

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang akan menghasilkan suatu produk berupa buku model pembelajaran. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan pada usia 10 – 15 tahun yang nantinya akan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dengan menciptakan kemudahan untuk melakukan dan memahaminya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan melalui uji coba model yang dilakukan pada uji kelompok kecil siswa ekstrakurikuler *cricket* SDN Kemayoran 16 Petang. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan kelayakan model tersebut. Lalu hasil model yang telah diuji cobakan sebelumnya, uji coba kelompok besar dilakukan pada atlet POPB DKI Jakarta di *Netss Cricket UNJ*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dimulai dari bulan November 2019 sampai bulan Januari 2020. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dimulai dari bulan November 2019 sampai bulan Januari 2020. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil pada tanggal 14 Januari 2020 di Ekstarkurikuler *Cricket* SDN Kemayoran 16 Petang dan uji coba

kelompok besar yang dilakukan di POPB *Cricket* DKI Jakarta pada tanggal 18 Januari 2020.

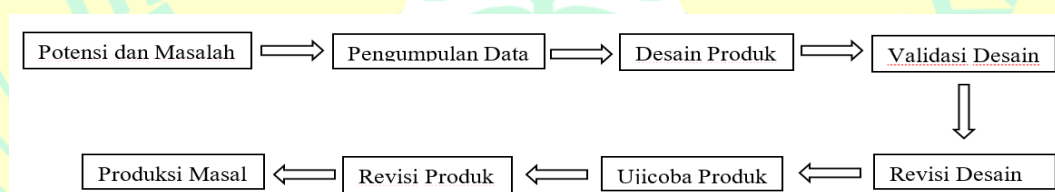
C. Karakteristik Subjek Penelitian

Sasaran dalam penelitian model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan adalah usia sekolah yang secara khususnya berusia 10-15 tahun.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Untuk mengemabangkan dan memvalidasi produk berupa urutan model pembelajaran teknik *bowling cricket* untuk usia 10 – 15 tahun. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Agar arah penelitian berjalan dengan benar, secara umum alur penelitian dan pengembangan digambarkan dalam bagan yang dikutip oleh Sugiyono adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Bagan Rencana Model.
Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

1. Penelitian Pendahuluan

Melakukan penelitian pendahulaun untuk menemukan kajian pustaka atau permasalahan yang diujumpai dalam pembelajaran *bowling* di lapangan dan merangkum permasalahan. Dalam model pembelajaran ini di fokuskan pada

identifikasi masalah serta kebutuhan yang diperlukan model pembelajaran *bowling* yang telah dilakukan.

Sebelum melakukan pengembangan peneliti terlebih dahulu mengadakan analisis kebutuhan, apakah model pembelajaran teknik *bowling cricket* yang lebih dibutuhkan oleh usia 10 – 15 tahun pada atlet PPOB DKI Jakarta. Analisis kebutuhan dalam pengembangan model belajar *cricket* ini difokuskan pada bentuk-bentuk Pembelajaran *Bowling*. Hasil kajian ini digunakan sebagai dasar untuk mendesain model pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi dengan cara wawancara pada pelatih POPB *Cricket* DKI Jakarta
- b. Menganalisis model pembelajaran yang diterapkan dan fasilitasnya serta peralatan yang digunakan dalam melaksanakan latihan.
- c. Melakukan diskusi dengan pelatih untuk memperoleh data-data model pembelajaran yang digunakan, metode dan permasalahan ketika latihan.

Informasi dari hasil kajian teori dan studi lapangan kemudian dianalisis untuk memfokuskan aspek-aspek yang menjadi dasar pengembangan. Pengembangan difokuskan pada pengembangan model pembelajran teknik *bowling cricket* di POPB *Cricket* DKI Jakarta dalam hal mengembangkan olahraga *cricket*.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Diperlukan perencanaan dan persiapan dengan pembuatan produk awal model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan pada usia 10-15 tahun. Dalam tahap ini mempersiapkan dan menetsapkan sekolah untuk ujicoba model,

melaksanakan uji coba di sekolah yang akan terlibat, panduan pelaksanaan model, sarana dan prasarana yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam pembuatan model tersebut.

Perencanaan dalam membuat suatu model disesuaikan dengan langkah-langkah pelaksanaan dilapangan atau kondisi penelitian yang sebenarnya. Pada tahap ini peneliti membuat 15 model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan pada usia 10-15 tahun. Adapun model pembelajarannya sebagai berikut :

1. Bola Cermin

a. Tujuan Permainan :

- Untuk meningkatkan semangat dan minat anak dalam mempelajari teknik *bowling*.
- Merangsang anak untuk melakukan *bowling*
- Melatih kerjasama dan fokus

b. Peraturan Permainan

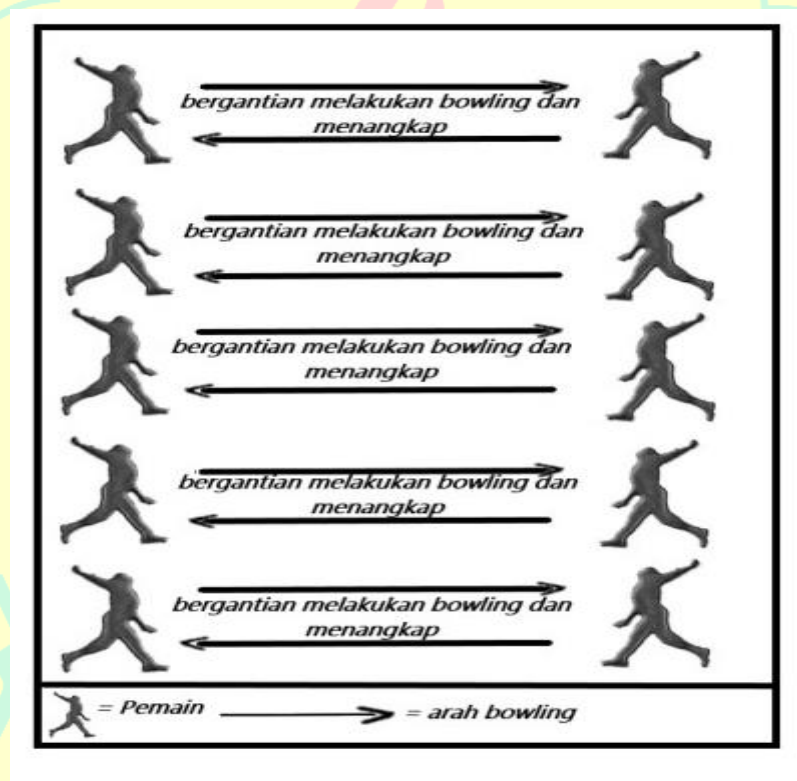
- Jumlah pemain adalah 8-10 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*
- Tempat permainan : lapangan atau *nets cricket*
- Melakukan *bowling* dan menangkap bola sesuai yang sudah diperintahkan oleh guru, pengajar, pelatih.

c. Cara Bermain :

- Dibagi menjadi 2 barisan yang saling berhadapan.

- Setiap yang berhadapan adalah pasangan
- Tugas setiap pasangan mencoba melakukan *bowling* dan menangkap
- Bagi pasangan yang melakukan *bowling* dan berhasil menangkap satu kali mendapat 1 poin
- Pemenangnya adalah pasangan yang mengumpulkan 1 poin terbanyak.

d. Gambar Permainan



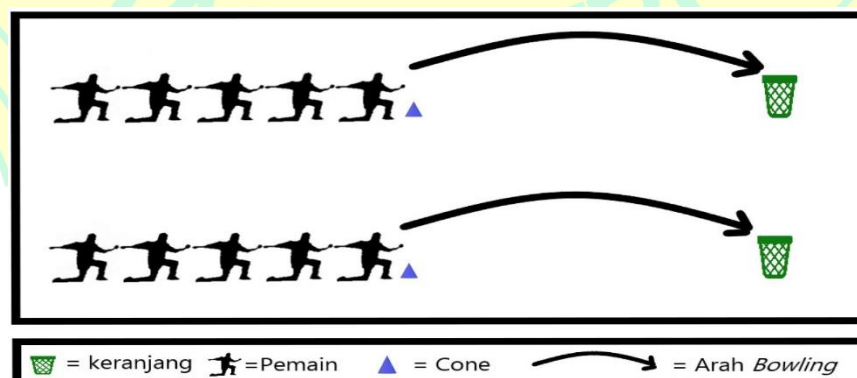
Gambar 3.2 Permainan Bola Cermin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Bola Keseimbangan

a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran *bowling* *cricket*
- Membantu membiasakan gerakan lengan sesuai teknik *bowling*

- Membantu perasaan untuk mengatur tenaga yang harus digunakan
- b. Peraturan Permainan
- Jumlah pemain 5-10 orang
 - Waktu permainan 5 menit
 - Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *marker*, *stump* dan matras
 - Tempat permainan : lapangan atau *nets cricket*
 - Melakukan gerakan *bowling* dengan kaki berlutut pada matras
- c. Cara bermain :
- Pemain yang ada dibagi menjadi 2 atau lebih kelompok dengan jumlah anggota sama.
 - Setiap kelompok melakukan *bowling* dengan berlutut ke arah target *stump*.
 - Setiap kelompok yang mengenai target keranjang sekali mendapatkan 1 poin.
 - Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak.
- d. Gambar Permainan



Gambar 3.3 Permainan Bola Keseimbangan
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Bola Rayap

a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran pada *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan kerjasama dan akurasi *bowling*

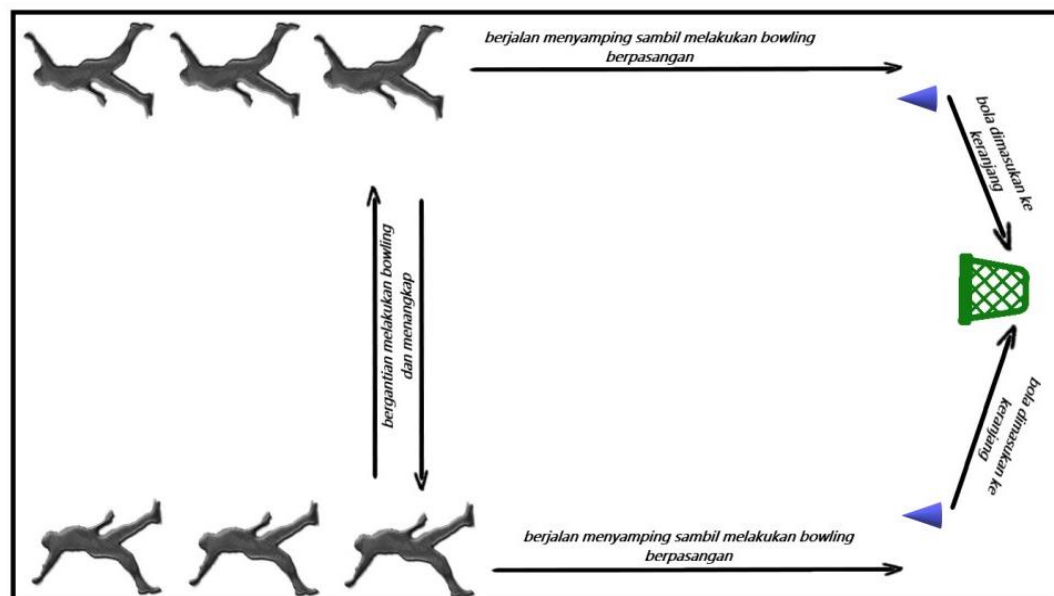
b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain 10-12 orang
- Waktu Permainan 7 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, keranjang dan *marker*
- Tempat permainan : lapangan atau *nets cricket*

c. Cara bermain

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah anggota sama
- Dalam 1 kelompok, saling berpasangan dengan salah satu memegang bola.
- Pasangan tersebut melakukan *bowling* dengan berjalan menyamping ke arah keranjang dari garis awalan.
- Setelah sampai keranjang bola dimasukkan dan pasangan tersebut kembali ke garis awalan kembali bergantian dengan pasangan yang lain dalam 1 kelompok.
- Jika terdapat kelompok yang bisa memindahkan bola dari garis awal ke keranjang garis *finish* sebanyak mungkin maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.4 Permainan Bola Rayap
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Bola Sambung

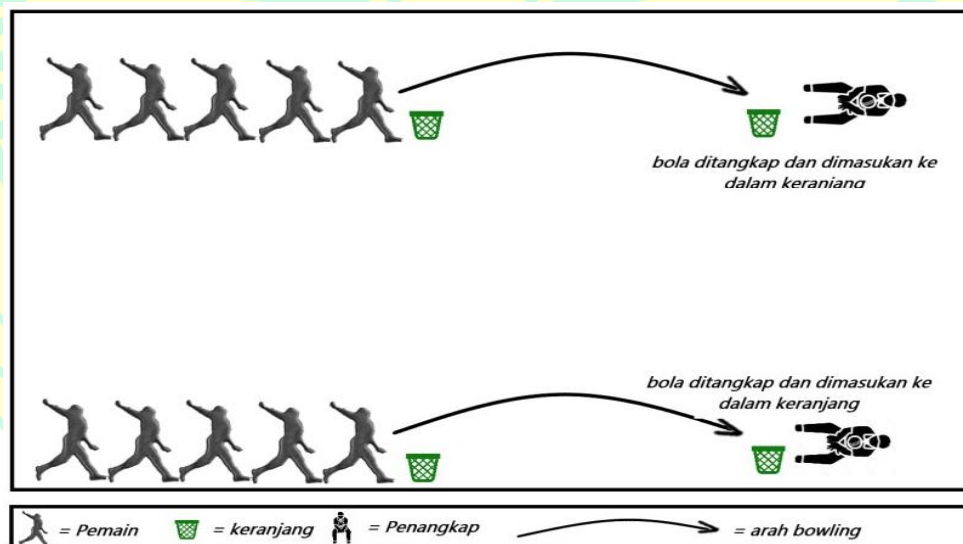
a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Untuk merangsang pemain melakukan rangkaian *bowling* yang bekerjasama mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya
- Melatih akurasi jatuhnya bola pada *stump*.

b. Peraturan permainan

- Jumlah pemain 8-10 orang
- Waktu permainan 2 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, keranjang dan *marker*
- Tempat permainan : lapangan

- Melakukan rangkaian *bowling* pada teman yang jaga dan bola di masukan ke keranjang
- c. Cara bermain ;
- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah orang sama rata.
 - Setiap kelompok membentuk 1 baris menghadap keranjang
 - Setiap kelompok mengambil bola yang ada di keranjang titik A dan melakukan *bowling* pada teman yang jaga.
 - Dalam 1 kelompok, satu orang bertugas untuk menangkap bola dan memasukan bola pada keranjang
 - Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan bola terbanyak.
- d. Gambar Permainan



Gambar 3.5 Permainan Bola Sambung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Jaring laba-laba I

a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Untuk merangsang pemain melakukan rangkaian *bowling* yang bekerjasama mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya
- Melatih akurasi dan koordinasi rangkaian *bowling* dengan jatuhnya bola pada *stump*

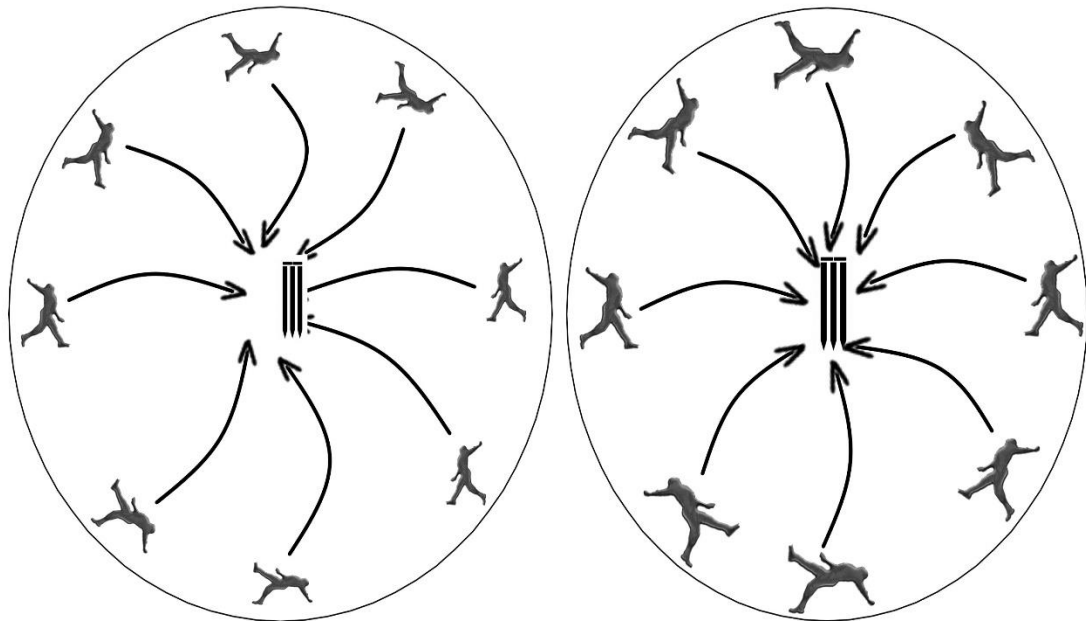
b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain 8-16 orang
- Waktu permainan 10 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *stump* dan *marker*
- Tempat permainan : Lapangan

c. Cara Bermain

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok yang berjumlah genap
- Setiap kelompok melakukan rangkaian *bowling* dengan target *stump* yang telah di tentukan.
- Setiap orang yang mengenai *stump*, maka orang tersebut berlari ke arah *stump* dan mengembalikan *stump* pada posisi semula.
- Bola yang mengenai dan menjatuhkan *stump* mendapatkan 1 poin.
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.6 Permainan Jaring Laba-laba I
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Bola Rudal I

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan gerak koordinasi dan akurasi pada gerakan *bowling*

b. Peraturan Permainan

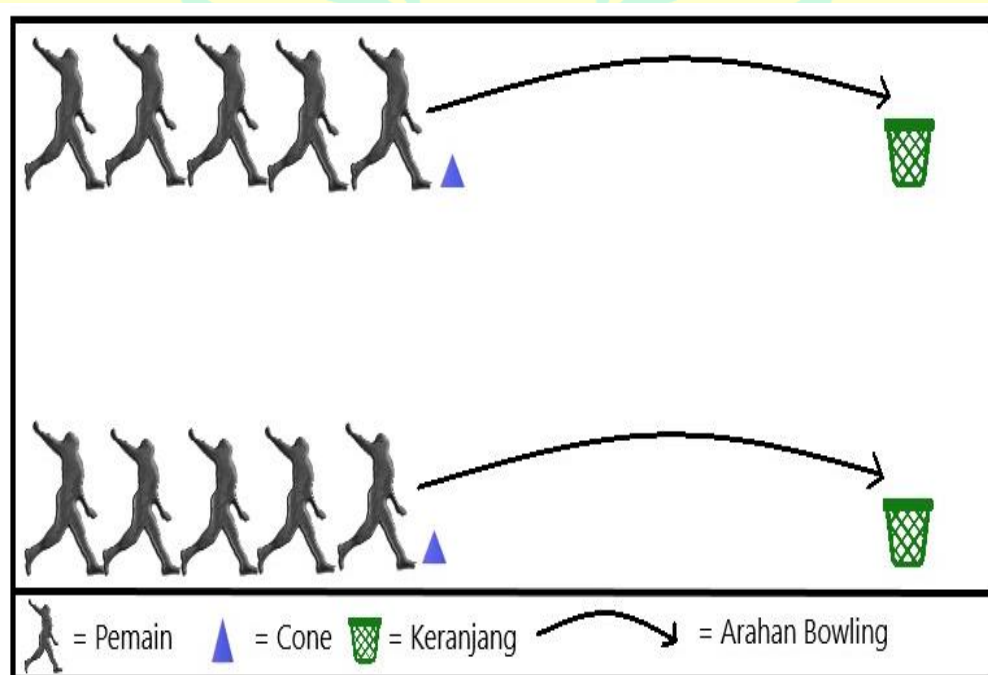
- Jumlah pemain 8-10 orang
- Alat yang digunakan : bola *soft* atau kasti, *marker*, keranjang
- Tempat Permainan : Lapangan atau *nets cricket*

- Melakukan *bowling* dan dimasukkan pada keranjang
- Setiap kelompok diberikan 5 kali melakukan *bowling*
- Jarak yang di pakai adalah 5 meter dari titik awal *bowling*

c. Cara Bermain

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama
- Setiap kelompok berlomba untuk melakukan *bowling* dengan 5 kali *bowling*
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil melakukan *bowling* dan memasukan bola pada keranjang sebanyak 5 kali lebih cepat.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.7 Permainan Bola Rudal I
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Jaring laba-laba II

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Merangsang peserta untuk bekerjasama untuk melakukan *bowling* dan mendapat poin

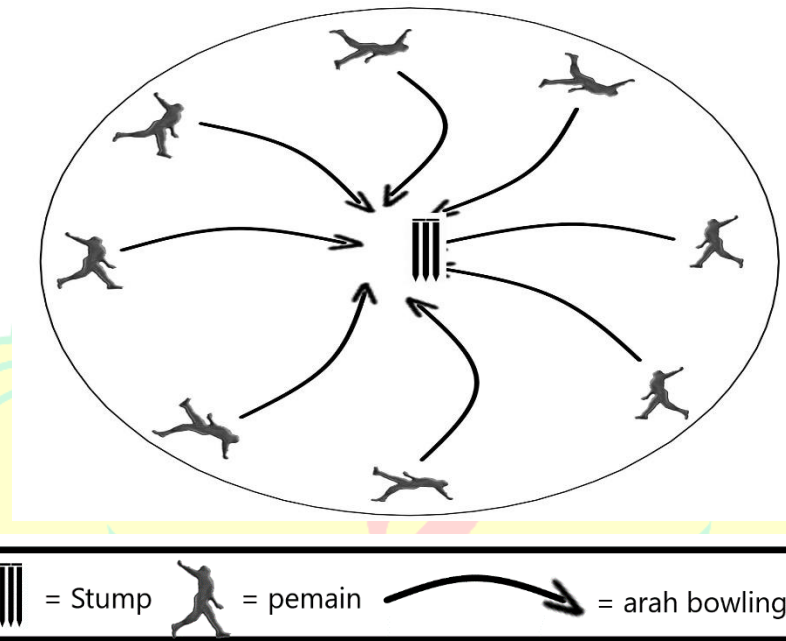
b. Peraturan permainan

- Jumlah pemain 8-10 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *stump* plastik.
- Menghitung berapa kali bisa menjatuhkan *stump* plastik dan pemain yang menjatuhkan *stump* plastik harus lari dan membangunkan *stump* kembali.

c. Cara bermain :

- Dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 2 pemain yang berpasangan.
- Setiap pasangan berdiri bersebrangan yang dibatasi oleh *stump* plastik di tengah sehingga membentuk lingkaran.
- Setiap pasangan bertugas untuk melakukan *bowling* dengan bola mengenai *stump* plastik.
- Setiap bola yang mengenai *stump* maka mendapatkan 1 poin.
- Pemenangnya adalah pasangan yang bisa melakukan *bowling* dengan bola mengenai *stump* sebanyak-banyaknya.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.8 Permainan Jaringan Laba-laba II
Sumber : Dokumentasi Pribadi

8. Halang Rintang I.

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan kerjasama tim, mengatur emosi pada setiap pemainnya.
- Membantu meningkatkan keseimbangan pada saat melakukan gerakan *bowling*

b. Peraturan permainan

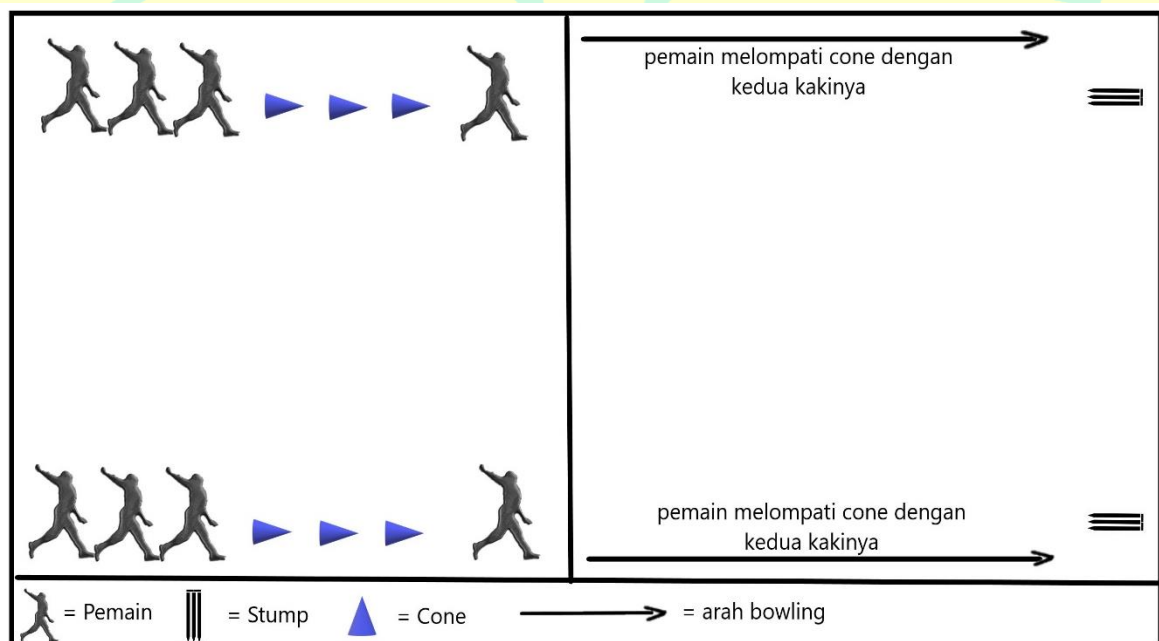
- Jumlah pemain 5-10 orang
- Waktu permainan 10 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *cone* dan *stump*

- Tempat Permainan : lapangan atau *nets cricket*
- Melakaukan gerakan *bowling* dengan melompati *cone* dengan kedua kaki

c. Cara bermain :

- Jumlah pemain yang ada dibagi menjadi 2 kelompok atau lebih, dengan jumlah anggota kelompoknya sama rata.
- Setiap kelompok melakukan *bowling* dengan meloncat *cone* dengan kedua kaki dan harus mengenai target secara bergantian dengan anggota lainnya.
- Bagi kelompok yang berhasil meloncati *cone* dan mengenai target satu kali maka diberikan 1 poin.
- Pemennagnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.9 Permainan Halang Rintang I
Sumber : Dokumentasi Pribadi

9. Bola Rudal II

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan gerak koordinasi dan akurasi pada gerakan *bowling*

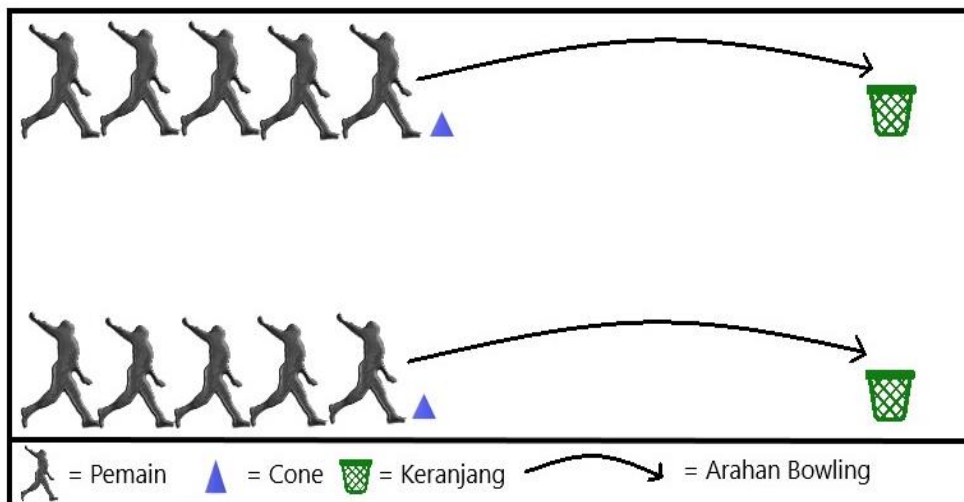
b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain 8-10 orang
- Alat yang digunakan : bola *soft* atau kasti, *marker*, keranjang
- Tempat Permainan : Lapangan atau *nets cricket*
- Melakukan *bowling* dan dimasukkan pada keranjang
- Setiap kelompok diberikan 7 kali melakukan *bowling*
- Jarak yang dipakai adalah 7 meter dari titik awal *bowling*

c. Cara Bermain

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama
- Setiap kelompok membentuk satu baris menghadap keranjang.
- Setiap kelompok berlomba untuk melakukan *bowling* dengan 7 kali kesempatan.
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil melakukan *bowling* dan memasukkan bola pada keranjang sebanyak 7 kali lebih cepat.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.10 Permainan Bola Rudal II
Sumber : Dokumentasi Pribadi

10. Bola Dinasti I

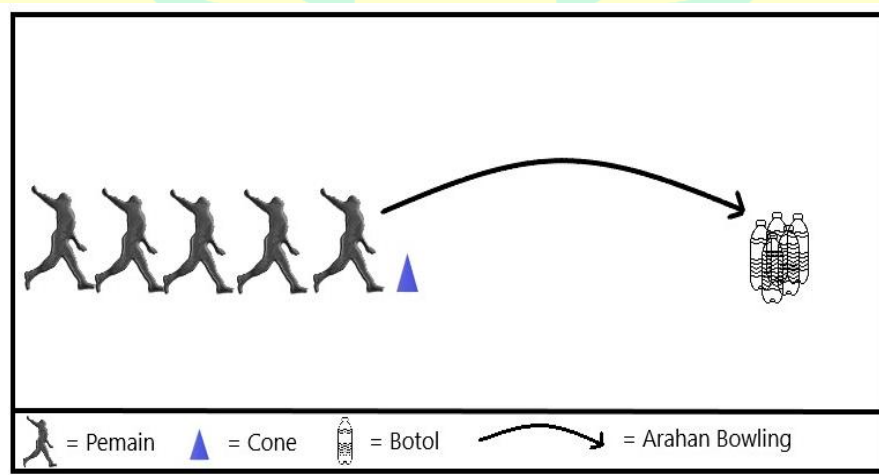
a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan akurasi dan mengukur tenaga yang harus digunakan
- Membantu meningkatkan kerjasama dan percaya satu sama lain.

b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain 5-10 pemain
- Waktu permainan 7 menit
- Alat yang digunakan : botol, *marker*, bola *soft cricket*
- Tempat permainan : lapangan atau *nets cricket*
- Melakukan gerakan *bowling* dengan mengenai botol

- Poin dihasilkan dari banyaknya botol yang jatuh
- c. Cara Bermainan
- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama
 - Setiap kelompok bekerjasama untuk melakukan *bowling* dan mengenai botol
 - Setelah melakukan *bowling* dan menjatuhkan botol maka dihitung banyaknya botol yang jatuh dan itu menjadi poin untuk kelompok.
 - Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan 1 poin terbanyak.
- d. Gambar Permainan



Gambar 3.11 Permainan Bola Dinasti I
Sumber : Dokumentasi Pribadi

11. Jaring laba-laba III

a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Merangsang peserta untuk melakukan *bowling* dan mengatur emosi saat *bowling*.

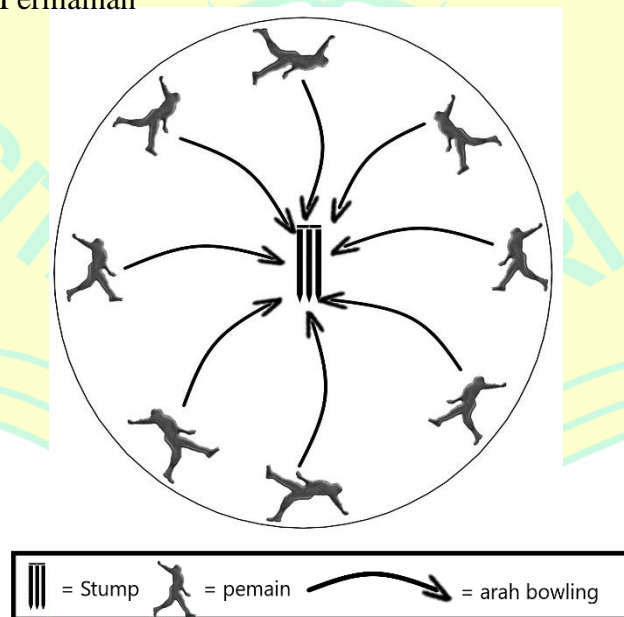
b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain adalah 10 Orang
- Waktu permainan 5 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *stump* plastik dan *marker*
- Tempat permainan : lapangan
- Melakukan rangkaian *bowling* dengan mengenai atau menjatuhkan *stump*

c. Cara bermain :

- Setiap individu melakukan *bowling* dan mengenai atau menjatuhkan *stump*.
- Setiap individu yang melakukan *Bowling* dari batas *marker* dan mengenai atau menjatuhkan *stump* maka mendapatkan 1 poin
- Pemenangnya adalah individu yang mengumpulkan 1 poin terbanyak.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.12 Permainan Jaring Laba-laba III
Sumber : Dokumentasi Pribadi

12. Halang Rintang II

a. Tujuan Permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan kerjasama tim, mengatur emosi pada setiap pemainnya
- Membantu meningkatkan keseimbangan pada gerakan *bowling*

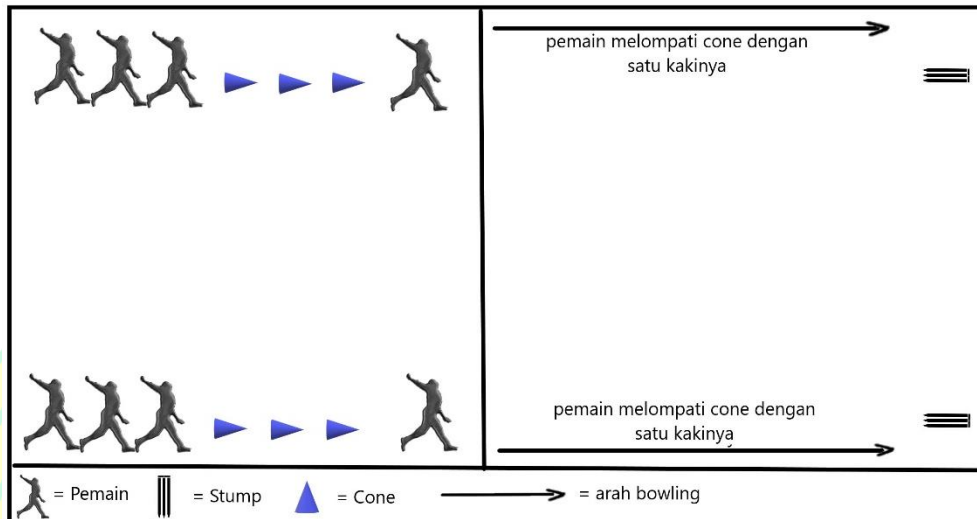
b. Peraturan Permainan

- Jumlah Pemain 5-10 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Alat yang digunakan : bola *soft cricket*, *cone*, dan *stump*
- Tempat permainan : lapangan atau *nets cricket*
- Melakukan gerakan *bowling* dengan melompati *cone* dengan satu kaki

c. Cara bermain

- Jumlah pemain dibagi menjadi 2 kelompok atau lebih dengan jumlah anggota kelompoknya sama rata.
- Setiap kelompok melakukan *bowling* dengan melompati *cone* dengan satu kaki serta mengenai target secara bergantian dengan anggota lainnya.
- Bagi kelompok yang berhasil melompati *cone* dan mengenai target satu kali maka diberikan 1 poin.
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.13 Permainan Halang Rintang II
Sumber : Dokumentasi Pribadi

13. Bola Rudal III

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling cricket*
- Membantu meningkatkan gerak koordinasi dan akurasi pada gerakan *bowling*

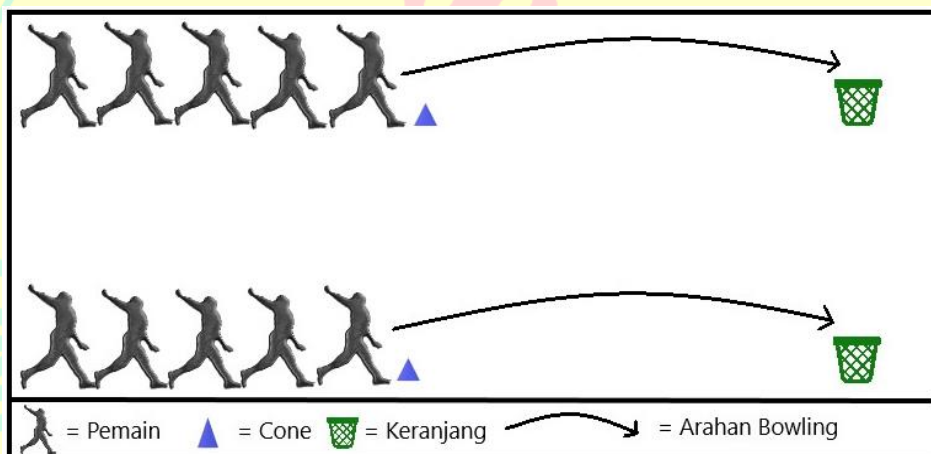
b. Peraturan Permainan

- Jumlah pemain 8-10 orang
- Alat yang digunakan : bola *soft* atau kasti, *marker*, keranjang
- Tempat Permainan : Lapangan atau *nets cricket*
- Melakukan *bowling* dan dimasukkan pada keranjang
- Setiap kelompok diberikan 10 kali melakukan *bowling*
- Jarak yang dipakai adalah 10 meter dari titik awal *bowling*

c. Cara Bermain

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama
- Setiap kelompok berlomba untuk melakukan *bowling* dengan 10 kali *bowling*
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil melakukan *bowling* dan memasukan bola pada keranjang sebanyak 10 kali lebih cepat.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.14 Permainan Bola Rudal III
Sumber : Dokumentasi Pribadi

14. Bola Dinasti III

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat pada pembelajaran *bowling* *cricket*
- Membantu meningkatkan akurasi dan mengukur tenaga yang harus digunakan

b. Peraturan permainan

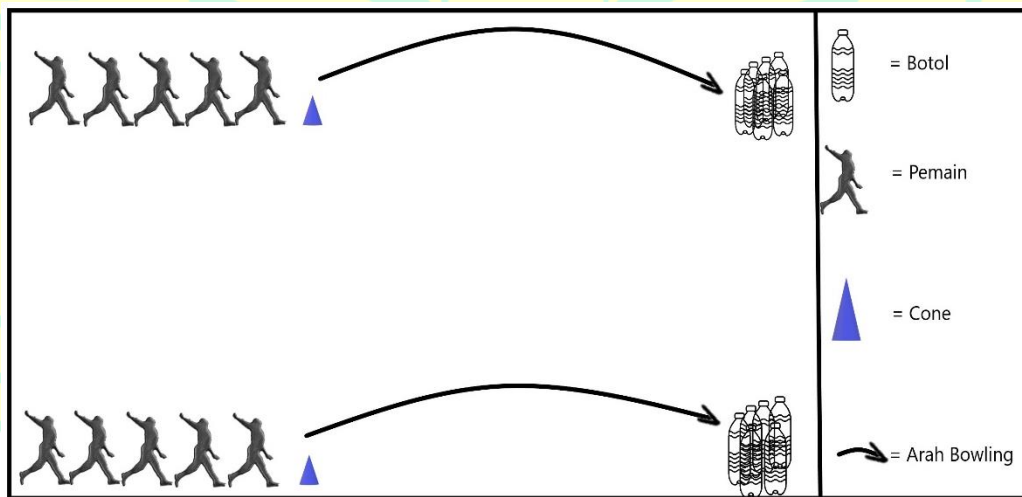
- Jumlah pemain 5-8 orang

- Waktu Permainan 5 menit
- Alat yang digunakan : botol-botol bekas, *marker*, bola *soft cricket*
- Tempat Permainan : lapangan atau *nets cricket*
- Pemain melakukan *bowling* dengan target botol
- Poin dihitung dari berapa banyak botol yang jatuh.

c. Cara bermain

- Pemain membentuk 1 barisan
- Pemain melakukan gerakan *bowling* dengan target botol-botol
- Poin yang dihasilkan dari banyaknya botol yang dijatuhkan oleh bola.
- Pemenangnya adalah pemain yang mengumpulkan poin terbanyak.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.15 Permainan Bola Dinasti III
Sumber : Dokumentasi Pribadi

15. Bola Bidik

a. Tujuan permainan

- Untuk meningkatkan semangat dan minat anak dalam mempelajari teknik *bowling*.
- Merangsang siswa melakukan rangkaian permainan *bowling* pada target.
- Dapat menempatkan bola pada target yang telah ditentukan sehingga memperoleh poin.

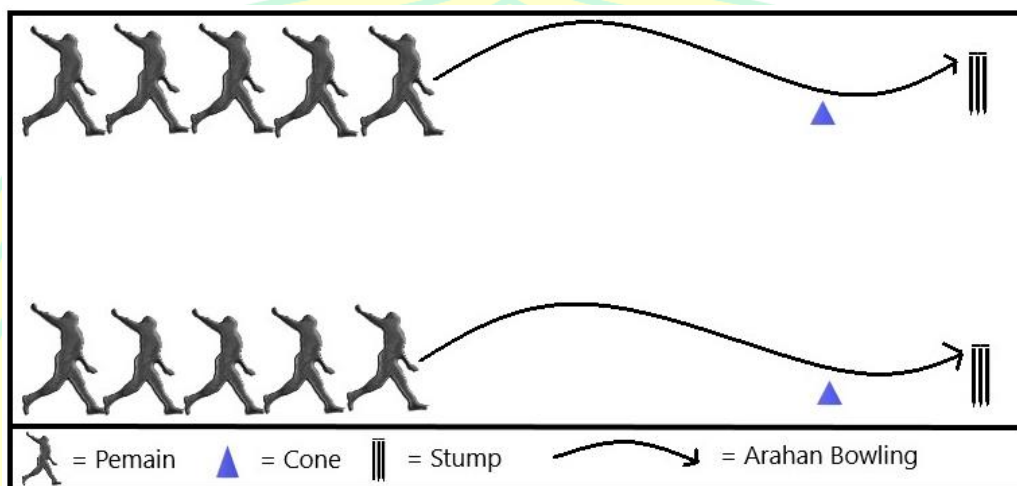
b. Peraturan Permainan

- Jumlah Pemain dalam 1 tim adalah 5-10 orang
- Alat yang digunakan :bola *soft*, *cone*
- Tempat permainan : lapangan
- Bola mengenai target *cone* yang telah ditentukan

c. Cara bermain :

- Di bagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok membuat barisan kebelakang menghadap target permainan.
- Masing-masing kelompok melakukan *bowling* secara bergantian dengan anggota lainnya untuk menjatuhkan bola pada target yang telah ditentukan.
- Setiap kelompok yang bisa menjatuhkan target tersebut harus melepaskan salah satu *stump* dan diletakan di sampingnya.
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengenai dan melepaskan ketiga *stump* tersebut lebih cepat.

d. Gambar Permainan



Gambar 3.16 Permainan Bidik Bola
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi, evaluasi dan revisi model terhadap model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pengembangan model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan.

a. Telaah Pakar

Sebelum model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan diuji cobakan kepada anak usia 10-15 tahun. Peneliti harus melakukan validasi desain. Validasi ini dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau ahli yang terkait dengan disebut *expert judgement*. Validasi dapat dilakukan dengan cara diskusi.

Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan rancangan modelnya kepada pakar dan para ahli. Evaluasi produk ini digunakan untuk memperbaiki model yang telah peneliti buat yang telah di validasi oleh ahli. Beberapa ahli yang terlibat dalam telaah pakar/ahli adalah :

Tabel 3.1 Nama Para Ahli dan Uji Justifikasi

No	Nama	Instansi
1	Jesemberty O. Rosongna	Pelatih <i>Cricket</i> Putra DKI Jakarta
2	Fernandes Nato	Pelatih <i>Cricket</i> Putri DKI Jakarta
3	Mastri Juniarto, M.Pd	Dosen Ahli Permainan <i>Cricket</i>

b. Revisi Produk

Setelah model di validasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli. Maka akan diketahui bagaimana penilaian dari pakar dan para ahli tentang kelemahan dari setiap model yang telah dibuat. Kelemahan tersebut selanjutnya akan dicoba dikurangi dengan cara memperbaiki model.

c. Uji Coba Kelompok Model

Uji coba lapangan tahap awal. Tahap uji coba awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada 15 siswa ekstrakurikuler SDN Kemayoran 16 Petang, dengan maksud untuk mengidentifikasi persoalan yang muncul terkait dengan keterlaksanaan pengembangan model Pembelajaran *bowling cricket*, seperti kejelasan instruksi dan cara pelaksanaannya. Selanjutnya berkonsultasi kepada ahli dengan melaporkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut, dilakukan sedikit revisi

untuk menyempurnakan produk. Akan tetapi, hasil uji coba kelompok kecil didapat hasil yang valid maka perlu di revisi kecil, maka dilakukan uji coba kelompok besar di intansi berbeda yaitu atlet POPB *Cricket* DKI Jakarta dengan jumlah responden sebanyak 30 orang.

d. Implementasi Model

Implementasi ini direncanakan akan membagikan produk model pembelajaran *bowling cricket* melalui permainan yang dirancang dan telah mengalami proses validasi dan revisi produk sehingga menjadi produk final agar dapat diimplementasikan pada pembelajaran *bowling cricket* dan digunakan sesuai kebutuhan guru atau pelatih.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data tinjauan para ahli dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pada hasil observasi analisis kebutuhan untuk memperjelas masalah yang ada sehingga memperkuat latar belakang penelitian dan pada data saran perbaikan dari para *validator* dan *observer* untuk diambil kesimpulan sebagai bahan revisi.
- 2) Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli terhadap draf variasi model pembelajaran *bowling* untuk cabang olahraga *cricket* usia 10-15 tahun.

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Rumus untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

Σx : Jumlah Skor

SMI : Skor Maximal Ideal

100% : Konstanta

Rumus untuk menghitung persentase keseluruhan subyek

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah Persentase Keseluruhan Subyek

N : Banyak Subyek

Tabel 3.2 Kriteria Presentase Kemudahan dan Kemenarikan

Presentase	Keterangan
76-100 %	Sangat Baik
51- 75 %	Baik
26- 50 %	Cukup Baik
0-25 %	Kurang Baik