

**MODEL LATIHAN *BATTING* BERBASIS *OPEN SKILL* PADA  
MAHASISWA KLUB OLAHRAGA PRESTASI (KOP) CRICKET  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**





**ADITYA GUSTAMA  
6135127756  
Pendidikan Jasmani**

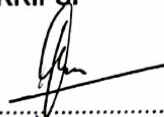




Skripsi Ini Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

		Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	<u>Dr.Johansyah Lubis, M.Pd</u> NIP. 19670508 199303 1001		07/02 2018
Pembimbing II	<u>Dr.Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd., M.Kes., AIFO</u> NIP. 19720522 200 604 2 001		14/02 2018

**PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI**

Ketua	<u>Drs.Oman Unju Subandi, M.Pd</u> NIP. 19631106 198903 1 001		9-2-2018
Sekretaris	<u>Drs.Oktavianus Matakupan, M.Pd</u> NIP. 19641004 199003 1 003		07/02 2018
Anggota	<u>Dr.Johansyah Lubis, M.Pd</u> NIP. 19670508 199303 1001		07/02 2018
Anggota	<u>Dr.Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd., M.Kes., AIFO</u> NIP. 19720522 200604 2 001		14/02 2018
Anggota	<u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 19821028 201504 1 002		07/02 2018

**Tanggal Kelulusan : 2 Februari 2018**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 12 Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Aditya Gustama

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Yang Utama Dari Segalanya...

Atas karunia serta syukur kepada Allah SWT

Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan

Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan

Rasullah Muhammad SAW

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

### **Ayah dan Ibu**

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Terima Kasih Ibu...Terima kasih Ayah...

### **My Best friends**

Buat bang agi dan para coach rawamangun cricket club serta pembina crciket, terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, bimbingan dan semangat yang kamu selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kamu berikan selama ini.

## ABSTRAK

**ADITYA GUSTAMA, MODEL LATIHAN *BATTING* BERBASIS *OPEN SKILL* PADA MAHASISWA KLUB OLAHRAGA PRESTASI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.** SKRIPSI: Program Studi Pendidikan Jasmani , Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Januari 2018.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah secara umum hasil penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk baru yang nantinya akan dipakai dalam kegiatan melatih untuk mempermudah pelatih dalam menyampaikan materi latihan serta mempermudah pelatih untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* untuk mahasiswa Klub olahraga prestasi secara khusus memiliki tujuan diantaranya: Menerapkan Model Latihan *Batting* Berbasis *Open Skill* Pada Mahasiswa Klub Olahraga Prestasi Universitas Negeri Jakarta.

Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *research and Development*, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab 1 yaitu model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta. Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengadakan penelitian pendahuluan dengan melaksanakan analisis kebutuhan pengembangan dan observasi awal tentang latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta.

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada proses latihan pada mahasiswa dan melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan Fokus Discussion Group pada para pelatih Klub Olahraga Prestasi. Pengembangan model *batting* pada mahasiswa ini diharapkan dapat

memberikan ide baru dalam penerapan latihan *batting* berbasis *open skill* bagi mahasiswa klub olahraga prestasi cricket Universitas Negeri Jakarta.

Hasil akhir penelitian adalah buku dalam bentuk model latihan *batting* berbasis *open skill* bagi mahasiswa Klub olahraga prestasi cricket khususnya, akan menghasilkan produk berupa metode melatih yang lengkap dalam spesifikasi produknya dan dapat juga digunakan sebagai pegangan pelatih sebagai pedoman melatih. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan data yang telah diuji maka hasil validasi para ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa model latihan *batting* berbasis *open skill* cricket Aditya Gustama (AG) ini layak dan dapat digunakan

## **ABSTRACT**

**ADITYA GUSTAMA, EXERCISE BATTING BATTING MODEL BASED ON OPEN SKILL STUDENTS CLUB EXPERTS UNIVERSITY STATE JAKARTA.**  
**SKRIPSI: Physical Education Program, Faculty of Sport Science, Jakarta State University, January 2018.**

The purpose of this research is generally the results of development research is to produce new products that will be used in training activities to facilitate the trainer in delivering training materials and facilitate the trainer to achieve the expected goals. Development of an open-skill batting exercise model for students Achievement sports clubs in particular have the following objectives: Applying Open Basket Exercise-Based Training Model to Student Sports Club Achievement State University of Jakarta.

The approach used in this research is the approach of research and development, which is the approach to find the answer of the problem through the formulation of problems that have been formulated in chapter 1 is the model of training batting based on open skill at the sports club achievement students of Jakarta State University. The first step in this research is to conduct preliminary research by carrying out development needs analysis and initial observation about open skill batting exercise at the students of sports club of State University of Jakarta achievement.

Observation is done by observing the training process on the students and perform needs analysis by doing the Facus Discusion Group on the trainers of Achievement Sports Club. The development of batting model for students is expected to give new idea in the application of open skill batting exercise for students of Cricket University sports achievement club Universitas Negeri Jakarta.

The final result of the research is the book in the form of an open skill batting exercise model for the students of sports Club of cricket achievement in

particular, will produce the product in the form of a complete training method in the product specification and can also be used as the training of the trainer as the training guide. Based on the data that has been collected and the data has been tested then the validation results of experts and product testing it can be concluded that the model of training batting based on open skill cricket Aditya Gustama (AG) is feasible and can be used



## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya yang sangat berlimpah. Berkat rahmat dan karunianya pula penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul Model Latihan *Batting* Berbasis *Open Skill* pada Mahasiswa KOP Cricket Universitas Negeri Jakarta Cabang Olahraga Cricket dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa berlimpah kita haturkan kepada jujungan kita, rasul kita Nabi besar Muhammmad SAW yang membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang-benderang sekarang ini.

Skripsi ini ditulis dan disusun sebagai salah satu prasyarat untuk menempuh gelar Sarjana (S1) Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yaitu nikmat iman, ikhlas, sehat, semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, kepada Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu olahraga Universitas Negeri Jakarta, Dr.Wahyuningtyas Puspitorini,S.Pd,M.Kes selaku KoordinatorProgram studi Pendidikan Jasmani sekaligus Pembimbing II dan Pembimbing I Dr. Johansyah Lubis, M.Pd,dan Pebimbing Akademik Drs. Octavianus Matakupan, M.Pd, kepada kedua orang tua saya Bapak **Muhammad Ridwan** dan Ibu **Rostantinah** yang telah membesarkan, mendidik, merawat, menasehati dan memberikan doa untuk anaknya yang tak lekang oleh waktu, kepada **Andri, Indra dan Hestiselaku** kakak kandung yang tidak habis-habisnya terus memberikan semangat dan doanya serta

dukungan keluarga yang lain sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan teman-teman yang telah mendukung serta membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun berguna untuk melengkapi kekurangan dari penulisan skripsi ini sangat penulis harapkan dari rekan-rekan dan pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan didalam pengembangancricket di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 02 Januari 2018

Penulis

AG

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>7</b>
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	11
1. Pengertian model Latihan .....	11
2. Pengertian Latihan .....	16
C. Kerangka Teoritik.....	20
1. Hakikat Batting.....	20

2. Hakikat Keterampilan Terbuka ( <i>open skill</i> ).....	28
D. Desain Rancangan Model.....	29
1. Potensi dan Masalah.....	30
2. Pengumpulan Data .....	31
3. Desain Produk .....	31
4. Validasi Desain .....	32
5. Produk Desain .....	32
6. Uji Coba Produk.....	37
7. Produk Desain .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Tujuan Penelitian .....	34
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	34
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan .....	34
D. Pendekatan Dan Model Penelitian.....	35
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	36
1. Perencanaan Pengembangan Model .....	36
2. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model.....	37
3. Implementasi Model .....	38
4. Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	41
F. Produk Akhir .....	43
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	 <b>44</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	44
B. Hasil Pengembangan Model.....	45
C. Hasil Validasi Ahli ( <i>Expert Judgement</i> ).....	59
D. Uji Coba Produk.....	62
E. Pembahasan.....	64

<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi.....	66
C. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1. Tabel Ahli, Hasil Kegiatan, dan Hasil Perhitungan Penelitian .....	70
Lampiran 2. Angket Validasi Produk Model Latihan.....	76
Lampiran 3. Foto-foto Kegiatan Penerapan Model Latihan Batting Berbasis Open Skill .....	81
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Batt (alat pemukul).....	21
Gambar 2.2. Cara Memegang Bat ( <i>The Grip</i> ) .....	22
Gambar 2.3. Sikap Berdiri ( <i>The Stance</i> ).....	23
Gambar 2.4. <i>Backlift</i> .....	23
Gambar 2.5. Eyes level .....	24
Gambar 2.6. Posisi Siku .....	25
Gambar 2.7. Perkenaan bola dengan batt.....	25
Gambar 2.8. Pukulan Stright Drive .....	26
Gambar 2.9. Pukulan Cut Shot.....	27
Gambar 2.10. Pull Shoot .....	28
Gambar 2.11 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research</i> dan Development .....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Berikut Nama Para Ahli Dalam Uji Validasi.....	43
Tabel 4.2 Unsur Gerak Batting .....	44
Tabel 4.3 Tanpa Memukul Dengan Jarak 2,5 Meter.....	46
Tabel 4.3 Tanpa Memukul Dengan Jarak3,5 Meter.....	47
Tabel 4.3 Tanpa Memukul Dengan Jarak 4,5 Meter.....	48
Tabel 4.3Tanpa memukul Dengan Jarak 6 Meter.....	49
Tabel 4.3 Tanpa memukul Dengan Jarak 8 Meter.....	50
Tabel 4.3 Tanpa Memantul (full toss) dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter .....	51
Tabel4.6tanpa Memantul (full toss) dan Dipukul Dengan Jarak 6 Meter .....	52
Tabel4.7tanpa Memantul (full toss) dan Dipukul Dengan Jarak 8 Meter .....	53
Tabel 4.8Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter.....	54
Tabel4.9Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 6 Meter.....	55
Tabel4.10Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 8 Meter.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Ahli Dan Hasil Kegiatan Penelitian.....	71
Lampiran 2 Tabel Validasi Produk Latihan .....	77
Lampiran 3 Foto-Foto Kegiatan Penelitian .....	82



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu modal dasar untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam satu cabang olahraga adalah memiliki bibit yang berbakat sesuai dengan tuntutan dan spesifikasi masing-masing cabang olahraga itu. Di negara-negara yang sudah maju dan berkembang dalam olahraga, latihan-latihan untuk menuju prestasi yang tinggi sudah dilakukan sedini mungkin, sejak anak berumur muda sudah mengikuti program-program yang teratur dan meningkat secara bertahap dan dalam jangka panjang. Membahas masalah pembinaan olahraga tidak pernah akan terlepas dari unsur-unsur pendukung seperti sistem yang terdiri atas perorganisasian, pengadaan alat, fasilitas sarana dan prasarana penunjang, pendanaan serta faktor-faktor lain yang mendukung perkembangan di bidang olahraga pada umumnya seperti kondisi sosial ekonomi anak latih, juga aspek kejiwaan sebagai dasar pengetahuan psikologi. Aspek psikologi ini harus mendapat perhatian yang serius dari para pelatih dan pembinaan olahraga.

Salah satu cabang olahraga yang semakin berkembang di Indonesia adalah cabang olahraga cricket. Perkembangannya dapat dilihat dari peningkatan jumlah peserta cabang cricket pada kejuaraan nasional tahun

2014 yaitu dari 8 provinsi sampai 12 provinsi yang ikut dalam kejuaraan nasional yang diselenggarakan oleh provinsi DKI Jakarta tahun 2014.

Cricket merupakan salah satu olahraga permainan yang dapat dimainkan oleh semua golongan umur dan semua golongan manusia. Cricket dimainkan di lapangan berumput dan bias dimainkan di tanah yang diratakan agar memudahkan pantulan bola saat melempar. Di Negara-negara yang sudah mengenal cricket mereka menjadikan olahraga ini seperti olahraga sepak bola karena hamper setiap saat bermain cricket di taman, jalanan, bahkan di tengah perkotaan. Cabang olahraga terpopuler kedua di dunia ini tidak kalah seru dengan cabang olahraga terbesar di dunia lainnya karena di Negara-negara lain terutama Inggris, Jepang, Australia, India, Pakistan, Afrika Selatan, Singapura, New Zeland, dan lain-lain adalah negara yang sangat menyukai olahraga cricket.

Olahraga cricket ini adalah mengarahkan pada pengembangan mental yang positif dan mengutamakan : kejujuran, keadilan, menghormati orang lain, menerima keputusan wasit, bersikap sopan, dan mampu mengendalikan diri. Cabang olahraga ini meskipun masih baru berkembang di Indonesia tetapi, sekarang sudah menjadi olahraga yang digemari banyak orang. Adanya olahraga cricket di Universitas merupakan suatu hal yang sangat positif banyak manfaat yang bias didapat oleh mahasiswa-mahasiswi yang mengikutinya. Olahraga cricket pun dapat dijadikan ajang mencari prestasi

karena cricket merupakan salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia yang sudah memiliki prestasi ditingkat internasional.

Perkembangan cricket dapat kita lihat dari pembinaan cricket mulai sekolah-sekolah, perguruan tinggi, tingkat daerah, tingkat nasional, maupun tingkat internasional. Permainan cricket berkembang dengan pesat, kenapa dikatakan demikian karena perkembangan cricket di dunia banyak diminati berbagai kalangan, karena olahraga cricket banyak memiliki manfaat antara lain memperoleh kesehatan, kesenangan, kesegaran jasmani serta dapat dijadikan alat pemersatu bangsa dimana olahraga ini tidak mengenal tua, muda, anak-anak, orang dewasa, suku, agama dan ras. Dari sekian banyak olahraga yang digemari olahraga cricket juga dapat dijadikan ajang untuk mencari prestasi setinggi-tingginya karena cabang ini telah dipertandingkan pada PON (Pekan Olahraga Nasional) 2016 di Provinsi Jawa Barat dan SEA GAMES 2017 di negara Malaysia.

Tehnik *Batting* dalam cricket mempunyai tehnik dasar bermacam-macam seperti *front foot drive* yang di bagi lagi menjadi pukulan *straight drive*, *cover drive* dan *off drive*, *pull shot*, *hook shot*, *cut shot*, *swip shot*, *back foot drive*, dan banyak lagi pukulan yang lainnya. Dengan banyaknya variasi pukulan ini menambah permainan cricket lebih menarik

Klub olahraga prestasi merupakan salah satu bentuk minat dan bakat mahasiswa dalam mengembangkan olahraga yang dia sukai dengan adanya

minat mahasiswa dia bisa berprestasi di olahraga tersebut dari tingkat Nasional maupun Internasional. Dengan pengembangan variasi model latihan *batting* berbasis *open skill* ini menjadi dasar permainan cricket lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa. Dengan adanya pengembangan olahraga ini membantu pengenalan olahraga di kalangan mahasiswa dan Universitas yang belum mempunyai Unit kegiatan mahasiswa olahraga cricket ini.

Dalam penelitian ini subyek adalah mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta. Setelah beberapa observasi dilakukan oleh peneliti, nampak sekali bahwa model latihan tehnik dasar cricket seperti *batting* olahraga cricket ini sangat terbatas di klub olahraga prestasi tersebut dikarenakan pelatih hanya menerapkan latihan yang monoton dan membosankan, sehingga tehnik dasar dalam cricket yang meliputi *batting* belum diterapkan dan tersalurkan dengan baik. Dengan ini Peneliti ingin mengembangkan variasi model *batting* olahraga cricket di Universitas terutama Universitas yang mempunyai olahraga cricket.

Melihat fenomena yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan produk model latihan *batting* berbasis *open skill* yang berupa variasi-variasi model latihan *batting* olahraga cricket dengan dengan berkonsultasi pada ahli cricket.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti menetapkan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan model-model latihan *batting* berbasis *open skill*.

## **C. Pembatasan masalah**

Melihat identifikasi masalah diatas. Maka penelitian ini dibatasi pada bentuk model latihan *batting* berbasis *open skill* cricket bagi mahasiswa klub olahraga prestasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan Bagaimana model-model teknik *batting* berbasis *open skill* untuk mahasiswa Klub Olahraga Prestasi Cricket Universitas Negeri Jakarta ?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan penelitian model latihan *batting* berbasis *open skill* dalam cabang cricket diharapkan memberikan manfaat untuk:

1. Hasil model latihan *batting* berbasis *Open skill* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan pengetahuan tentang model *batting* yang dibutuhkan dalam olahraga cricket.
2. Hasil upaya pengembangan model latihan *batting* berbasis *Open skill* dapat dijadikan referensi studi pustaka bagi penelitian selanjutnya.

3. Memberikan pengetahuan tambahan kepada pelatih tentang model latihan *batting* berbasis *Open skill* olahraga cricket.
4. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pemikiran serta dapat pula dijadikan bahan acuan pada program latihan dan pembinaan yang disesuaikan dengan pendekatan keilmuan.
5. Sebagai bahan masukan bagi PCI (Pengurus Cricket Indonesia) dalam mengembangkan olahraga cricket khususnya di klub-klub cricket yang ada.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Konsep Pengembangan Model**

Penelitian (*research*) merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Fungsi penelitian adalah mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan dan mendesak.

Model dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Dengan kata lain model juga dapat dipandang sebagai upaya dan untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), h. 86.

Penelitian pengembangan (*research & development*) menemukan pola, urutan pertumbuhan, perubahan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan latihan bagi klub olahraga prestasi cricket. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul latihan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori, akan tetapi apa yang dihasilkan diuji di lapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Penelitian pengembangan menurut Sukmadinata adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>2</sup>

Pengembangan didalam "*Maximizing Defence Capability Through R&D: A Review Of Defence Research and Devatelopment*" adalah penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam memproduksi bahan baru atau peralatan, produk, dan jasa yang ditingkatkan secara subtansial untuk memperoses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara subtensial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan. (Jakarta: PPS UPI dan PT Remaja Rosdakarya,2005), h.154

<sup>3</sup>Nusa Putra, Research & Development (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011),h.72



Penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) menurut Borg and Gall dalam Sugiyono menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan untuk digunakan dalam pendidikan dan latihan.<sup>4</sup> Jadi model latihan dapat diartikan sebuah cara mengorganisasikan suasana belajar untuk mencapai tujuan, model inilah yang nantinya akan dirancang dan dirumuskan dalam penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa model latihan.

Sedangkan Gay dalam Asim menjelaskan penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menguji teori melainkan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan sebagai latihan di sekolah. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>5</sup>

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggung jawabkan hasil dan

---

<sup>4</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D(Bandung: Alfabeta, 2008), h. 9.

<sup>5</sup>Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164.

manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian pendekatan yang dihubungkan pada rancangan kerja dan pengembangan serta memiliki tujuan untuk perancangan dalam lingkungan latihan serta mengusahakan untuk pemahaman pada fundamental secara ilmiah. Penelitian pengembangan bukan untuk merinci dan menerapkan intervensi yang lengkap akan tetapi ditujukan untuk memberikan motivasi latihan dengan menampilkan latihan yang menarik dan kreatif. Penelitian pengembangan merupakan suatu siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan dan membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Dengan demikian penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebagai penelitian yang menghasilkan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam latihan ataupun latihan dengan diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Dalam hal ini yang akan dikembangkan adalah model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Negeri Jakarta,

## **B. Konsep Model Yang Dikembangkan**

### **1. Pengertian Model Latihan**

Defenisi model mempunyai banyak arti dan pemahaman disetiap kalangan masyarakat, tetapi dibawah ini akan dibahas pengertian model yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini, beberapa pengertian model menurut para ahli:

- a) Sinamarta menyebutkan model merupakan gambaran inti yang sederhana serta dapat mewakili sebuah hal yang ingin ditunjukkan.
- b) Gordon berpendapat bahwa model adalah sebuah kerangka informasi tentang sesuatu hal yang disusun untuk mempelajari dan membahas hal tersebut.
- c) Murty mengutarakan pendapat mengenai model merupakan sebuah pemaparan sebuah sistem tertentu yang sesuai dengan tujuan yg ingin dicapai peneliti.
- d) Murty mengutarakan model merupakan sebuah pemaparan tentang sistem tertentu yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti.<sup>6</sup>

Oleh karena itu dari beberapa pendapat ahli kita bisa menyimpulkan model merupakan acuan yang dapat dijadikan contoh untuk menilai sebuah

---

<sup>6</sup><http://Dilihatya.com/3284/pengertian-model-menurut-para-ahli-adala> diakses 26 Desember 2017 pukul: 02.00

sistem tertentu. Model adalah perbuatan yang kompleks, dapat diterjemahkan sebagai penggunaan secara integratif sejumlah komponen yang terkandung dalam perbuatan pengajaritu untuk menyampaikan pesan pengajaran. Oleh karena itu dalam dunia pengajaran ada baiknya tenaga pengajar menggunakan suatu prototipe dari suatu teori atau model. Disebut model karena hanya merupakan garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang sangat situasional.

Model latihan dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kirikulum, mengatur materi latihan dan memberi petunjuk pada pengajar dalam proses latihan. Eilias M. Award menyatakan bahwa “ *A models is a representation of real of planned system.*”<sup>7</sup> Maksud dari pernyataan tersebut adalah model sebagai suatu representasi dari suatu kenyataan sistem yang direncanakan.

Model latihan merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang isi yang terkandung di dalam, model latihan adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Model latihan mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode ataupun prosedur latihan. Istilah model latihan mempunyai empat ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode latihan:

---

<sup>7</sup> Bruce Joyce, et al, *Model of Teaching* (Boston: Allyn and Bacon, 2000), h. 3

(1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik, (2) Tujuan latihan yang akan dicapai, (3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model latihan dapat dilaksanakan dengan optimal, (4) Lingkungan latihan yang diperlukan agar tujuan latihan dapat dicapai.<sup>8</sup>

Model menggambarkan tingkat terluas dari praktik pendidikan dan berisikan orientasi filosofis latihan. Menurut Husdarta model merupakan representasi darisuatu *abstraksi realistik*, model merupakan gambaran tentang sesuatu, bagaimana hendaknya dan bagaimana adanya sesuatu itu.<sup>9</sup> Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi latihan, metode keterampilan, dan aktivitas latihan untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian latihan. Joyce mengidentifikasi empat model, yakni: (1) kelompok model pengajaran memproses informasi (*the information-processing family*); (2) kelompok model pengajaran sosial (*the social family*); (3) kelompok model pengajaran personal (*the personal family interaksi*); dan (4) kelompok model pengajaran sistem perilaku.<sup>10</sup>

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk

---

<sup>8</sup> Husdarta, Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2-3

<sup>9</sup> Ibid., h. 3

<sup>10</sup> Bruce Joyce, et al, *Op. Cit.*, h. 31.

membantu proses *visualisasi* sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan *inferensi-inferensi* yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu system kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) deskripsi suatu sistem yang mungkin *imajiner*; dan (6) penyajian data yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.<sup>11</sup>

*Joyce et al* mengungkapkan bahwa model latihan adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk kurikulum (materi latihan yang panjang), mendesain materi latihan, dan untuk mengantarkan latihan di dalam maupun di luar kelas.<sup>12</sup> Lebih lanjut *Joyce et al* menjelaskan bahwa model latihan adalah suatu proses perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan latihan di kelas atau latihan dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat latihan serta mengarahkan kita untuk membantu pelatihan sedemikian hingga tujuan tercapai.<sup>13</sup>

Model seperti dijelaskan oleh Harjanto adalah model di artikan sebagai kerangka konseptual yang tidak sambarang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan, model dasar dipakai untuk menunjukkan model yang generik yang berarti umum dan mendasar yang

---

<sup>11</sup>Komarudin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 100.

<sup>12</sup>Bruce Joyce, et al., *Op. Cit.*, h. 20.

<sup>13</sup> *Ibid.*, h. 46.

dijadikan titik tolak pengembangan model yang lebih lanjut dalam artian lebih rumit dan dalam artian lebih baru.<sup>14</sup> Menurutnya model dapat digunakan untuk mengorganisasikan berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang kongkrit untuk menerapkannya pada praktik atau menguji teori.

Model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Menurutnya semua orang dapat merancang model-model yang mencoba membuat pemikirannya tentang dunia sekelilingnya setiap hari. Tanpa model, orang akan mempunyai masalah dalam pemecahan persoalan kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat tentang model yang telah dijelaskan dapat di kemukakan bahwa model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Penelitian dan pengembangan ini yang dimaksud dengan model merupakan pola langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan materi dan evaluasi dalam rangka memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan latihan bertahan atau menghindar untuk atletpencak silat, kerana latihan memerlukan suatu model atau beberapa model yang dapat membantu

---

<sup>14</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 51.

mempermudah anggota baru melaksanakan proses latihan dan pencapaian hasil latihan yang maksimal.

## **2. Pengertian Latihan**

Latihan dapat didefinisikan sebagai peran serta yang sistematis dan bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fungsional fisik dan daya tahan latihan. Dalam bidang olahraga tujuan akhir latihan adalah untuk meningkatkan penampilan olahraga. Latihan adalah semua proses yang meningkatkan jasmani (termasuk pula semua usaha dalam proses mempertahankan prestasi) dan dilakukan rangsangan-rangsangan yang meningkat melalui gerak-gerak yang terarah dan sistematis dengan tujuan terjadi penyesuaian pada otot dan fungsi organ tubuh. Tujuan latihan adalah mengaktifkan peralatan genetik sebuah sel, sehingga mampu memproduksi lebih banyak protein. Jadi melalui latihan sifat hakiki sebuah sel tidak mengalami perubahan, yang meningkat adalah kegunaan atau fungsi sebuah sel jadi lebih besar melalui latihan yang menjadikan kemampuan berprestasi seseorang menjadi lebih besar.

Pada proses latihan terdapat pembangunan fisik multilateral yang merupakan latihan dasar untuk sukses dalam semua cabang olahraga termasuk pencak silat. Latihan adalah suatu proses yang sistematis dalam berlatih yang dilakukan secara berulang ulang dengan kian hari kian



menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya<sup>15</sup>. Pemula yang mengembangkan dasar latihan yang kuat akan dapat mentoleransi lebih baik kegiatan-kegiatan latihan olahraga spesifik dan pada akhirnya memiliki potensi yang lebih besar untuk pengembangan olahraga kecabangan.

Bompa mengatakan bahwa latihan merupakan suatu kegiatan olahraga yang sistematis dalam waktu yang panjang, ditingkatkan secara bertahap dan perorangan, bertujuan membentuk manusia yang berfungsi fisiologis dan psikologisnya untuk memenuhi tuntutan tugas.<sup>16</sup> Pengertian tersebut dapat didefinisikan latihan merupakan proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya. Seseorang perlu belajar teknik serta menekankan pada persiapan taktik dan mental yang lebih matang sehingga prestasi dalam cabang olahraga yang diikuti dapat lebih unggul dibandingkan atlet lainnya.

Aktifitas fisik yang dilakukan seseorang berpengaruh terhadap kondisi fisiologis, anatomis, biomekanik dan psikologis. Dalam proses latihan salah satu hal yang harus dipegang secara teguh oleh seorang pelatih adalah pengetahuan mengenai prinsip-prinsip latihan. James Tangkudung mengemukakan tujuh prinsip latihan, yaitu prinsip aktif dan sungguh-

---

<sup>15</sup>James Tangkudung, *Kepelatihan Olahraga* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2012) h.42

<sup>16</sup>Tudor Bompa. *Periodization Theory and Methodology of Training* (New York University, Champaign: Human Kinetics Books, 2009) h.132

sungguh, prinsip perkembangan menyeluruh, prinsip spesialisai, prinsip individualisasi, prinsip variasi latihan, prinsip model dalam proses latihan, dan prinsip *overload*.<sup>17</sup>Keikutsertaan aktif dan sungguh-sungguh siswa maupun pelatih dalam latihan meliputi ruang lingkup dan tujuan-tujuan dari latihan itu sendiri, yaitu siswa yang mandiri, kreatif, dan menjalankan tugas-tugasnya selama tahap persiapan untuk menghadapi suatu perlombaan, dengan kata lain seorang siswa harus tekun dalam berlatih dan bersungguh-sungguh dalam latihan untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Sudah menjadi tugas serta kewajiban pelatih untuk membantu menggali dan meningkatkan segala potensi yang dimiliki atletnya baik secara individu ataupun kelompok, oleh karena itu seorang pelatih dituntut untuk tekun serta bersungguh-sungguh.

Latihan dapat didefinisikan sebagai peran aktivitas fisik yang sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fungsional fisik dan daya tahan latihan. Dalam bidang olahraga tujuan akhir latihan adalah untuk meningkatkan penampilan olahraga guna mencapai puncak prestasi yang baik. Latihan dapat meliputi peningkatan dari komponen fisik tubuh antara lain daya tahan jantung, kecepatan, kelentukan, kekuatan, dan koordinasi seluruh tubuh.

Latihan adalah proses yang sistematis dan berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang dengan kian hari kian menambah jumlah beban

---

<sup>17</sup> James Tangkudung, *Op.Cit.* h. 58

latihan serta intensitasnya.<sup>18</sup> Di dalam suatu latihan yang benar akan terdapat peningkatan, baik dari segi beban maupun intensitasnya seperti yang disebutkan James Tangkudung. Bahwa seorang pelatih dituntut dapat membuat program latihan yang baik dan disesuaikan dengan pencapaian yang di inginkan. Karena seorang pelatih adalah salah satu sumber daya manusia dalam keolahragaan yang berperan penting dalam pencapaian prestasi yang dilatihnya”.<sup>19</sup>

Latihan adalah proses pengulangan aktivitas fisik atau kerja secara baik dan benar untuk meningkatkan pencapaian penampilan yang optimal guna meraih prestasi setinggi-tingginya. Pada proses latihan terdapat pembangunan fisik multilateral yang merupakan latihan dasar untuk sukses dalam semua cabang olahraga termasuk Cricket. Latihan adalah suatu proses yang sistematis dan berlatih yang dilakukan secara berulang ulang dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya.<sup>20</sup> Pelatihan adalah suatu gerakan fisik atau aktivitas mental yang dilakukan secara sistematis dan berulang-ulang dalam jangka waktu lama, dengan pembebanan yang meningkat secara progresif dan individual, yang bertujuan untuk memperbaiki sistem serta fungsi fisiologis dan psikologis

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, h.42

<sup>19</sup> Setyo Budiwanto, *Metodologi Kepelatihan Olahraga* (Malang: UM Press, 2011), h.4.

<sup>20</sup> James Tangkudung. *Op., Cit.* h.42

tubuh agar pada waktu melakukan aktivitas olahraga dapat mencapai penampilan optimal.<sup>21</sup>

Berbagai pendapat telah dijelaskan dan dapat dikatakan bahwa model latihan adalah media untuk membantu memperjelas suatu konsep aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan suatu kondisi yang di inginkan baik itu kondisi fisik ataupun prestasi. Menciptakan model latihan dapat berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan dan melalui konsultasi dengan para ahli atau para pelatih.

## **C. Kerangka Teoritik**

### **1. Hakikat Batting**

Batting merupakan unsur penting untuk mencetak angka sehingga dapat memenangkan pertandingan tanpa memukul suatu tim tidak mungkin memenangkan pertandingan. Tujuan utama memukul yaitu menciptakan angka.<sup>22</sup> *batsman* tugasnya adalah mengumpulkan nilai dengan cara memukul bola dan menahan bola serta berlari bertukar tempat dengan *non striker* (pemukul lainnya) dan apabila bola mengenai *Stump* maka pemukul / *batsman* dinyatakan *OUT*.<sup>23</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memukul adalah mengenakan sesuatu yang keras dan berat dengan

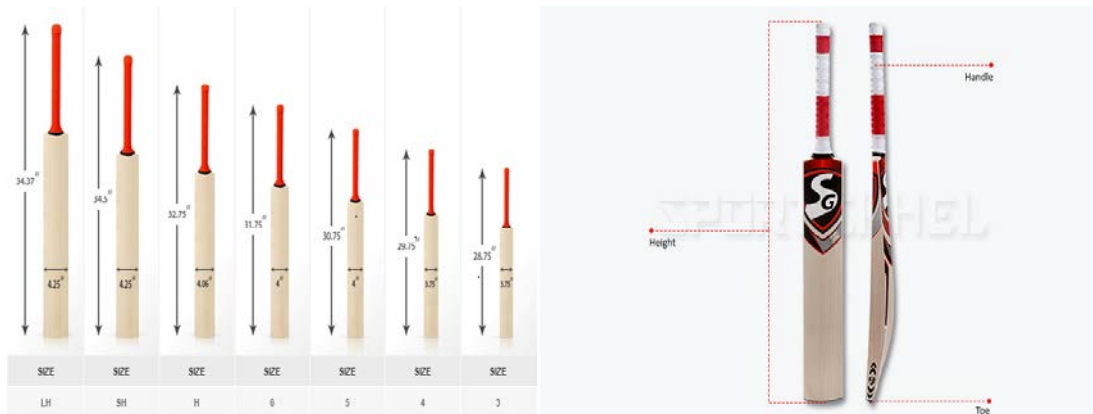
---

<sup>21</sup> Nala, Prinsip Pelatihan Fisik Olahraga (Denpasar: Universitas Udayana, 2008), h.1

<sup>22</sup><http://mardjukifams.blogspot.com/2014/01/makalah-tentang-memukul-dengan-gaya.html?m=1> diakses 30 desember pukul 21.00

<sup>23</sup> James Tangkudung, *Semua Tentang Cricket*, (Jakarta:Tetra Pak Indonesia, 2007) h. 5.

kekuatan, yang bertubi-tubi itu selalu ditangkisnya (serangan, hantaman, dsb).<sup>24</sup>



Gambar 2.1 : batt (alat pemukul)

Sumber: <http://waibee115.com/Content/Images/uploaded/Cricket%20Bat%20size%20guide.jpg>

### a. Teknik Dasar Memukul

Untuk meningkatkan keterampilan memukul ada yang perlu di perhatikan. Berikut menurut Jolimont dan Victoria dalam bukunya *Australia Cricket Coach*: 1. Cara Memegang Bat (*The Grip*), 2. Sikap Berdiri (*The Stance*) 3. *Backlift* 4. *Eyes level* (pandangan lurus kedepan) 5. Posisi siku (rotate the shoulders) 6. Perkenaan dengan bola (attack the ball) 7. Follow through (gerakan lanjutan)

#### 1. Cara Memegang Bat (*The Grip*)

Pegangan perlu untuk mempertahankan kontrol atas bat sambil menawarkan beberapa kekuatan juga. Hampir semua *batsman* memegang

<sup>24</sup>. Poerwadarminta, *Kamus Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, (Balai Pustaka, Departemen Pendidikan Nasional. 2007), h.916

pemukul sehingga "V" yang dibuat oleh jari dan ibu jari tangan masing-masing sejalan dengan satu sama lain. Puncak V harus berada di suatu tempat antara sambatan dan tepi luar *bat*. Tangan yang dekat tapi tidak tumpang tindih.<sup>25</sup>



Gambar 2.2 : Cara Memegang Bat (*The Grip*)

Sumber: dokumentasi peneliti

## 2. Sikap Berdiri (*The Stance*)

Pemukul berada diposisi ini akan memungkinkan untuk cepat bergerak baik maju atau mundur sesuai dengan dengan datangnya arah bola dan memungkinkan untuk berada dalam posisi yang stabil ketika benar-benar sejajar dengan bola. Jika kepala terlalu jauh ke samping, keseimbangan akan terganggu dan tubuh akan cenderung mengikuti. Kunci untuk memukul pada umumnya dan sikap khususnya adalah bahwa pemukul berada dalam posisi yang nyaman tapi siap.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Jolimont dan Victoria, *Australia Cricket Coach*, (Australia, 60 Jolimont Street, 2005), h.32

<sup>26</sup> *Ibid*, h.33



Gambar 2.3 : Sikap Berdiri (*The Stance*)  
sumber dokumentasi pribadi

### 3. *Backlift*

*Backlift* adalah deskripsi dari cara *batsman* yang mengangkat *bat* ketika akan memukul bola. *Backlift* harus memastikan bahwa ayunan ke bawah diatur pada bidang yg benar memungkinkan untuk gerakan *bat* bebas. Hal ini juga harus memungkinkan semua bagian tubuh, yaitu kepala, pinggul, bahu, lengan dan tangan untuk bergerak bersama ke arah bola.<sup>27</sup>



Gambar 2.4 : *Backlift*  
sumber dokumentasi pribadi

---

<sup>27</sup>*Ibid*, h.34

#### 4. *Eyes level* (pandangan lurus kedepan)

*Eyes level* adalah cara *batsman* fokus dengan arah datangnya bola. Harus memastikan bahwa arah pandangan mata kedepan agar keseimbangan tetap terjaga dan bola dapat dilihat dengan baik.



Gambar 2.5 : *Eyes level*

Sumber: [http://www.zoecricket.com/wp-content/uploads/2017/05/Batting-Stance\\_right-hand-batsman-1-918x1024.jpg](http://www.zoecricket.com/wp-content/uploads/2017/05/Batting-Stance_right-hand-batsman-1-918x1024.jpg)

#### 5. Posisi siku (rotate the shoulders)

(rotate the shoulders) Posisi siku dimana seorang batsman mengarahkan siku lurus kedepan dan mengarahkan sikunya kearah datangnya bola yang akan dipukul.





Gambar 2.6 : Eyes level

Sumber: [http://www.zoecricket.com/wp-content/uploads/2017/05/Batting-Stance\\_right-hand-batsman-1-918x1024.jpg](http://www.zoecricket.com/wp-content/uploads/2017/05/Batting-Stance_right-hand-batsman-1-918x1024.jpg)

#### 6. Perkenaan dengan bola (attack the ball)

Perkenaan dengan bola adalah batt yang ayunkan kearah bola yang dibowling oleh bowler. Pandangan mengarah dengan datangnya bola dan kaki melangkah sesuai dengan jatuhnya bola.



Gambar 2.7 : Perkenaan batt pada bola (attack the ball)  
Sumber : dokumentasi pribadi

#### 7. Gerkan lanjutan (follow trough)

Gerakan lanjutan adalah ketika batt telah mengenai bola dan dilakukan dengan mengangkat siku keatas sehingga batt berda diatas bahu.

## b. Macam-Macam Pukulan

Dalam cricket ada beberapa teknik keterampilan memukul, antara lain:

### 1. *Stright Drive*

*Stright 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.<sup>28</sup>

*Stright Drive* Yaitu apabila jatuhnya bola dekat dengan kaki *batsman*, maka kaki depan maju dengan berat badan ke depan dan *bat* di ayunkan searah dengan datangnya bola/maju kemudian serang bola, memukul bola untuk mendapatkan run.<sup>29</sup>



Gambar 2.8 : Pukulan *Stright Drive*

Sumber: dokumentasi peneliti

<sup>28</sup>Alec Astle, *Coaching a Cricket Team* (New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004), h.132

<sup>29</sup>James Tangkudung, *Semua Tentang Cricket*, (Jakarta, Tetra Pak Indonesia, 2007) h.6

## 2. *Cut Shot*

Yaitu datangnya bola sedikit keluar dari badan pemukul dan untuk memukul bola, pemukul harus menggerakkan kaki ke belakang ke arah kanan *stump* agar badan dan tangan lebih dekat ke bola dan bat diayunkan ke arah datangnya bola dengan tangan lurus bola di pukul ke arah jam 3 / mundur dan pukul bola (seperti gerakan memotong pohon).<sup>30</sup>



Gambar 2.9 : Pukulan *cut shot*  
Sumber: dokumentasi pribadi

## 3. *Pull Shot*

Yaitu datangnya bola sedikit masuk ke arah dalam pemukul dan untuk memukul bola, pemukul harus menggerakkan kaki ke arah kanan *stump* agar badan seimbang disaat memukul bola dan dipukul searah jarum jam.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid*, h.7

<sup>31</sup> *Ibid*, h.7



Gambar 2.10 : Pukulan pull shot  
Sumber: dokumentasi pribadi

## 2. Hakikat Keterampilan Terbuka (*open skill*)

Keterampilan terbuka (*open skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang melibatkan lingkungan selalu berubah dan tidak bisa diperkirakan sebelumnya.<sup>32</sup> *Open skill* adalah keterampilan yang ketika dilakukan, lingkungan yang berkaitan dengannya bervariasi dan tidak dapat diduga.<sup>33</sup> Menurut Schmidt & Wrisberg dalam permainan bola, olahraga tempur, dan permainan raket, para pemain biasanya diminta untuk melakukan keterampilan terbuka atau *open skill*, yang mengharuskan pemain untuk mengantisipasi, membuat keputusan, memecahkan masalah, dan mengevaluasi.<sup>34</sup>

Dari beberapa pendapat di atas *open skill* merupakan keterampilan yang melibatkan lingkungan yang bervariasi dan tidak menentu serta tidak

<sup>32</sup> Richard A. Magil, *Motor Learning and control* (McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages, 2009), h.11

<sup>33</sup> Agus Mahendra, *Teori Belajar Mengajar Motorik* (Bandung, FPOK UPI, 2007), h.25

<sup>34</sup> <https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/open+skill>, diakses pada tanggal 2 Januari 2018 pukul 19.00

dapat diduga yang menghanyuskan seseorang untuk waspada , mengantisipasi, dengan membuat keputusan untuk memecahkan masalah secepat mungkin.

*Open skill* ini memiliki variabel yang variabel yang selalu berubah dan dilakukan di lingkungan yang tidak dapat diprediksi, seperti saat melakukan permainan cricket. Dalam permainan cricket *open skill* sangat dibutuhkan untuk melakukan teknik *batting* atau memukul bola. Ketika *batsman* ( pemukul) akan menghadapi beberapa jenis bola yang datang kepadanya. *Bowler* (pelempar) akan memberi bola sesuai dengan skill yang mereka miliki, dengan kecepatan dan jenis bola yang mereka kuasai. Pemukul harus selalu siap dengan bola yang datang dengan cepat, lambat, *spin*, dan *swing*.

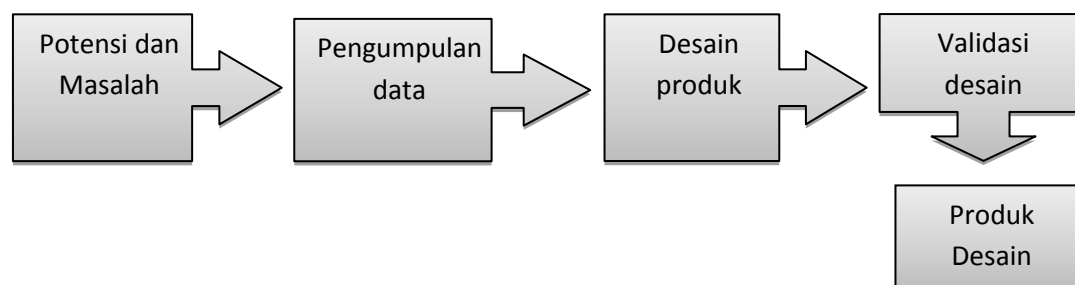
Para pemukul harus memiliki *shot slection* yang baik jika ingin bertahan lama dalam pertandingan cricket. Beberapa jenis pukulan harus mereka kuasai untuk menghadapi bola yang datang tidak terduga. maka dari itu, *open skill* dalam berlatih *batting* (memukul) sangat penting untuk diberikan kepada atlet agar atletr terbiasa untuk mengimplementasikan dalam sebuah pertandingan.

#### **D. Rancangan Model**

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang

dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan model berikut:



Gambar 2.11. Langkah-langkah penggunaan *Metode Research and Development*<sup>35</sup>

Sumber: Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (bandung: Alfabeta, 2010), h.298

## 1. Potensi Dan Masalah

Penentuan potensi masalah dalam pengembangan model latihan batiing berbasis *open skill* berdasarkan studi pendahulu yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan ide lalu teknik observasi dalam latihan dan konsultasi dengan para ahli yaitu pelatih Rawamangun Cricket Club dan putri daerah DKI Jakarta serta pelatih klub olahraga prestasi cricket Universitas Negeri Jakarta dari konsultasi dan diskusi itu maka dengan ide yang peneliti

<sup>35</sup>Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (bandung: Alfabeta, 2010),h.298

kemukakan dan dapat disimpulkan latihan *batting* berbasis *open skill* tidak pernah dilakukan didalam latihan, oleh karena itu dalam proses latihan *batting* cricket kurang bervariasi, latihan yang menonton dan belum menampakkan kualitas teknik yang baik jika dilihat dari melakukan *batting*. Maka model latihan *batting* berbasis *open skill* yang ada pada saat ini belum memberikan efek yang baik keterampilan *batting*.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti berinisiatif untuk mengembangkan model latihan *batting* berbasis *open skill* untuk klub olahraga prestasi cricket yang bervariasi dan baik secara teknik agar mudah dipelajari.

## **2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data disini adalah mengkaji studi literatur atau kajian pustaka yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan dalam hal ini konsep-konsep model latihan. Dan juga untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat untuk pengembangan produk serta konsultasi dengan ahli pakar yaitu pelatih Rawamangun Cricket Club dan putri daerah DKI Jakarta serta pelatih klub olahraga prestasi cricket Universitas Negeri Jakarta.

## **3. Desain Produk**

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa ide dengan konsep model-model latihan *batting* berbasis *open skill*. Dalam pembuatan model-model latihan yang dikembangkan peneliti harus melakukan konsultasi dengan ahli pakar yaitu pelatih Rawamangun Cricket Club dan putri daerah

DKI Jakarta serta pelatih klub olahraga prestasi cricket Unioversitas Negeri Jakarta dan mempraktekan ide tersebut yaitu model latihan *batting* berdasarkan teori, 11 item latihan *batting* berbasis *open skill* agar ahli pakar yaitu pelatih Rawamangun Cricket Club dan putri DKI Jakarta serta pelatih klub olahraga prestasi cricket Universitas Negeri Jakarta melihat dan menilai serta memvalidasikan berupa surat keterangan yang sebagai bukti tentang menyetujui teknik tersebut serta mengkaji referensi-referensi supaya bisa menghasilkan model latihan yang sesuai dengan karakteristik subjek.

#### **4. Validasi Desain**

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan subjek untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model latihan *batting* berbasis *open skill* tersebut kepada ahli pakar yaitu pelatih Rawamangun Cricket Club dan putri daerah DKI Jakarta serta pelatih klub olahraga prestasi cricket Unioversitas Negeri Jakarta untuk menelaahnya. Setiap ahli diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan pada anggota klub olahraga prestasi cricket Universitas Negeri Jakarta.

#### **5. Perbaikan Desain**

Setelah desain produk, validitasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahannya tersebut selanjutnya dicoba untuk di kurangi dengan cara memperbaiki



desain. Yang bertugas untuk memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

## **6. Uji Coba Produk**

Dalam proses uji coba produk desain harus dibuat terlebih dahulu sehingga menghasilkan barang atau produk, dan barang atau produk tersebut yang diujicobakan untuk melihat sejauh mana produk atau barang yang dibuat layak atau tidak layaknya dalam menghasilkan produk desain, melalui uji coba yang produknya itu sudah divaliditasasi atau disahkan oleh pakar atau ahli.

## **7. Produk Desain**

Dalam tahap terakhir yaitu produk desain dimana peneliti menetapkan produk yang telah ditelaah oleh pakar atau uji ahli setelah dilakukannya validasi desainya itu berupa model-model latihan hindaran untuk cabang olahraga criket di kalangan mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta model yang tujuannya adalah pengembangan teknik model latihan *batting* berbasis *open skill*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di tempat latihan Cricket Kampus B Universitas Negeri Jakarta pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta dan net cricket Universitas Negeri Jakarta.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu yang diperlukan dalam penelitian riset dan pengembangan dilaksanakan 4 minggu penyuluhan. 13 Desember 2017 – 13 Januari 2018.

#### **C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan**

Perencanaan dan penyusunan dibuat agar dapat memberikat petunjuk dan tuntunan yang jelas dalam pelaksanaan penelitian nantinya dalam melatih, perencanaan dan penyusunan model latihan merupakan faktor yang menentukan keberhasilan sebuah program. Pengembangan model

menggunakan berbagai variasi diantaranya dengan cara individu dan berkelompok.

Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta dan sample dalam penelitian ini adalah 15 orang dari populasi 40 mahasiswa klub olahraga prestasi. Pengembangan subjek dalam penelitian ini dengan teknik *purpose sampling* yaitu *one group pre-test* dan *post-test design*.

#### **D. Pendekatan dan Metode Penelitian**

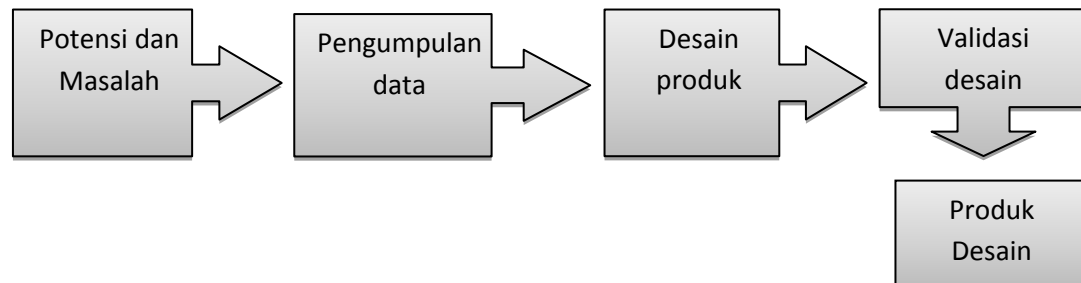
Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development*, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab I yaitu latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta.

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah model latihan *batting* dengan berbasis *open skill* ini akan menghasilkan produk berupa metode melatih yang lengkap dengan spesifikasi produknya sekaligus menguji keefektifan dari model latihan yang dibuat, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa klub olahraga prestasi dan dapat juga digunakan sebagai pegangan pelatih untuk meningkatkan keterampilan *batting* pada mahasiswanya.

## E. Langkah-Langkah Pengembangan Model

Langkah selanjutnya adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan model. Penelitian riset dan pengembangan model ini menggunakan langkah-langkah pengembangan model yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan model berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan *Metode Research and Development*<sup>1</sup>

Sumber: Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (bandung: Alfabeta, 2010), h.298

### A. Pengumpulan Data

#### 1. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengadakan penelitian pendahuluan dengan melaksanakan analisis

<sup>1</sup>Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (bandung: Alfabeta, 2010), h.298

kebutuhan pengembangan dan obeservasi awal tentang latihan *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi.

Obeservasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada proses latihan pada anggota pemula dan melakukan analisis kebutuhan dengan cara menyebarkan angket pada mahasiswa dan pelatih cricket. Pengembangan latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa ini diharapkan dapat memberikan ide baru dalam meningkatkan latihan latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta.

## **2. Perencanaan Pengembangan Model**

Prosedur pengembangan model adalah paparan langkah kerja yang akan ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan, dalam prosedur pengembangan, peneliti memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen serta hubungan fungsi antar komponen. Draft model yang dihasilkan dari ide-ide agar dapat diterapkan dan dilaksanakan dalam uji coba model diperlukan perencanaan dan persiapan pengembangan produk yang *useable*. Didalam tahap ini perlu direncanakan dan disiapkan hal-hal terkait dengan produk yang akan dihasilkan, seperti penetapan anggota baru dalam uji coba model, melaksanakan pelatihantutor yang akan terlibat panduan pelaksanaan model, sarana dan prasarana sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan model.

Pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan *batting* pada mahasiswa klub olahraga prestas Universitas Negeri Jakarta, pengembangan model latihan ini di perlukan oleh para pelatih agar lebih mudah di pahami dan mudah di terapkan ke peserta.

Melihat kegunaannya di dunia kepelatihan maka perencanaan model *batting* berbasis *open skill* ini melibatkan para pakar diantaranya adalah, pakar ahli cricket yang didalamnya terdapat pelatih team putri DKI Jakarta, pelatih Rawamangun Cricket Club dan pelatih klub olahrag prestasi cricket untuk dapat membantu mengevaluasi model *batting* berbasis *open skill* yang telah dibuat, agar dapat dikembangkan dengan baik dan tidak menyimpang dari model latihan *batting*nya telah ada sebelumnya.

### **3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model**

Langkah selanjutnya dalam penelitian riset dan pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta:

#### **a. Telaah Pakar (*Expert Judgement*)**

Telaah Pakar dalam model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa berguna untuk mengevaluasi bagian-bagian dari model latihan yang perlu diperbaiki, dihilangkan atau disempurnakan, hal ini dilakukan pada hasil rancangan dalam bentuk rancangan tulisan–gambar maupun dari teknik

peragaan langsung di lapangan saat perancangan model *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa. Pakar yang dilibatkan dalam penelitian R and D ini adalah yakni pelatih cricket. Hasil dari evaluasi dari pakar akan dijadikan masukan dalam melatih *batting* pada mahasiswa klub olahraga prestasi sebelum di uji cobakan kepada kelompok kecil.

b. Uji coba kepada kelompok kecil (*small group try-out*)

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan sampel 15 mahasiswa dan mereka melakukan latihan *batting* untuk mahasiswa dengan model latihan yang telah di kembangkan.

Hasil masukan dari uji coba kelompok kecil dijadikan bahan untuk memghperbaiki model latihan *batting* crciket pada mahasiwa. Sebelum di uji cobakan lapangan dengan tingkat responden yang lebih banyak dan *heterogen* pada tingkat keterampilanya. Hasil responden yang dilakukan para anak kelompok kecil merupakan evaluasi yang kedua setelah evaluasi dari para pakar sebelumnya. Penerapan uji skala kecil dilakukan pada mahasiswa sebanyak 15 orang.

Hasil kesimpulan dari uji coba lapangan merupakan landasan terakhir dari perbaikan dan penyempurnaan produk baru latihan *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi. Hasil respon dari para mahasiwa setelah melakukan latihan secara langsung diberikan sebagai masukan evaluasi perbaikan pengembangan model.

Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa setelah perbaikan sesuai masukan dari uji lapangan, maka produk latihan *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi cricket dianggap layak untuk disebarakan atau digunakan terutama bagi klub olahraga prestas cricket Universitas Negeri Jakarta.

Jenis data yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan: Data kualitatif (masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari validator), Teknik analisa data yang digunakan didalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis data kualitatif . Penilaian secara kualitatif terhadap produk yang dikembangkan, diberikan oleh validator. Pada tahap ini validator memberikan kesimpulan tentang kevalidan produk yang dikembangkan dengan kualifikasi layak tanpa revisi, layak perlu revisi, atau tidak layak untuk diproduksi. Hasil pemberian skor, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan kemudian di analisis secara deskriptis dan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi produk.

#### **4. Implementasi Model**

Implementasi produk hasil akhir penelitian riset dan pengembangan model berupa pengembangan baru latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi dapat dipergunakan dalam latihan *batting* dalam latihan crciket.



Setelah kelayakan dan keefektifan model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa tersebut diketahui maka dapat digunakan dan diimplementasikan pada latihan *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi. Pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* dapat di analisis kembali dan dijadikan bahan baru untuk penyempurnaan kembali.

## **5. Pengumpulan Data dan Analisis data**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian riset dan pengembangan model ini melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: Tahap evaluasi pertama yang dilakukan pada tahap rancangan bentuk model oleh pakar, evaluasi awal merupakan penilaian pertama dari para ahli untuk: (1) menentukan apakah materi sudah sesuai dengan cara melatih *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi cricket, (2) apakah model latihan melatih *batting* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi cricket sudah tepat sebelum diuji cobakan.

Tahapan evaluasi kedua yang dilakukan pada tahapan uji coba kelompok kecil. Pada evaluasi melalui hasil respon mahasiswa terhadap model latihan *batting* berbasis *open skill* untuk mahasiswa klub olahraga prestasi cricket dalam tahapan uji coba ini dilakukan oleh mahasiswa klub olahraga prestasi tentang: (1) model latihan mudah dipelajari, (2) model latihan *batting* untuk mahasiswa efektif dan lain-lainnya.

Tahap ketiga dokumentasi merupakan hasil data yang didapatkan dari lapangan berupa foto-foto tentang kegiatan penelitian berlangsung serta administrasi yang ada kaitannya dengan penelitian, dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada hasil penelitian validasi dengan skala nilai ahli terhadap Model Latihan *Batting* cricket Aditya Gustama Berbasis *Open Skill* pada Mahasiswa Klub Olahraga Prestasi Universitas Negeri Jakarta.

Teknik analisis rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dan hasil uji coba subjek keseluruhan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase hasil keseluruhan subjek uji coba
- $\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban subjek uji
- $\sum x_1$  = Jumlah keseluruhan maksimal subyek uji coba
- 100% = konstanta<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> I Made, I Nyoman Jamapel dan I Ketut Pudjawa, Model Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Graha Ilmu,2014), h.82.

## **F. Produk Akhir**

Produk akhir yang dihasilkan berupa pengembangan model latihan *batting* berbasis *Open skill*, untuk cabang olahraga cricket. Produk akhir ini dirangkum dalam bentuk buku panduan pelaksanaan pengembangan model latihan *batting* berbasis *Open skill*, untuk olahraga cricket.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Secara keseluruhan terdapat tiga tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: (1) mengembangkan model latihan *battling* berbasis *open skill* olahraga cricket.

Berdasarkan tujuan umum tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrument wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada pelatih KOP cricket di Universitas Negeri Jakarta, serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian dan pengembangan. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa dibutuhkan pengembangan model latihan *battling* cricket yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Sebelum model latihan diaplikasikan maka terlebih dahulu dilakukan validitasi atau uji kelayakan oleh para ahli. Hal ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak layak model yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga nantinya model dinyatakan layak diujicobakan. Untuk validasi atau uji kelayakan model dilakukan oleh tiga ahli.

Tabel 4.1 berikut nama para ahli dalam uji validasi

No	Nama	Jabatan
1	Mastri Juniarto,M.pd	Pelatih Pelatda Team Putri Cricket DKI Jakarta
2	Fernandes Nato,S.Fil.	Pelatih Pelatda Team Putri Cricket DKI Jakarta
3	Jesemberti O.Rosogna	Pelatih Putra Rawamangun Cricket Club

## B. Hasil Pengembangan Model


Inilah hasil item model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 4.2 Unsur Gerak *Batting*

NO	MACAM PUKULAN	UNSUR GERAK		
		SIKAP AWAL	PELAKSANAAN	SIKAP AKHIR
1	CUT SHOT	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Buka kaki selebar bahu</li> <li>b. Posisi bat di angkat kira-kira setinggi pinggang</li> <li>c. Pandangan mata lurus kedepan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kaki belakang mundur ke off stump</li> <li>b. Posisi badan seimbang</li> <li>c. Ayunkan bat dari atas ke bawah memotong lintasan bola</li> <li>d. Saat memukul pastikan permukaan bat lurus.</li> <li>e. Pandangan mata kearah bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ayunkan bat kerah samping dengan tangan kanan yang lebih kuat.</li> <li>b. Mata ke arah bola</li> <li>c. Gerakan lanjutan</li> </ul>
2	STRAIGHT DRIVE	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Buka kaki selebar bahu</li> <li>b. Posisi bad di angkat kira-kira setinggi pinggang</li> <li>c. Pandangan mata lurus kedepan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Maju kaki depan dan posisi kaki berada di samping bola</li> <li>b. Ayunkan bat dari belakang ke lurus kedepan</li> <li>c. Pandangan mata ke arah bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ayunkan seluruh permukaan bat lurus ke depan</li> <li>b. Pandangan ke arah bola</li> <li>c. Posisi badan seimbang</li> <li>d. Gerakan lanjutan</li> </ul>


3	PULL SHOOT	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Buka kaki selebar bahu</li> <li>b. Posisi bat di angkat kira-kira setinggi pinggang</li> <li>c. Pandangan mata lurus kedepan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ayunkan bat dari samping kanan ke kiri dengan tangan kanan yang lebih berperan</li> <li>b. Kaki belakang melangkah kearah off stump (tiang luar)</li> <li>c. Ayunan bat dari atas kebawah dengan batt</li> </ul>	<p>Posisi bat berada di sebelah pundak sebagai gerakan lanjutan</p>
---	------------	---	--	---

Tabel. 4.3 Model Tanpa Memukul Dengan Jarak 2,5 Meter

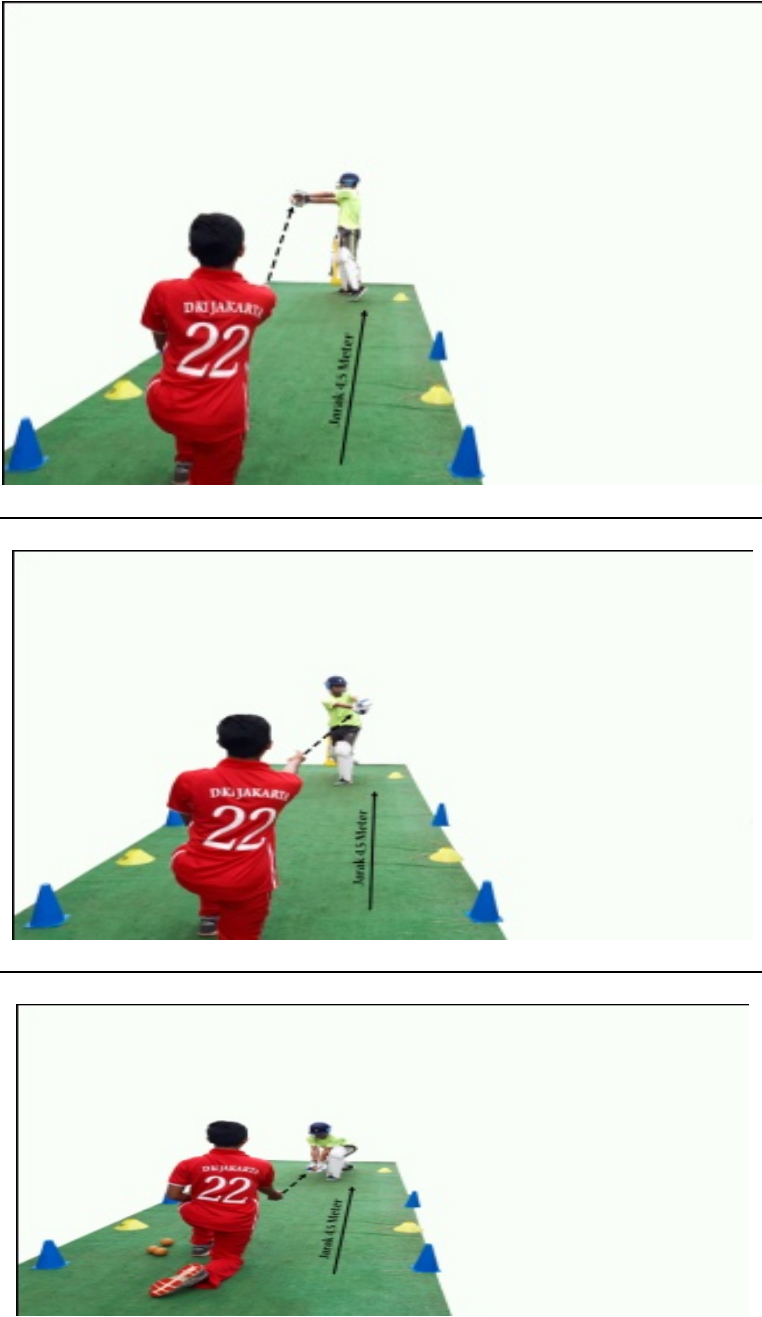
No	Model Latihan <i>Batting</i> Berbasis <i>Open Skill</i>	
1	Memukul dengan jarak 2,5 meter tanpa bat (Gerakan seperti menangkap bola)	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter. Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola seakan akan memukul</p>	





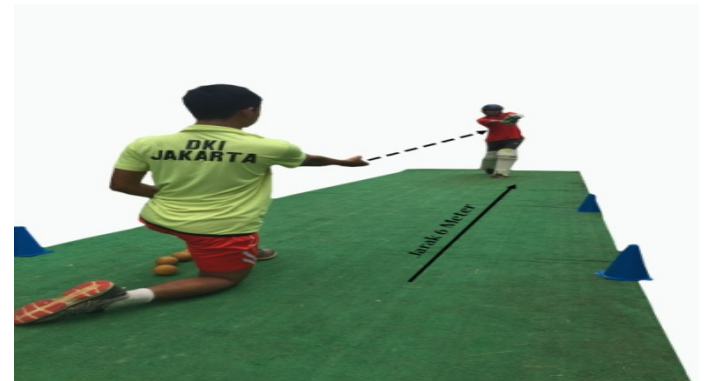
Tabel 4.4 Model Memukul Dengan Jarak 3,5 meter

2	<b>Memukul tanpa bat dengan jarak 3,5 meter</b> <b>(Gerakan seperti menangkap bola)</b>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola seakan akan memukul</p>	

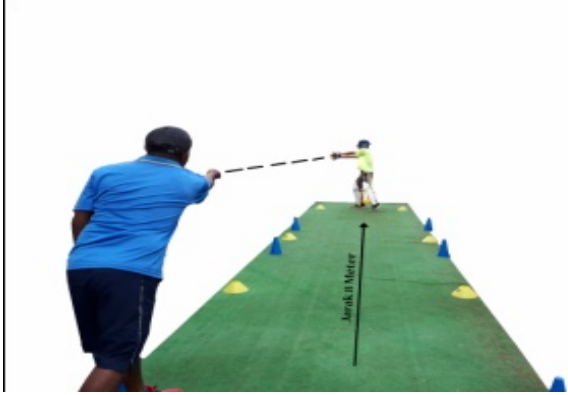
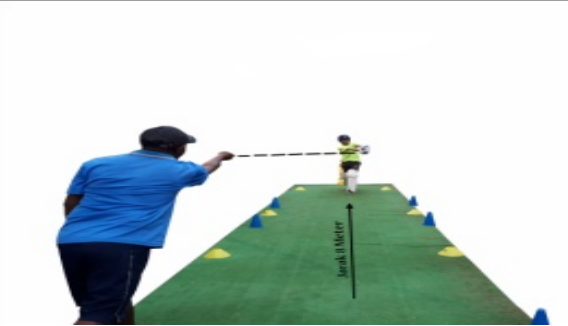
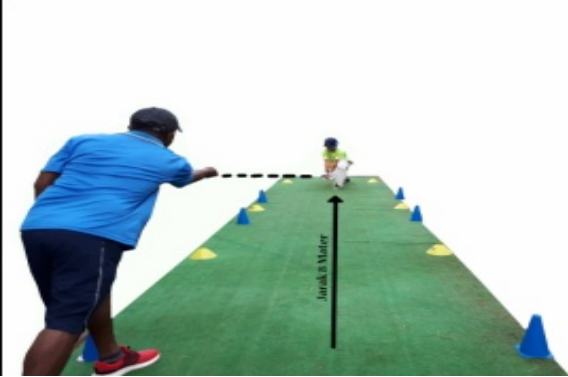
**Tabel 4.5 Model Tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter**

3	<p align="center"><b>Memukul dengan jarak 4,5 meter tanpa batt (Gerakan seperti menangkap bola)</b></p>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola seakan akan memukul</p>	

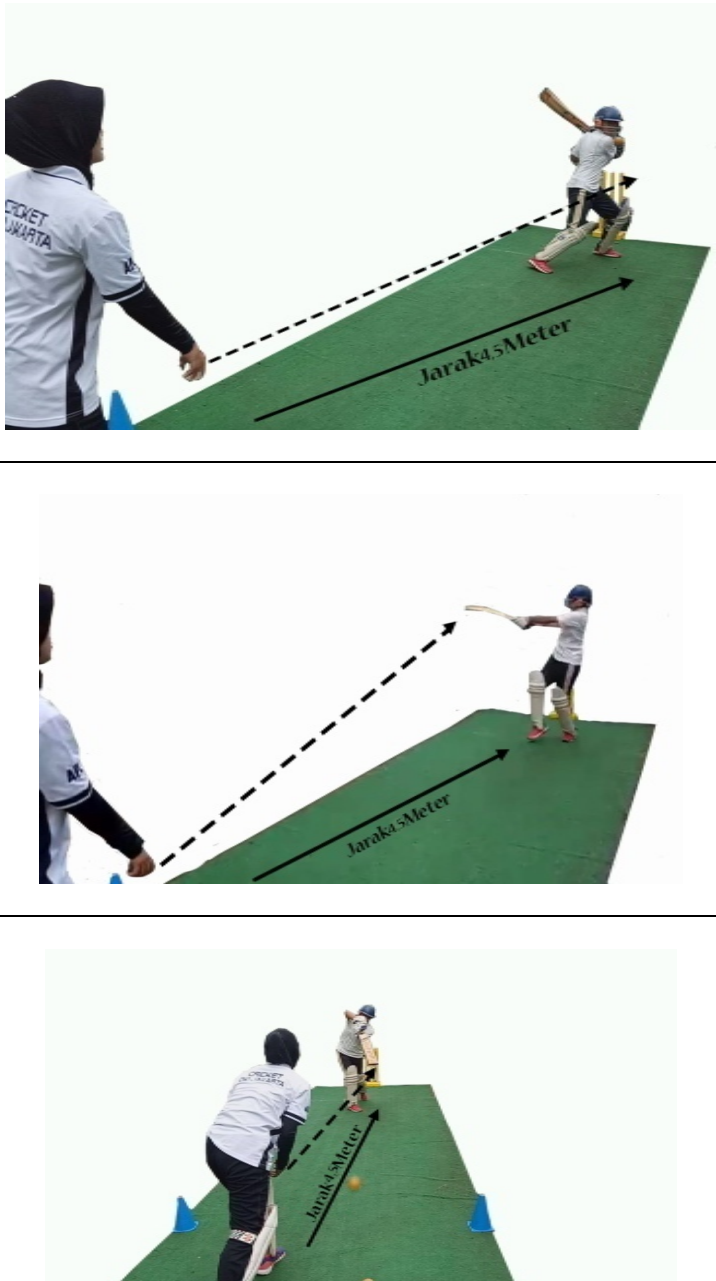
Tabel 4.6 Model Tanpa Memukul Dengan Jarak 6 Meter

4	<b>Memukul Dengan Jarak 6 Meter tanpa batt (Gerakan seperti menangkap bola)</b>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelembar bola tanpa memukul dengan jarak 6 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola seakan akan memukul</p>	  

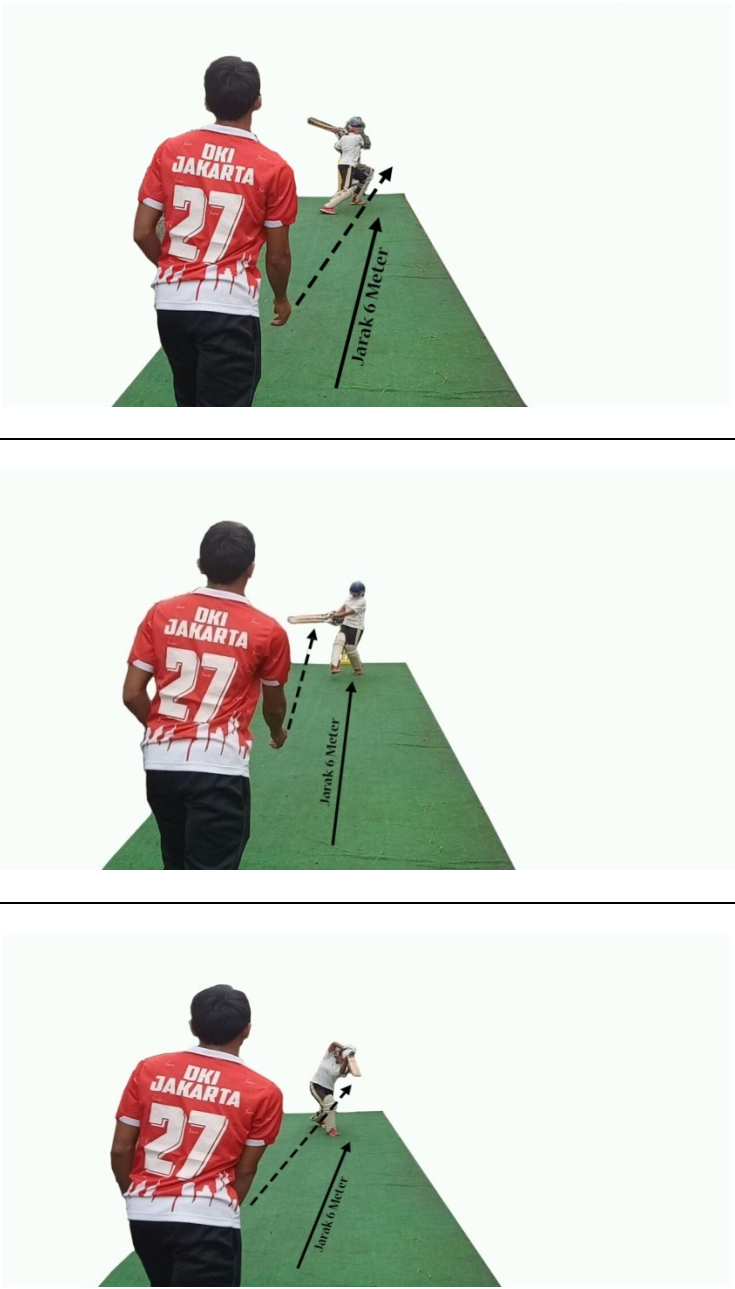
**Tabel 4.7 Model Tanpa Memukul Dengan Jarak 8 Meter**

5	<p align="center"><b>Memukul Dengan Jarak 8 Meter tanpa batt</b> <b>(Gerakan seperti menangkap bola)</b></p>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memukul dengan jarak 8 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola seakan akan memukul</p>	  

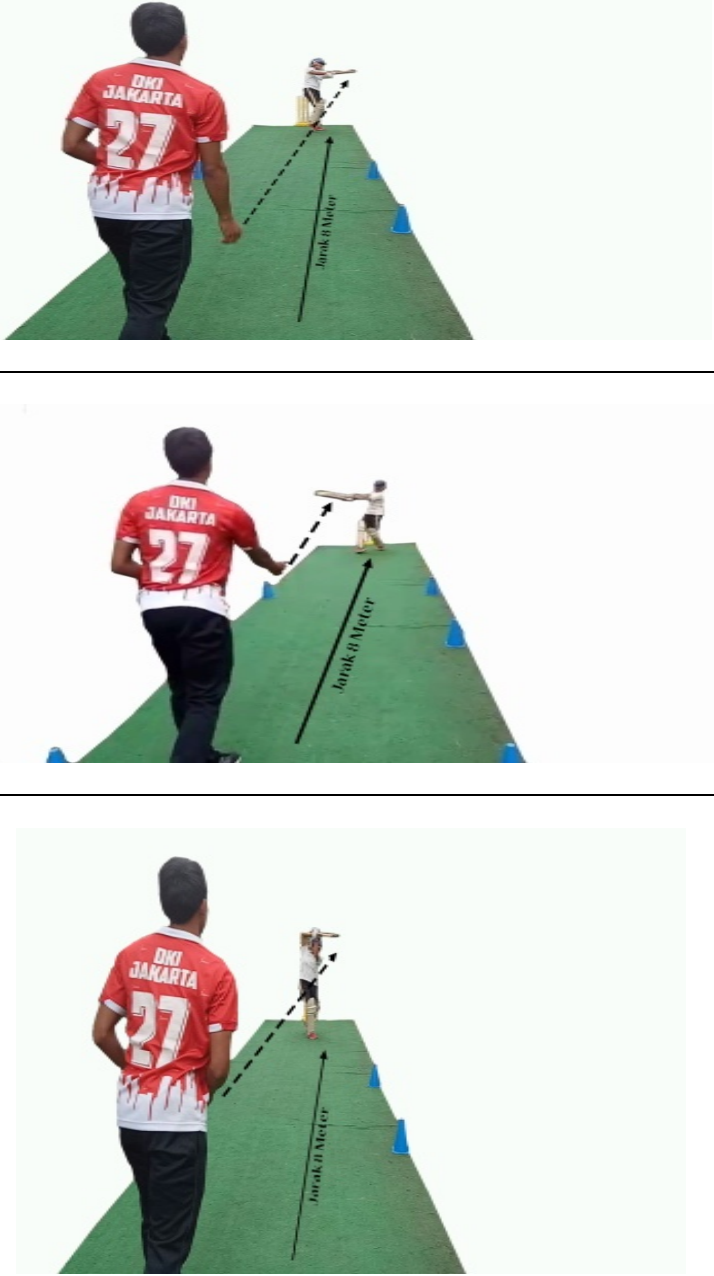
**Tabel 4.8 Model Tanpa Memukul dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter**

6	<p style="text-align: center;"><b>Tanpa Memukul dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter</b> ( Dengan menggunakan batt )</p>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memantul dengan jarak 4,5 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	

**Tabel 4.9 Model Tanpa Memukul dan Dipukul Dengan Jarak 6 Meter**

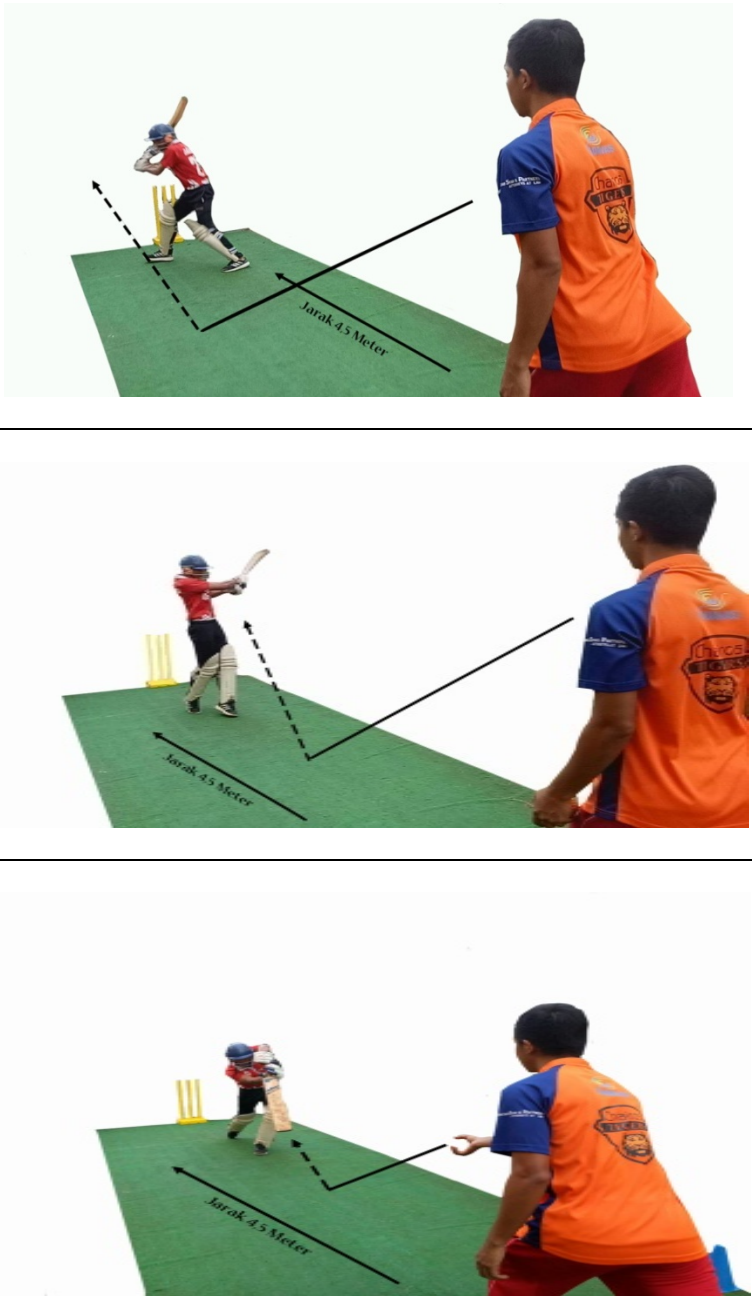
7	<p style="text-align: center;"><b>Tanpa memukul dan dipukul dengan jarak 6 meter</b> ( Dengan menggunakan batt )</p>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memantul dengan jarak 6 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	

Tabel 4.10 Model Tanpa memukul dan dipukul dengan jarak 8 meter

8	Tanpa memukul dan dipukul dengan jarak 8 meter ( Dengan menggunakan batt )	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola tanpa memantul dengan jarak 8 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	

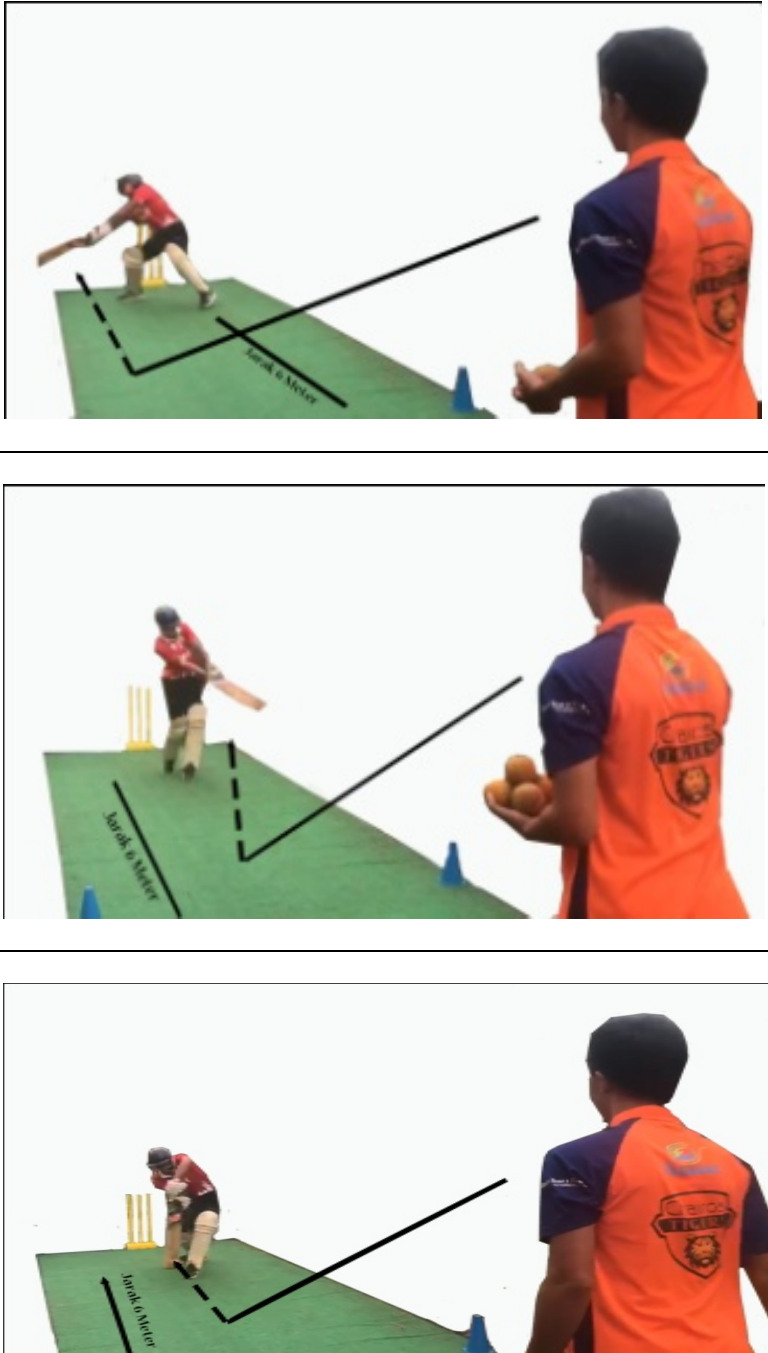


**Tabel 4.12 Model Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter**

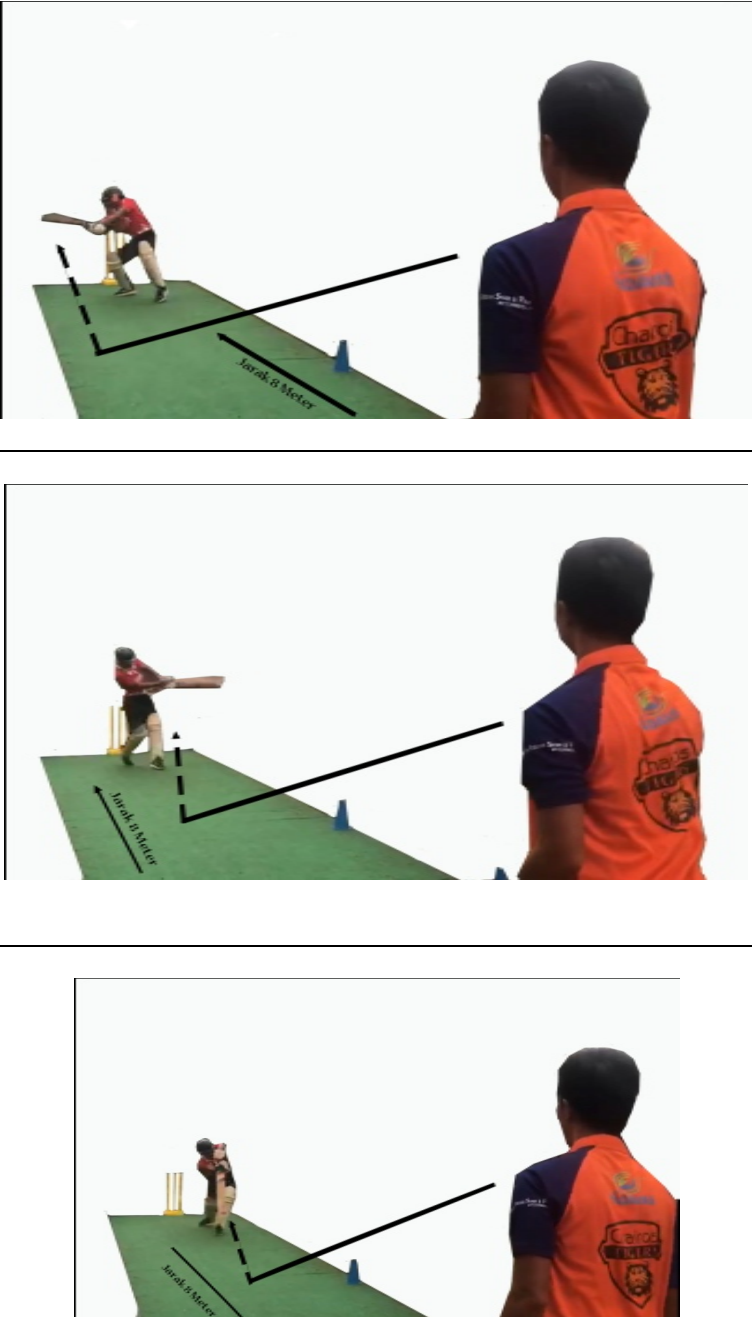
9	<b>Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 4,5 Meter</b> <b>( Dengan menggunakan batt )</b>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	



**Tabel 4.13 Model Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 6 Meter**

10	Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 6 Meter	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	

**Tabel 4.13 Model Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 8 Meter**

11	<b>Memantul dan Dipukul Dengan Jarak 8 Meter</b> <b>( Dengan menggunakan batt )</b>	
	Tahapan	Gambar
	<p>Model A menjadi pelempar bola memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter dan Bola dilempar sebanyak 6 kali dengan arah yang tidak menentu.</p> <p>Model B bersiap menghampiri bola dan dipukul</p>	

### **C. Hasil Validasi Ahli (*Expert judgement*)**

Evaluasi produk awal dilakukan untuk merevisi produk awal yang telah dibuat, pada tahap ini memberikam masukan perbaikan dengan melakukan analisis dan konseptual yang selanjutnya akan dikurangi. Pada tahap ini evaluasi dan masukan dari ahli merupakan konsep utama dalam melakukan perbaikan rancangan model awal dan menjadikan pedoman dalam penelitian.

Pada evaluasi dalam rancangan awal yang dilakukan oleh para ahli dengan mengevaluasi beberapa model latihan *batting* berbasis *open skill*, melalui angket validasi model latihan *batting* berbasis *open skill* yang telah disediakan oleh peneliti dengan menggunakan skala Guttman, dimana pakar atau ahli hanya memilih pilihan yang menyatakan keefektifan layak atau tidak layak terhadap model yang dikembangkan.

Hasil evaluasi berupa nilai kualitas variasi model dan saran-saran komentar terhadap rancangan pengembangan model yang telah disahkan. Berikut merupakan data penilaian model dari 3 ahli dalam olahraga cricket.

**Tabel 4.14 Data Hasil *Batting* Berbasis *Open skill* Tinjauan Ahli Bidang****Cricket**

No	Variasi Model	Skor Maksimal	Hasil			Jumlah Total	Persentase	Kriteria
			Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	VM. 1	3	1	1	1	3	100 %	valid
2	VM. 2	3	1	1	1	3	100 %	valid
3	VM. 3	3	1	1	1	3	100 %	Valid
4	VM. 4	3	1	1	1	3	100 %	Valid
5	VM. 5	3	1	1	1	3	100 %	Valid
6	VM. 6	3	1	1	1	3	100 %	valid
7	VM. 7	3	1	1	1	3	100 %	Valid
8	VM. 8	3	1	1	1	3	100 %	Valid
9	VM.9	3	1	1	1	3	100 %	Valid
10	VM. 10	3	1	1	1	3	100 %	Valid
11	VM.11	3	1	1	1	3	100 %	Valid

**Keterangan:**

VM = Variasi Model

1. VM. 1= tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter
- a. VM. 2 = tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter
- b. VM. 3 = tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter
- c. VM. 4 = tanpa memukul dengan jarak 6 meter
- d. VM. 5 = tanpa memukul dengan jarak 8 meter
- e. VM. 6 = tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter
- f. VM. 7 = tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter
- g. VM. 8 = tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter
- h. VM. 9 = memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter
- i. VM. 10 = memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter
- j. VM. 11 = memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter

Berdasarkan hasil uji coba kelayakan model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta sebanyak 11 model yang tertulis pada tagel diatas dengan keterangan 11 model valid. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil validasi oleh 3 ahli baik saran ringkasan revisi dan masukan tersebut bahwa masih terdapat beberapa rancangan yang harus direvisi agar rancangan tersebut lebih jelas dan mudah dipahami. Revisi model ini bertujuan agar rancangan model yang dikembangkan ini lebih sempurna dan lebih baik lagi, dengan ini model dapat dikembangkan dan diterapkan dilapangan dan dapat digunakan dalam latihan *batting* berbasis *open skill* cricket.

Berikut beberapa saran dan masukan dari ahli yang menjadi masalah dalam penerapan model yang dikembangkan:

- 1) Pengaturan jarak pelempar antara pemukul harus aman.
- 2) Pelempar harus melakukan lemparan dengan baik agar pemukul bisa melakukan gerakan dengan baik.
- 3) Penggunaan alat yang dilakukan harus aman.

#### D. Uji coba produk

Berikut merupakan hasil analisis dan hasil angket yang disebarakan ke pada atlet dengan uji coba produk yang dilakukan di Net Cricket Kampus B Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 4.15 angket penelitian hasil produk model latihan *batting* berbasis *open skill*.

No	Nama	Jumlah Skor	Jumlah Maksimal	Persentase	Keterangan
1	S	210	275	76,4	Baik
2	P	218	275	79,3	Baik
3	T	225	275	81,8	Baik
4	A	215	275	78,2	Baik
5	I	255	275	92,7	Sangat Baik
6	J	219	275	79,6	Baik
7	A	220	275	80,0	Baik
8	A	234	275	85,1	Baik
9	R	225	275	81,8	Baik
10	E	230	275	83,6	Baik
11	Z	238	275	86,5	Baik
12	R	240	275	87,3	Baik
13	D	217	275	78,9	Baik
14	N	222	275	80,7	Baik
15	D	227	275	82,5	Baik

Tabel 4.16 Data Frekuensi Keseluruhan Hasil Kesimpulan Tingkat

Pencapaian Penerapan Model Latihan *Batting* Berbasis *Open Skill*

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	1	6%
2	Baik	14	94%
3	Cukup	0	0%
4	Kurang	0	0%

Tabel 4.17 Efektivitas Model Dalam Uji Coba Lapangan

No	Variasi Model Latihan	Keterangan
1	Tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
2	Tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
3	Tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
4	Tanpa memukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
5	Tanpa memukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
6	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
7	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
8	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan

9	Memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
10	Memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
11	Memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan

## E. Pembahasan

Dengan berdasarkan data diatas disimpulkan dari hasil revisi produk pada model akhir dari pengembangan model latihan setelah melakukan beberapa tahapan yang menyatakan valid maka model latihan ini dapat digunakan dan diterapkan sehingga dapat menjadi pedoman dalam latihan *batting* berbasis *open skill* cricket khususnya bagi mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta. Hasil temuan lapangan juga menunjukkan mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta sangat antusias dalam menerapkan latihan tersebut.

Dalam perjalanan suatu penelitian tentu saja terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Tentu saja hal tersebut juga dialami oleh peneliti,

1.faktor pendukung :

- a. Tuntunan dan arah yang diberikan oleh pembimbing dalam melaksanakan penelitian sangat membatu peneliti dalam menyelesaikan penelitian pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiwa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta.



- b. Dalam melakukan proses penelitian, peneliti merasa mendapat dukungan penuh oleh insan cricket baik mahasiswa maupun pelatih serta pengurus harian PCI pusat.
- c. Pemilihan ahli yang tepat serta memiliki waktu luang untuk melakukan Fokus Group Diskusi tentang model yang dikembangkan sangatlah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

2. faktor penghambat dalam pengembangan model ini adalah:

- a. Karena variasi model latihan *batting* berbasis *open skill* cabang olahraga cricket mahasiswa KOP cricket baru berkembang, peneliti mengalami kesusahan dalam mencari buku sumber dan buku tersebut masih menggunakan bahasa Inggris sehingga peneliti harus berkoordinasi dengan orang yang mengerti bahasa Inggris untuk melengkapi penelitian.
- b. Faktor cuaca yang tidak dapat diprediksi seperti hujan terkadang menjadi halangan untuk melakukan latihan di luar ruangan.

Faktor penghambat tentunya bukan menjadi alasan untuk peneliti berhenti dalam melakukan penelitian, dengan faktor pendukung yang ada serta semangat untuk menyelesaikan penelitian maka peneliti berhasil menyelesaikan penelitian dengan menghasilkan model latihan *batting* berbasis *open skill* cabang olahraga cricket pada mahasiswa KOP Universitas Negeri Jakarta.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pengembangan model latihan *batting* berbasis *open skill* pada mahasiswa klub olahraga prestasi Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan data yang telah diuji maka hasil validitasi para ahli dan diuji produk maka dapat disimpulkan bahwa model latihan *batting* berbasis *open skill* ini layak dan dapat digunakan.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi pada pengembangan model *batting* olahraga cricket dalam meningkatkan teknik dasar cabang olahraga cricket. Ada beberapa implikasi dari hasil penelitian ini yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengembangan teknik-teknik yang dikembangkan sehingga menambah wawasan mahasiswa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta dalam latihan. Hasil penelitian ini berimplikasi pada beberapa hal di antaranya adalah pentingnya pemberian teknik dasar *batting* berbasis *open skill* cricket yang benar agar mahasiswa lebih mudah mengerti. Kedua, perlunya model latihan *batting* cricket untuk meningkatkan kemampuan *batting*. Ketiga, perlunya

pemenuhan sarana dan prasaran alat latihan sebagai media untuk meningkatkan kualitas latihan dan peningkatan dalam setiap teknik. ke empat memberikan model latihan *batting* berbasis, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dengan model yang monoton. Dengan adanya model ini menjadikan olahraga cricket lebih berkembang.

### **C. Saran**

Memperhatikan kesimpulan hasil penelitian dan implikasi temuan-temuan yang diuraikan sebelumnya maka disarankan:

1. Bagi pelatih KOP cricket Universitas Negeri Jakarta hendaknya dapat mencoba menggunakan pengembangan latihan *batting* berbasis *open skill* untuk cabang olahraga cricket tingkat mahasiswa untuk menambah wawasan dan gerak mahasiswa dalam berlatih.
2. Bagi peneliti lain diharapkan untuk dapat mengembangkan latihan *batting* untuk kemampuan *batting* dalam meningkatkan teknik dasar *batting* olahraga cricket.
3. Dalam pengembangan ini sudah di revisi ahli-ahli pakar olahraga cricket yang tersusun secara sistematis, sehingga model yang digunakan aman dan sesuai dengan mahasiswa KOP cricket Universitas Negeri Jakarta.
4. Bagi PCI sebagai bahan masukan dalam mengembangkan prestasi perguruan tinggi, daerah, maupun nasional dengan cabang olahraga cricket.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Magil, Richard. *Motor Learning and Control*. Australia: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages , 2009.
- Astle, Alec. *Coaching a Cricket Team*. New Zealand: Spectrum Print, Christchurch, 2004.
- Bompa, Tudor. *Periodization Theory and Methodology of Training*. New York University,Champaign: Human Kinetics Book, 2009.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- [Http://Dilihatya.com/3284/pengertian-model-menurut-para-ahli-adala](http://Dilihatya.com/3284/pengertian-model-menurut-para-ahli-adala) diakses 26 Desember pukul 02.00
- <http://mardjukifams.blogspot.com/2014/01/makalah-tentang-memukul-dengan-gaya.html?m=1> diakses 30 desember pukul 21.00
- <https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/open+skill>, diakses pada tanggal 2 Januari pukul 19.00
- Husdarta. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- I Made, I Nyoman Jamapel dan I Ketut Pudjawa. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Joyce, Bruce. *Model of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon, 2000.
- Komarudin. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.

- Mahendra, Agus. *Teori Belajar Mengajar Motorik*. Bandung: FPOK UPI, 2007.
- Nala. *Prinsip Pelatihan Fisik Olahraga*. Denpasar: Universitas Udayana, 2008.
- Poerwadarminta. *Kamus Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2010.
- Putra, Nasa. *Reswarch & Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sugiyono. *Model Penelitian, pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- James Tangkudung dan Wahyuningtyas Puspitorini. *Kepelatihan Olahraga*. Jakarta: Cerdas Jaya, 2012.
- Tangkudung, James. *Semua Tentang Cricket*. Jakarta: Tetra Pak Indonesia, 2007.
- Victoria, Jolimont dan. *Australia Cricket Coach*. Australia: 60 Jalimont Street, 2005.

LAMPIRAN 1  
TABEL AHLI, HASIL KEGIATAN, DAN HASIL PERHITUNGAN  
PENELITIAN

## Perhitungan Hasil Validasi Ahli

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil keseluruhan subjek uji coba

 $\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban subjek uji $\sum x_1$  = Jumlah keseluruhan maksimal subyek uji coba

100 % = Konstanta

No	Persentase %	Kategori	Keterangan
1	100 %	Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	66.6%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi
3	0 – 33.3%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

1. Valid

$$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$$

3. Tidak Valid

$$\frac{3}{1} \times 100\% = 33.3\%$$

2. Cukup Valid

$$\frac{3}{2} \times 100\% = 66.6\%$$

4. Tidak Valid

$$\frac{3}{0} \times 100\% = 0\%$$

Tabel 1 Berikut Nama Para Ahli Dalam Uji Validasi

No	Nama	Jabatan
1	Mastri Juniarto,M.pd	Pelatih Pelatda Team Putri Cricket DKI Jakarta
2	Fernandes Nato,S.Fil.	Pelatih Pelatda Team Putri Cricket DKI Jakarta
3	Jesemberti O.Rosogna	Pelatih Putra Rawamangun Cricket Club

Tabel 2 Data hasil penilaian validasi ahli

No	Variasi Model	Skor Maksimal	Hasil			Jumlah Total	Persentase	Kriteria
			Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	VM. 1	3	1	1	1	3	100 %	valid
2	VM. 2	3	1	1	1	3	100 %	valid
3	VM. 3	3	1	1	1	3	100 %	Valid
4	VM. 4	3	1	1	1	3	100 %	Valid
5	VM. 5	3	1	1	1	3	100 %	Valid
6	VM. 6	3	1	1	1	3	100 %	valid
7	VM. 7	3	1	1	1	3	100 %	Valid
8	VM. 8	3	1	1	1	3	100 %	Valid
9	VM.9	3	1	1	1	3	100 %	Valid
10	VM. 10	3	1	1	1	3	100 %	Valid
11	VM.11	3	1	1	1	3	100 %	Valid



Tabel 4 Hasil Produk Model Latihan *Batting* Berbasis Open Skill

No	Nama	Jumlah Skor	Jumlah Maksimal	Persentase	Keterangan
1	S	210	275	76,4	Baik
2	P	218	275	79,3	Baik
3	T	225	275	81,8	Baik
4	A	215	275	78,2	Baik
5	I	255	275	92,7	Sangat Baik
6	J	219	275	79,6	Baik
7	A	220	275	80,0	Baik
8	A	234	275	85,1	Baik
9	R	225	275	81,8	Baik
10	E	230	275	83,6	Baik
11	Z	238	275	86,5	Baik
12	R	240	275	87,3	Baik
13	D	217	275	78,9	Baik
14	N	222	275	80,7	Baik
15	D	227	275	82,5	Baik

Tabel 5 Analisis Hasil Evaluasi Hasil Uji Coba Penerapan Model Latihan

No	Persentase %	Kategori	Keterangan
1	90%-100%	Sangat Valid	Sangat Baik
2	75%-89%	Valid	Baik
3	66.6%-74%	Cukup Valid	Cukup Baik
4	0-33.3%	Tidak Valid	Kurang

Tabel 6 Data Frekuensi Keseluruhan Hasil Kesimpulan Tingkat Pencapaian Penerapan Model Latihan *Batting* Berbasis *Open Skill* Cricket

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	1	6%
2	Baik	14	94%
3	Cukup	0	0%
4	Kurang	0	0%

Tabel 7 Efektivitas Model Dalam Uji Coba Lapangan

No	Variasi Model Latihan	Keterangan
1	Tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
2	Tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
3	Tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
4	Tanpa memukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
5	Tanpa memukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
6	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
7	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
8	Tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
9	Memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
10	Memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter	Dapat diterapkan dan digunakan
11	Memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter	Dapat diterapkan dan digunakan

Lampiran 2

ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN

## **ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN**

### **1. Angket Validasi Produk**

- a. Angket validasi ini bermaksud untuk memperoleh data objektif dari validator atau para ahli dalam penyusunan skripsi
- b. Dengan mengisi angket validasi ini, berarti telah ikut serta membantu saya dalam penyelesaian studi

### **2. Petunjuk Pengisian Angket**

- a. Mohon sebelum validator menyatakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan
- b. Mohon membaca dengan baik setiap pernyataan model latihan, kemudian beri tanda (✓) pada pernyataan yang dianggap layak beserta memberikan penjelasan dikolom keterangan.
- c. Mohon isi angket ini dengan serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan bapak ahli cricket dapat dijawab. Sebelumnya tak lupa kami ucapkan terima kasih atas segala bantuannya.

### **3. Identitas Indikator**

1. Nama :
2. Jenis kelamin :

## 3. Keahlian Bidang :

NAMA MODEL LATIHAN	UJI KELAYAKAN		KET
	LAYAK	TIDAK LAYAK	
1. tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter			
2. tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter			
3. tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter			
4. tanpa memukul dengan jarak 6 meter			
5. tanpa memukul dengan jarak 8 meter			
6. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter			
7. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter			
8. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter			

9. memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter			
10. memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter			
11. memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter			

**TABEL ANGKET PENELITIAN HASIL PRODUK MODEL LATIHAN  
 BATTING BERBASIS *OPEN SKILL* PADA MAHASISWA KLUB  
 OLAHRAGA PRESTASI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**Nama** : .....

**Umur** : .....

**Angkatan** : .....

No	Draf Model Produk (Model 1 sampai 11 pertanyaannya sama)		Jawaban Ahli				
			1	2	3	4	5
1			STS	KS	CS	S	SS
Model Latihan1	1.	Apakah model latihan <i>batting</i> berbasis <i>open skill</i> ini sangat menarik ?					
	2.	Apakah model latihan <i>batting</i> berbasis <i>open skill</i> ini tidak membosankan?					
	3.	Apakah model latihan <i>batting</i> berbasis <i>open skill</i> ini mudah dilakukan?					
	4.	Apakah alat model latihan <i>batting</i> berbasis <i>open skill</i> ini aman?					
	5.	Apakah variasi model latihan <i>batting</i> berbasis <i>open skill</i> ini sangat variatif?					

Keterangan :

STS : Sangat tidak setuju

KS : Sangat setuju

CS : Cukup setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju



LAMPIRAN 3  
FOTO-FOTO KEGIATAN PENERAPAN MODEL LATIHAN *BATTING*  
BERBASIS OPEN SKILL

### Alat-alat Penelitian



#### KETERANGAN :

1. BOLA
2. CONE
3. METERAN
4. HELMET
5. BATT
6. GLOF
7. PAD

Foto Penelitian Model Batting



Foto Penelitian cut shoot



Foto Melakukan Fokus Discusi Group

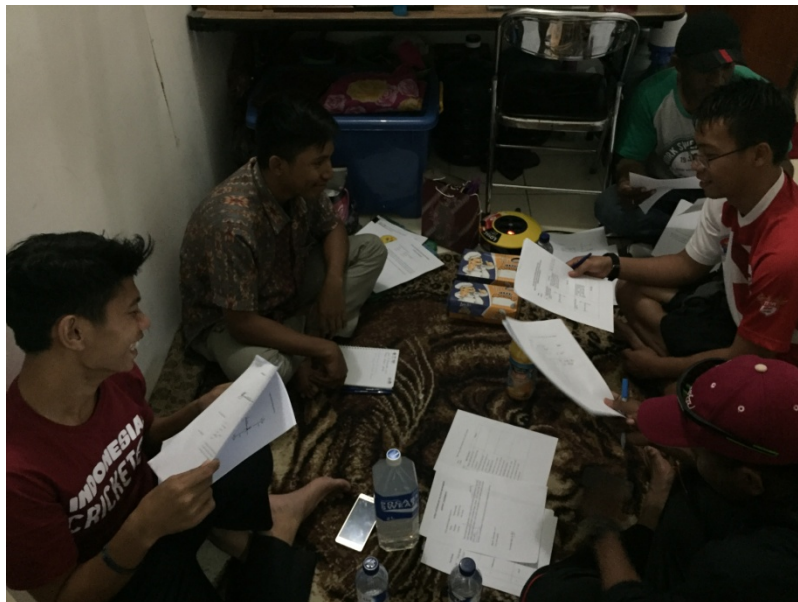




Foto Bersama Dengan Mahasiwa





**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](http://www.unj.ac.id)

Nomor : **4085/UN39.12/KM/2017**  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi**

**13 Desember 2017**

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

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

Nama : **Aditya Gustama**  
Nomor Registrasi : **6135127756**  
Program Studi : **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**  
Fakultas : **Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta**  
No. Telp/HP : **081287905989**

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

**“Model Latihan Batting Berbasis Open Skill Pada Mahasiswa Cricket Universitas Negeri Jakarta”**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Ilmu Olahraga
2. Koordinator Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



*Building  
Future  
Leaders*

# KLUB OLAHRAGA PRESTASI CRICKET

FAKULTAS ILMU OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

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



Jakarta, 24 Januari 2017

Nomor : 106/KOP/CRICKET/UNJ/II/2018  
Perihal : Penelitian  
Lampiran : -

Yth. Kepala Biro Administrasi Akademik  
Dan Kemahasiswaan Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka  
Di  
Jakarta

Sesuai surat Universitas Negeri Jakarta No. 4085/UN39.12/KM/2017. Tanggal 12 Desember 2017, hal Permohonan Izin Mengadakan Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, dengan ini pengurus Klub Olahraga Prestasi Cricket Universitas Negeri Jakarta menyatakan bahwa :

Nama : Aditya Gustama  
Registrasi : 6135127756  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Olahraga

Telah mengadakan pengambilan data di Klub Olahraga Prestasi Cricket Universitas Negeri Jakarta dari tanggal 12 Desember s.d 12 Januari 2017, untuk penelitian skripsi yang berjudul :

**“Model Latihan Batting Berbasis Open Skill Pada Mahasiswa Cricket Universitas Negeri Jakarta”.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua KOP Cricket UNJ

Muhamad Aziz  
NIM. 6135144806



# SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT

(*EXPERT JUDGEMENT*)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mastri Juniarto, M.Pd

Pekerjaan : Pelatih DKI

Keahlian : Ahli Cricket

Menerangkan bahwa penelitian dengan judul "Model latihan *batting* berbasis *open skill* pada Mahasiswa Kop (klub-klub olahraga prestasi) Cricket Universitas Negeri Jakarta " yang disusun oleh saudara Aditya Gustama, dinyatakan cocok (*valid*) untuk dijadikan model latihan *batting* berbasis *open skill*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Desember 2017

Yang memvalidasi



Mastri Juniarto, M.Pd



# SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT

(*EXPERT JUDGEMENT*)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fernandes Nato, S.Fil.

Pekerjaan : Pelatih DKI Putri


Keahlian : Ahli Cricket

Menerangkan bahwa penelitian dengan judul "Model latihan *batting* berbasis *open Skill* pada Mahasiswa Kop (klub-klub olahraga prestasi) Cricket Universitas Negeri Jakarta " yang disusun oleh saudara Aditya Gustama, dinyatakan cocok (*valid*) untuk dijadikan model latihan *batting* berbasis *open skill*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Desember 2017

Yang memvalidasi



Fernandes Nato, S.Fil.

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT**  
**(EXPERT JUDGEMENT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jesemberti O. Rosogna  
Pekerjaan : Pelatih DKI Putra  
Keahlian : Ahli Cricket

Menerangkan bahwa penelitian dengan judul “Model latihan *batting* berbasis *open skill* pada Mahasiswa Kop (klub-klub olahraga prestasi) Cricket Universitas Negeri Jakarta “ yang disusun oleh saudara Aditya Gustama, dinyatakan cocok (*valid*) untuk dijadikan model latihan *batting* berbasis *open skill*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Desember 2017

Yang memvalidasi



Jesemberti O. Rosogna

## ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN

### 1. Angket Validasi Produk

- a. Angket validasi ini bermaksud untuk memperoleh data objektif dari validator atau dosen ahli dalam penyusunan skripsi
- b. Dengan mengisi angket validasi ini, berarti telah ikut serta membantu saya dalam penyelesaian studi

### 2. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Mohon sebelum validator menyatakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan
- b. Mohon membaca dengan baik setiap pernyataan model latihan, kemudian beri tanda (✓) pada pernyataan yang dianggap layak beserta memberikan penjelasan dikolom keterangan.
- c. Mohon isi angket ini dengan serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan bapak ahli cricket dapat dijawab. Sebelumnya tak lupa kami ucapkan terima kasih atas segala bantuannya.

### 3. Identitas Indikator

1. Nama : Mastri Juniarto, M.Pd.
2. Jenis kelamin : Pria
3. Keahlian Bidang : Pelatih Pelatda Cricket Team Putri DKI Jakarta

### ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN

NAMA MODEL LATIHAN	UJI KELAYAKAN		KET
	LAYAK	TIDAK LAYAK	
1. tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter	✓		
2. tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter	✓		
3. tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
4. tanpa memukul dengan jarak 6 meter	✓		
5. tanpa memukul dengan jarak 8 meter	✓		
6. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
7. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
8. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		
9. memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
10. memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
11. memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		

## **ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN**

### **1. Angket Validasi Produk**

- a. Angket validasi ini bermaksud untuk memperoleh data objektif dari validator atau dosen ahli dalam penyusunan skripsi
- b. Dengan mengisi angket validasi ini, berarti telah ikut serta membantu saya dalam penyelesaian studi

### **2. Petunjuk Pengisian Angket**

- a. Mohon sebelum validator menyatakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan
- b. Mohon membaca dengan baik setiap pernyataan model latihan, kemudian beri tanda (✓) pada pernyataan yang dianggap layak beserta memberikan penjelasan dikolom keterangan.
- c. Mohon isi angket ini dengan serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan bapak ahli cricket dapat dijawab. Sebelumnya tak lupa kami ucapkan terima kasih atas segala bantuannya.



### 3. Identitas Indikator

1. Nama : Fernandes Nato, S.Fil.
2. Jenis kelamin : Pria
3. Keahlian Bidang : Pelatih Pelatda Cricket Team Putri DKI Jakarta

### ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN

NAMA MODEL LATIHAN	UJI KELAYAKAN		KET
	LAYAK	TIDAK LAYAK	
1. tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter	✓		
2. tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter	✓		
3. tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
4. tanpa memukul dengan jarak 6 meter	✓		
5. tanpa memukul dengan jarak 8 meter	✓		
6. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
7. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
8. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		
9. memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
10. memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
11. memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		

## **ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN**

### **1. Angket Validasi Produk**

- a. Angket validasi ini bermaksud untuk memperoleh data objektif dari validator atau dosen ahli dalam penyusunan skripsi
- b. Dengan mengisi angket validasi ini, berarti telah ikut serta membantu saya dalam penyelesaian studi

### **2. Petunjuk Pengisian Angket**

- a. Mohon sebelum validator menyatakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan
- b. Mohon membaca dengan baik setiap pernyataan model latihan, kemudian beri tanda (✓) pada pernyataan yang dianggap layak beserta memberikan penjelasan dikolom keterangan.
- c. Mohon isi angket ini dengan serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan bapak ahli cricket dapat dijawab. Sebelumnya tak lupa kami ucapkan terima kasih atas segala bantuannya.

### 3. Identitas Indikator

1. Nama : Jesemberti O.Rosogna
2. Jenis kelamin : Pria
3. Keahlian Bidang : Pelatih Rawamangun Cricket Club

### ANGKET VALIDASI PRODUK MODEL LATIHAN

NAMA MODEL LATIHAN	UJI KELAYAKAN		KET
	LAYAK	TIDAK LAYAK	
1. tanpa memukul dengan jarak 2,5 meter	✓		
2. tanpa memukul dengan jarak 3,5 meter	✓		
3. tanpa memukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
4. tanpa memukul dengan jarak 6 meter	✓		
5. tanpa memukul dengan jarak 8 meter	✓		
6. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
7. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
8. tanpa memantul (full toss) dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		
9. memantul dan dipukul dengan jarak 4,5 meter	✓		
10. memantul dan dipukul dengan jarak 6 meter	✓		
11. memantul dan dipukul dengan jarak 8 meter	✓		



## RIWAYAT HIDUP



### DATA PRIBADI

Nama : Aditya Gustama  
Ttl : Sungailiat, 30 Agustus 1994  
Agama : Islam  
Tinggi badan : 165 cm  
Berat : 55 kg  
Alamat : Jalan Kayu Jati V no. 22,  
Pulogadung Rawamangun Jakarta Timur  
Email : adityagustama6@gmail.com

Nama orang tua  
Ayah : Muhammad Ridwan  
Pekerjaan : Petani  
Ibu : Rostantinah  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

### DATA PENDIDIKAN FORMAL

Sekolah Dasar : SD Negeri 15 sungailiat  
SMP : SMP Negeri 2 Sungailiat  
SMA : SMA Negeri 1 sungailiat

### PRESTASI :

1. Peringkat 2 no. S'8 PON Jawa Barat tahun 2016
2. Peringkat 3 no. T20 PON Jawa Barat tahun 2016
3. Juara 1 no. T20 Komodo Cup 2016
4. Peringkat 2 no. S'8 liga mahasiswa 2016
5. Peringkat plate no. S'6 Bali Bali Internasional Open 2016
6. Runner up no. S'6 Jakarta Internasional Open 2016
7. Peringkat 3 no. T20 SEA Games Kuala Lumpur 2017
8. Juara 1 no. T20 liga mahasiswa 2017
9. Peringkat 2 no. S'8 kejuaraan Nasional Antara Club se – Indonesia

### ORGANISASI

1. Ketua departemen olahraga Ikatan Mahasiswa priode 2013-2015.
2. Wakil ketua klub-klub olahraga prestasi olahraga cricket Universitas Negeri Jakarta.
3. Ketua pelaksana Unj Open cricket 2016.
4. Ketua pelaksana futsal seluruh mahasiswa dan masyarakat Bangka Belitung 2013.