disebelah kiri. Pemain yang mendapatkan kode A, tangan yang harus berpindah terlebih dahulu yaitu tangan kanan, tangan kanan, tangan kiri, tangan kanan, dan tangan kanan.

-



Gambar 4.7 *Like A Spider*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

8. *Track Boom*

a. Tujuan Permainan :

- Belajar memasukan *runner* kedalam *hunger*
- Melatih keseimbangan saat melakukan pemanjatan

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh menginjak tanah saat melakukan pemanjatan
- Pemain harus menjaga keseimbangannya agar tidak jatuh ketanah
- Waktu yang dimainkan selama 4 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Wall Boulder / Lead*
- Balon
- Lakban

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh perorangan.
- Pemain diberikan jalur sesuai dengan tingkat kemudahannya dan kesulitannya di atur sedemikian rupa. Selanjutnya pemain harus memanjat dari start hingga finish dan mencabut balon yang tersedia di jalur sebanyak mungkin.



Gambar 4.8 *Track Boom*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

9. *Crabby On The Wall*

- a. Tujuan permainan :

- Melatih keseimbangan
- Melatih koordinasi gerakan yang baik
- b. Peraturan :
 - Pemain tidak boleh menginjak tanah saat melakukan pemanjatan
 - Pemain harus kerja sama dengan tim sekelompoknya agar dapat mengetahui posisi sebenarnya
 - Waktu yang digunakan selama 4 menit

Sarana dan Prasarana :

- Wall Boulder / Lead
- Kertas bertuliskan Y.O.U
- c. Cara bermain :
 - Permainan ini dimainkan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 pemain.
 - Masing-masing pemain mendapatkan kertas yang bertuliskan Y.O.U, kertas tersebut akan ditempel dibelakang badan masing-masing peserta Pemain harus berada diposisi yang benar ketika waktu sudah berakhir. Pemain berpindah posisi secara bersamaan dengan tim kelompoknya.

-



Gambar 4.9 *Crabby On The Wall*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

10. *Passing Ball*

a. Tujuan permainan :

- Melatih tehnik *hand traverse* (tehnik yang seluruh berat badan di tanggung oleh tangan)

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh menginjak tanah saat melakukan permainan
- Waktu dalam permainan ini selama 2 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Wall Boulder / Lead*
- Balon

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.

- Pemain pertama mengoper balon ke pemain kedua dan pemain kedua mengoper ke pemain selanjutnya. Posisi semua pemain sudah dalam keadaan memanjat saat mengoper balon. Balon yang sudah diberada digaris *finish* akan dihitung.



Gambar 4.10 *Passing Ball*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

11. *Top Balance*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih keseimbangan
- Membuat tangan menjadi kuat

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh menginjak tanah
- Waktu yang diberikan selama 1 menit

Sarana dan Prasarana :

- Monkey bar (Pull Up)

c. Cara bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh perorangan
- Pemain harus bergerak dari start menuju finish dengan cara tangan bergelantungan. Pemain harus mencapai garis finish agar mendapatkan nilai sempurna.



Gambar 4.11 *Top Balance*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

12. *Sirkuit Monkey Bar*

a. Tujuan permainan :

- Melatih kekuatan tangan dengan jarak yang lebih jauh
- Menjaga daya tahan dan keseimbangan

b. Peraturan :

- Pemain tidak boleh menginjak tanah

- Pemain yang jatuh pada saat melakukan dianggap gagal
- Waktu yang diberikan selama 3 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Monkey bar (Pull Up)*

c. Cara Bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh perorangan
- Pemain harus bergerak dari titik awal ketitik finish dengan melewati beberapa tiang yang berbentuk *horizontal*. Pemain yang berhasil sampai pada garis *finish* akan mendapat point 100.



Gambar 4.12 *Sirkuit Monkey Bar*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

13. *Lead To Ballon D'Or*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih keberanian memanjat pada papan *Lead*
- Simulasi memasukan *runner* kedalam *hunger*

b. Peraturan :

- Pemain harus mencopot semua balon yang tersedia didalam jalur
- Pemain tidak diperbolehkan meminta bantuan pada saat pemanjatan
- Waktu yang diberikan selama 4 menit

Sarana dan prasarana :

- Papan *Lead*
- Tali *Carmantel*
- *Carabiner Screw*
- Balon
- Lakban
- Harnest

c. Cara bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh perorangan
- Pemain melakukan pemanjatan keatas atau *vertical*, setelah melakukan pemanjatan pemain harus mencopot balon yang tersedia di jalur. Masing-masing balon terdapat *point* 25. Jika balon sempurna dicopot, maka point yang akan diraih berjumlah 100.



Gambar 4.13 *Lead To Ballon D'Or*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

14. *Top Rapelling*

a. Tujuan Permainan :

- Melatih keberanian yang biasa dilakukan oleh pemanjat profesional

b. Peraturan :

- Pemain harus berada didalam kotak saat turun agar mendapat *point*

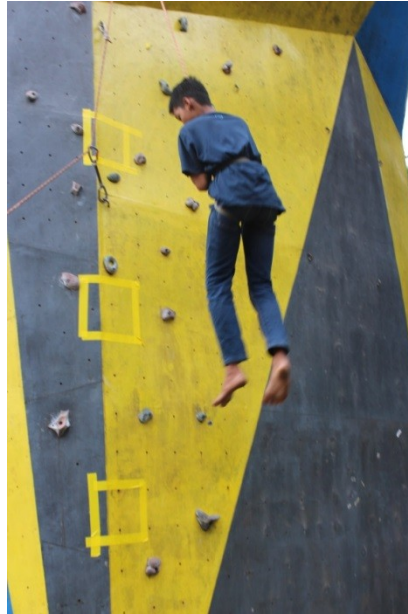
- Pemain pada saat turun tidak didalam kotak, *point* tidak dianggap atau nol.
- Waktu dalam permainan selama 1 menit

Sarana dan Prasarana :

- *Wall Lead*
- *Tali carmantel*
- *Carabiner Screw*
- *Figure of Eight*
- *Weebing*
- *Runner*

c. Cara bermain :

- Permainan ini dimainkan oleh perorang
- Pemain harus turun menggunakan tehnik *Rappling* kebawah, pemain harus berada didalam kotak yang disediakan pada saat turun kebawah. Masing-masing kotak bernilai 25 *point*. Tersedia 4 kotak saat melakukan permainan ini.



Gambar 4.14 *Top Rapeling*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

B. Kelayakan Model

Sebelum model bermain panjat tebing yang telah dibuat dapat dinyatakan valid dan layak untuk di uji cobakan kepada subjek penelitian, maka peneliti terlebih dahulu melakukan validasi atau uji kelayakan model bermain panjat tebing kepada tiga orang ahli yaitu: 1 ahli bermain, 1 ahli teori bermain serta 1 ahli panjat tebing. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan.

Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel

4.2 berikut ini :

No	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Model 1	Ya		Layak/Valid
2	Model 2	Ya		Layak/Valid
3	Model 3	Ya		Layak/Valid
4	Model 4	Ya		Layak/Valid
5	Model 5	Ya		Layak/Valid
6	Model 6	Ya		Layak/Valid
7	Model 7	Ya		Layak/Valid
8	Model 8	Ya		Layak/Valid
9	Model 9	Ya		Layak/Valid
10	Model 10	Ya		Layak/Valid
11	Model 11	Ya		Layak/Valid
12	Model 12	Ya		Layak/Valid
13	Model 13	Ya		Layak/Valid
14	Model 14	Ya		Layak/Valid

1. **Data Hasil Validasi Ahli Bermain**

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli bermain Eka Fitri Novitasari, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 14 juni 2017.

2. **Data Hasil Validasi Ahli Teori Bermain**

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori Bermain Dr. Sri Nuraini, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 13 juni 2017.

3. **Data Hasil Validasi Ahli Panjat Tebing**

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori panjat tebing Mohamad Syanusi, S.Pd yang memiliki jabatan sebagai Pelatih Kepala Panjat Tebing Jakarta Timur. Validasi dilaksanakan pada tanggal 14 juni 2017.

C. **Revisi Produk**

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli bermain,1 ahli teori bermain, dan 1 ahli panjat tebing terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli bermain menyarankan mengurutkan permainan dari yang tingkat yang paling mudah sampai dengan tingkat yang sulit.
2. Ahli teori bermain menyarankan untuk mengurangi waktu pada beberapa permainan agar tidak terlalu lama, mengganti keterangan pada

cara bermain menjadi per *point* jangan menggunakan narasi dan mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan.

3. Ahli panjat tebing menyarankan untuk mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan dan memperhatikan agar di beberapa permainan anak jangan sampai dibiarkan terlalu lama antri menunggu giliran.

Adapun kesimpulan revisi produk yang dilakukan terangkum dalam tabel 4.3 berikut ini:

N	Model Bermain	Saran dan Masukan
O	Panjat Tebing	
1	Model 1	Peraturan dan waktu permainan harus diperjelas
2	Model 2	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
3	Model 3	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
4	Model 4	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
5	Model 5	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
6	Model 6	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
7	Model 7	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
8	Model 8	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
9	Model 9	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
10	Model 10	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
11	Model 11	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
12	Model 12	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
13	Model 13	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
14	Model 14	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok kecil terhadap rancangan produk model bermain panjat tebing untuk Klub Olahraga Rekreasi Depok adalah sebagai berikut. Pada uji

coba kelompok kecil menggunakan 5-7 anggota. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2017, di lapangan fakultas tehnik Universitas Indonesia.

Kesesuaian model bermain panjat tebing untuk anggota Klub Olahraga Rekreasi Depok (usia 6-12 tahun).

- 1) Permainan *Game Harnest* dinyatakan sesuai, 2) Permainan *The Power OF knowts* dinyatakan sesuai, 3) Permainan *Sea Food On The Track* dinyatakan sesuai, 4) Permainan *Crocodile Walking* dinyatakan sesuai, 5) Permainan *Rapelling Rewind* dinyatakan sesuai, 6) Permainan *Whistle Question* dinyatakan sesuai, 7) Permainan *Like A Spider* dinyatakan sesuai, 8) Permainan *Track Boom* dinyatakan sesuai, 9) Permainan *Crabby On The Wall* dinyatakan sesuai, 10) Permainan *Passing Ball* dinyatakan sesuai, 11) Permainan *Top Balance* dinyatakan sesuai, 12) Permainan *Sirkuit Monkey Bar* dinyatakan sesuai, 13) Permainan *Lead To Ballon D'Or* dinyatakan sesuai, 14) Permainan *Top Rapelling* dinyatakan sesuai.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model bermain panjat tebing untuk anak usia 6-12 tahun adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 15 anggota. Kegiatan uji coba kelompok besar

dilaksanakan pada tanggal 22 juni 2017, di fakultas teknik Universitas Indonesia.

1) Permainan *Game Harnest* dinyatakan layak, 2) Permainan *The Power OF Knowts* dinyatakan layak, 3) Permainan *Sea Food On The Track* dinyatakan layak, 4) Permainan *Crocodile Walking* dinyatakan layak, 5) Permainan *Rapelling Rewind* dinyatakan layak, 6) Permainan *Whistle Question* dinyatakan layak, 7) Permainan *Like A Spider* dinyatakan layak, 8) Permainan *Track Boom* dinyatakan layak, 9) Permainan *Crabby On The Wall* dinyatakan layak, 10) Permainan *Passing Ball* dinyatakan layak, 11) Permainan *Top Balance* dinyatakan sesuai, 12) Permainan *Sirkuit Monkey Bar* dinyatakan sesuai, 13) Permainan *Lead To Ballon D'Or* dinyatakan layak, 14) Permainan *Top Rapelling* dinyatakan layak.

D. Pembahasan

Hasil akhir produk model bermain panjat tebing pada klub olahraga rekreasi Depok untuk anak usia 6-12 tahun setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model bermain yang diterapkan sesuai dan layak digunakan untuk anak usia 6-12 tahun serta efektif untuk meningkatkan kemampuan dasar teknik panjat tebing (*Climbing*). Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa anggota klub olaharga rekreasi depok sangat antusias dan senang mengikuti model bermain panjat tebing yang diberikan oleh peneliti, dimana dengan menerapkan bermain panjat tebing dalam

proses latihan dan langsung diaplikasikan dalam situasi bertanding. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model bermain panjat tebing agar dapat meningkatkan kemampuan anggota dalam menguasai ehnik dasar panjat tebing (*climbing*).

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya dilakukan di umur 6-12 tahun sebagai sampel penelitian.