

MODEL PERMAINAN *FACE CLIMBING* DALAM PANJAT TEBING PADA MAHASISWA UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAYA

A.Sirojul Munir¹, Hartman Nugraha² dan Sri Nuraini³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.

¹:Sirojul22@gmail.com, ³Pd_aini@yahoo.com

Received: 19/04/2022 Revised: 11/05/2022 Accepted: 11/05/2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa, yaitu di Universitas Negeri Jakarta dan di Universitas Bhayangkara Jaya. Waktu penelitian terhitung selama 3 bulan selama Maret 2019 – Mei 2019. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model permainan *face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa yang telah di revisi oleh ahli permainan dan ahli panjat tebing sebanyak 15 model yang diujicobakan dalam kelompok kecil sebanyak 15 mahasiswa dan kelompok besar sebanyak 30 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan *face climbing* dalam panjat tebing ini dapat menjadi media untuk digunakan dalam proses kegiatan panjat tebing, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses meningkatkan kemampuan teknik dasar panjat tebing pada mahasiswa, berdasarkan hasil penelitian model bermain panjat tebing dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya.

Kata Kunci: Panjat Tebing, Model Permainan, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Bermain adalah salah satu media atau metode yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual seseorang. Dengan permainan seseorang dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan orang lain, melatih kemampuan motorik serta mengembangkan emosi dengan baik.

Suatu kegiatan aktivitas fisik memiliki fungsi yang luas, seperti untuk anak, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Panjat tebing merupakan salah satu olahraga yang saat ini telah populer di kalangan remaja Indonesia, hal ini terlihat oleh bertambahnya perkumpulan para pecinta olahraga panjat tebing ini dalam satu wadah yang dikenal dengan Federasi Panjat Tebing Indonesia atau FPTI. Sejalan dengan perkembangan olahraga panjat tebing di Indonesia, maka dibuatlah sebuah media yang dapat di gunakan di manapun, berupa tebing buatan, yang juga biasa disebut dengan panjat dinding.

Memanjat menjadi kegiatan yang sangat melelahkan khususnya bagi para pemanjat pemula, keluhan bagi pemanjat pemula umumnya adalah bagian lengan yang cepat lelah. Maka perlu adanya latihan khusus yang dapat meningkatkan kekuatan pada bagian lengan tersebut, yang dipakai untuk mencengkram sebagai pegangan bagi

pemanjat, karena pegangan menjadi salah satu faktor dominan bagi pemanjat.

Keselamatan merupakan hal utama dalam melakukan berbagai olahraga alam. Oleh sebab itu, pemanjat harus mengetahui dasar-dasar teknik dalam panjat tebing. Berikut ini adalah beberapa teknik yang digunakan dalam panjat tebing. *Friction/slab Climbing* adalah teknik memanjat yang mengandalkan gaya gesek sebagai penumpu yang biasa dilakukan pada tebing yang tidak vertikal. *Fissure Climbing* adalah teknik yang memanfaatkan celah batuan dengan menggunakan anggota sebagai pasak. *Face climbing* adalah teknik memanjat pada permukaan tebing yang memiliki tonjolan atau rongga yang memadai untuk pijakan kaki dan pegangan tangan.

Teknik *face climbing* merupakan teknik *wall climbing* pada permukaan tebing yang masih terdapat tonjolan atau rongga cukup untuk pegangan tangan dan pijakan kaki. Pendaki pemula umumnya lebih menitikberatkan berat badan pada pegangan tangan dan merapatkan badan ke dinding yang merupakan kebiasaan salah.

Pada tulisan ini penulis ingin membahas mengenai teknik *face climbing* yang merupakan hal yang sangat penting untuk diteliti karna mengenai teknik dasar dalam olahraga panjat tebing yang harus diketahui, *face climbing* merupakan teknik penunjang kesempurnaan gerak dan keseimbangan memanjat yang di mana tergolong dalam teknik dasarnya. Mengingat pentingnya teknik *face climbing* peneliti berupaya memecahkan masalah yang ada. Masalah yang dihadapi pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta ada beberapa mahasiswa yang masih mengalami kendala saat pemanjatan, karena teknik *face climbing* adalah hal sangat penting dalam cabang olahraga panjat tebing. Maka dari itu mahasiswa harus membutuhkan latihan-

latihan yang bervariasi menunjang untuk memperbaiki teknik dasarnya dengan memberikan unsur rekreasi dan permainan.

Dalam penelitian ini subyek adalah mahasiswa panjat tebing Universitas Bhayangkara Jakarta. Setelah beberapa observasi dilakukan oleh peneliti, nampak sekali bahwa model latihan teknik dasar panjat tebing seperti *face climbing* olahraga panjat tebing ini sangat terbatas dikarenakan pelatih hanya menerapkan latihan yang monoton dan membosankan, sehingga teknik dasar dalam olahraga panjat tebing yang meliputi *face climbing* belum diterapkan dan tersalurkan dengan baik. Dengan ini peneliti ingin mengembangkan variasi model bermain *face climbing* olahraga panjat tebing di Universitas Bhayangkara Jakarta

Melihat fenomena yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan produk model bermain *face climbing* yang berupa variasi-variasi model bermain *face climbing* olahraga panjat tebing dengan berkonsultasi pada ahli panjat tebing.

A. Kerangka Teoritik

1. Model

Yang Ying Ming dalam Sri Haryati (2012), menyatakan bahwa model adalah suatu deskripsi naratif untuk menggambarkan prosedur atau langkah-langkah dalam mencapai satu tujuan khusus, dan langkah-langkah tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Sementara Law dan Kelton dan Sudarman (2012), mengemukakan bahwa model adalah representasi suatu sistem yang dipandang dapat mewakili sistem yang sesungguhnya. Jadi dari pengertian yang sudah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa suatu model dapat dipertanggung jawabkan karena model dapat disusun melalui pengkajian teoritis prosedur ilmiah.

2. Permainan

Bermain adalah salah satu media atau metode yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual seseorang. Dengan permainan seseorang dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan orang lain, melatih kemampuan motoric serta mengembangkan emosi dengan baik.

Bigot dalam Sukintaka (2005), berpendapat bahwa bermain yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan material bukan bermain yang sesungguhnya. Dalam bermain terdapat kebebasan, pengharapan dan juga kesenangan. Selain itu akan melatih diri untuk mengatasi kesukaran-kesukaran sehingga dengan demikian berarti anak dapat mengembangkan kegiatan, baik jasmaniah maupun rohaniyah. Bermain yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan mempengaruhi anak dalam mengembangkan kepribadiannya. Suasana bermain akan lebih terasa bila anak melakukan permainan bersama-sama yaitu setiap permainan merasa menjadi bagian dari suatu kelompok yang mempunyai tujuan yang sama.

3. Panjat Tebing

Panjat tebing digambarkan sebagai tarian, bahkan menyenangkan, seperti permainan. tanjakan bervariasi dari jalur pendek hanya beberapa inci dari tanah ke kenaikan terus menerus dari dinding yang melonjak yang melibatkan ribuan kaki yang pusing.

Menurut Oxlade (2016), Olahraga panjat tebing adalah bagian dari olahraga mendaki gunung, di luar negeri disebut alpinism. Kata alpinism diambil dari nama Pegunungan Alpen (Alps) yang terdapat di Benua Eropa. Olahraga Panjat Tebing atau biasa disebut dengan wall Climbing ini sudah berkembang di Indonesia maupun di luar negeri. Olahraga panjat tebing sangat memerlukan kemampuan fisik yang terlatih dan menguasai teknik dalam pemanjatan. Kebanyakan para pemanjat pemula cenderung mempergunakan kedua tangan sebagai titik tumpuan yang utama tanpa

percaya pada kedua kaki sebagai penumpu berat tubuh di tebing atau dinding.

Menurut Rahmani (2015), menjelaskan panjat tebing sebagai : Salah satu jenis olahraga alam bebas yang cukup menantang adrenalin, dimana para pemanjatnya haruslah orang yang berani dengan ketinggian untuk menanjaki daerah yang umumnya berkontur batuan tebing.

Olahraga panjat tebing adalah suatu olah raga yang mengutamakan kelenturan, kekuatan/daya tahan tubuh, kecerdikan, kerja sama team serta ketrampilan dan pengalaman setiap individu untuk meniasati tebing itu sendiri. Dalam menambah ketinggian dengan memanfaatkan cacat batuan maupun rekahan/celah yang terdapat di tebing tersebut serta pemanfaatan peralatan yang efektif dan efisien untuk mencapai puncak pemanjatan.

A. Teknik *Face Climbing*

Face climbing adalah teknik memanjat pada permukaan tebing yang memiliki tonjolan atau rongga yang memadai untuk pijakan kaki dan pegangan tangan.

Face climbing adalah teknik pemanjatan yang hanya dengan menggunakan berbagai fitur di permukaan wajah batu, berbeda dengan memanjat celah yang dapat membelah wajah batu. pegangan *face climbing* dapat digunakan dengan berbagai cara oleh kaki dan tangan saat naik ke atas batu. *Face climbing* juga termasuk pendakian dari pelat yang hampir tanpa fitur, menggunakan gesekan dan keseimbangan.

Face Climbing merupakan teknik dasar dalam panjat tebing untuk menjangkau *hold* yang lebih jauh dengan tujuan mempercepat pemanjatan serta memakai kekuatan lengan untuk menarik tubuh ke atas serta pijakan kaki untuk menjaga keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh. *Face climbing* perlu dilatih dengan menggunakan teknik yang benar dan bertenaga, karena teknik ini berpusat pada

jangkauan tangan dalam memegang hold serta kekuatan lengan dan genggamannya serta pijakan kaki.

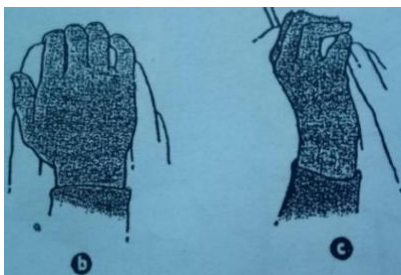


Gambar 1. Teknik Face Climbing Sumber: Buku MOUNTAINEERING The Freedom Of The Hills

Pegangan tangan

Pertama dengan menggunakan pegangan untuk keseimbangan, untuk membantu meningkatkan diri dengan menarik pegangan, atau untuk memberikan berbagai bentuk tekanan balik. Pegangan yang tingginya sekitar kepala adalah yang terbaik karena mereka tidak menuntut jangkauan yang melelahkan.

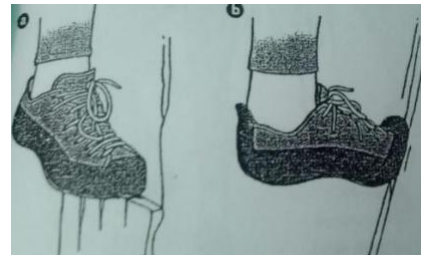
Pegangan merupakan keamanan maksimum ketika semua jari digunakan. menjaga jari-jari berdekatan memberikan pegangan yang lebih kuat pegangan tangan yang paling umum adalah pegangan yang melekat.



Gambar 2. Posisi tangan Sumber: Buku MOUNTAINEERING The Freedom Of The Hills

Pijakan kaki

Pemanjat menggunakan sebagian besar pijakan dengan menggunakan salah satu dari dua teknik : merayap dan mengolesi. Saat merayap, beratkan ujung sol sepatu di atas penahan. Baik tepi dalam atau luar digunakan, tetapi bagian dalam biasanya lebih disukai untuk kemudahan dan keamanan yang lebih besar.



Gambar 3. Posisi kaki Sumber: Buku MOUNTAINEERING The Freedom Of The Hills

Belajarlah untuk menahan kaki dengan tepat. sekali kaki diatur, hindari bergerak terus sampai pergi ke langkah berikutnya. jika kaki mulai bergetar sambil memegang posisi kaki, sebuah fenomena yang dikenal pendaki sebagai "kaki mesin jahit". turunkan tumit untuk mengendurkan otot-otot kaki. gerak kaki yang tepat dan efisien akan membutuhkan beberapa latihan untuk dikembangkan, tetapi itulah tujuan dari batu besar.

Titik kontak yang ideal bisa bervariasi, tetapi umumnya antara bola kaki Anda dan ujung jari. Menjaga tumit lebih tinggi dari jari kaki akan memberikan presisi yang lebih besar tetapi lebih melelahkan. Menggunakan ujung sepatu boot atau *rock* pemanjat pada penahan juga sangat melelahkan. Dengan latihan, pemanjat akan menjadi mahir menggunakan pijakan yang semakin kecil. Saat mengolesi, telapak kaki mengarah ke atas, dengan sol sepatu dioleskan di atas pegangan.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Research & Development* (R & D) untuk memvalidasi

produk berupa pengembangan model permainan *face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta. Metode R & D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, di evaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu.

Desain dalam penelitian dan pengembangan didasarkan pada data yang sistematis yang berasal dari praktik. Melalui studi sistematis ada desain, pengembangan dan proses evaluasi dengan tujuan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan non instruksional serta alat-alat dan model baru atau yang disempurnakan. Ini merupakan cara untuk menguji teori dan untuk memvalidasi produk, selain itu untuk membuat prosedur baru, teknik dan alat-alat berdasarkan analisis tertentu. Desain dan pengembangan produk serta program instruksional merupakan jantung dan IDT (*Instructional Desain & Technology*).

Langkah-langkah Pengembangan Model

1. Model ADDIE

Prosedur yang dikemukakan diatas merupakan langkah yang harus diikuti secara lengkap. Peneliti mendesain langkah-langkah dari prosedur yang dikembangkan oleh ADDIE dan disesuaikan dengan tujuan dan kondisi dilapangan.

Setelah melihat dan mengetahui melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan langkah-langkah pelaksanaan disesuaikan dengan kondisi pada penelitian sebenarnya. Oleh karena itu peneliti melakukan langkah-langkah penelitian yang diuraikan secara jelas sesuai dengan pengembangan produk ADDIE. Penelitian ini melalui 5 tahap dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model ADDIE.

2. Penelitian Pendahuluan

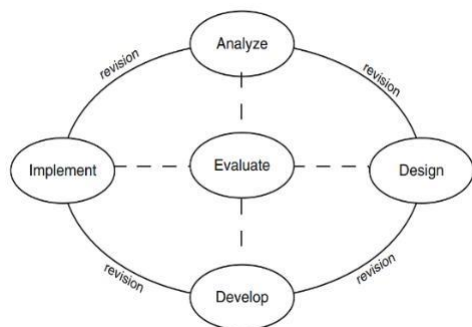
Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh data informasi yang dilakukan dengan observasi awal berupa pengamatan lapangan, dan wawancara dengan Pelatih panjat tebing Universitas Bhayangkara Jakarta. Dilihat dari subjek penelitian yaitu mahasiswa panjat tebing disini sangat kurang dari segi variasi materi latihan *face climbing*. Maka dari itu peneliti membuat desain model model permainan *face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta.

- Tahap studi pendahuluan pada penelitian ini di rencanakan menempuh alur sebagai berikut: studi literature. Pengumpulan data dilapangan, pengamatan proses latihan, identifikasi masalah yang ditemui dalam latihan dan deskripsi serta temuan dilapangan.
- Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan pendukung konsep model permainan *face climbing* pada panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta.
- Studi lapangan menempuh kegiatan survei karena untuk mempersiapkan tekhnis dan memahami terlebih dahulu karakteristik subjek penelitian di Universitas Bhayangkara Jakarta, hasil studi atau temuan lapangan dideskripsikan menjadi suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

3. Perencanaan Pengembangan Model

Untuk perencanaan produk model permainan *face climbing* untuk mahasiswa, model permainan ini dibuat sesuai kriteria panjat tebing, dengan cara bermain, waktu, jarak yang disesuaikan. Model ini mengacu

pada model pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Rancangan Model ADDIE

Adapun penjelasan dari langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini saya melakukan observasi di Universitas Bhayangkara Disana peneliti mengamati lokasi, peralatan dan lapangan serta boulder tempat berlatih panjat tebing. Selain itu mengamati subjek Mahasiswa, terdapat permasalahan yaitu belum diterapkan permainan dalam latihan dan cara memanjat belum tersalurkan dengan baik, kurang variasi latihan sehingga memperlambat perkembangan dalam teknik panjat tebing.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat desain berupa model permainan, setelah itu menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

3. *Development* (Pengembangan Model)

Pada tahap ini yaitu pembuatan produk awal, peneliti membuat 15 model permainan. Peneliti melakukan validasi kepada 2 ahli permainan.

4. *Implement* (Pelaksanaan)

Setelah tahap pengembangan model dan validasi, peneliti akan melakukan penelitian pada bulan maret.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti mengkonsultasikan kepada para ahli dan para dosen pembimbing, untuk memperbaiki permainan dan masuk

kedalam pembuatan produk berupa buku model permainan.

4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Telaah Pakar

Validasi para ahli dilakukan oleh ahli permainan dan ahli panjat tebing. Evaluasi dari para ahli dijadikan masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada para ahli.

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

1. Tinjauan dan analisa dari ahli panjat tebing terhadap model permainan *face climbing* dalam panjat tebing yang berfungsi memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti.
2. Tinjauan dan analisa dari ahli permainan terhadap model latihan permainan *face climbing* dalam panjat tebing berbasis permainan yang berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi dilapangan dengan model yang dirancang oleh peneliti.

b. Revisi Produk

Setelah produk awal ditinjau oleh 1 ahli permainan dan 1 ahli panjat tebing diberikan masukan serta penilaian, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Maka dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktekkan model permainan *face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk di revisi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan mengambil subjek mahasiswa yCang berada di kop panjat tebing Universitas Negeri Jakarta sebanyak 15 mahasiswa.

d. Penelitian Kelompok Besar

Tahap selanjutnya adalah penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dengan mempraktekan di lapangan. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan, Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 30 mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Bhayangkara Jaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data pada penelitian ini adalah hasil dari model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara, ditulis dalam bentuk buku panduan model permainan. Buku tersebut menyajikan berbagai model permainan *face climbing* dalam panjat tebing yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan model yang terakhir.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model permainan *face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model permainan untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan Pelatih panjat tebing Universitas Bhayangkara tersebut pada tanggal 21 Maret. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Apakah dalam melatih, diberikan materi permainan panjat tebing?	Tidak pernah, karena masih kurangnya inisiatif dari para pelatih panjat tebing
2	Berapa kali pertemuan latihan panjat tebing pada anggota?	Latihan panjat tebing dilakukan seminggu 2 kali
3	Media atau alat apa yang digunakan ketika kegiatan latihan panjat tebing berlangsung?	Sejauh ini media atau alat yang digunakan adalah sepatu panjat, carabiner, webbing, hardness, ascender, descender.
4	Bagaimana proses pelaksanaan latihan panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara ?	Pada saat materi latihan panjat tebing, Sangat antusias, namun lama kelamaan anggota menjadi bosan karena materinya yang kurang begitu variasi
5	Bagaimana antusias anggota saat materi latihan panjat tebing sedang berlangsung?	Sangat antusias, namun lama kelamaan anggota menjadi bosan karena materinya yang kurang begitu variasi
6	Apakah pelatih pernah menggunakan model permainan <i>face climbing</i> dalam panjat tebing pada saat memberikan materi?	Sudah pernah, namun kebanyakan model yang di buat kurang pas diterapkan untuk anggota.
7	Apakah pelatih setuju jika diberikan pengenalan – model permainan <i>face climbing</i> dalam panjat tebing pada anggota? Apa alasannya?	Sangat setuju, karena melihat antusias anggota yang tinggi dalam panjat tebing diharapkan adanya perubahan yang lebih baik.

2. Model Draft Awal

Hasil evaluasi ahli (evaluasi produk awal) evaluasi ahli dilakukan untuk mengevaluasi produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan dengan melakukan analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini para ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang rancangan Model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara. Rancangan awal di uji oleh 2 orang ahli yaitu, ahli permainan dan ahli panjat tebing. Untuk mendapat masukan tentang rancangan model permainan yang akan dikembangkan, maka digunakan

kuisisioner yang mana hasil dijadikan dasar untuk memperbaiki produk awal yang akan di gunakan pada uji coba kelompok kecil.

3. Model Draft Final

Setelah dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapatkan Model Permainan *face climbing* dalam panjat tebing yang sudah final, terdapat 15 permainan yang dapat diterapkan pada tingkat pemula, baik dalam segi alat alat, bentuk permainan dan peraturan permainanya. Berikut ini hasil uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di Universitas Bhayangkara Jaya .

Tabel 2. Hasil Model Final

No	Nama Model Permainan	Kriteria
1	<i>Mr. Crabs</i>	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
2	Nenek balok	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
3	Cicak tentara	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
4	Terowongan berbulu	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
5	Kelabang zig zag	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
6	Kardus balance	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
7	<i>Rolling down</i>	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
8	Transfer kaki	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
9	Bola jinjit	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
10	Kaki seribu	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
11	Kaki satu	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
12	<i>Point gatal</i>	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
13	<i>Kick me</i>	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
14	<i>Webbtar</i>	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara
15	Baskom melayang	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan oleh Mahasiswa Bhayangkara

Sumber: Hasil Uji Coba Kelompok Besar

A. Kelayakan Model

Pada penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapat masukan rancangan model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara jaya. Setelah dilakukan validasi, evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu sebanyak 15 model permainan panjat tebing yang valid.

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan Abdul Gani, S.Pd, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu Olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada bulan Februari dan Maret 2019.

2. Data Hasil Validasi Ahli Panjat tebing

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli Olahraga Panjat tebing Dra. Aryati, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu Olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada bulan Februari dan Maret 2019.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli, yang terdiri dari: 1 ahli permainan dan 1 ahli Panjat tebing terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Tabel 3. Kelayakan Model Permainan dan Panjat Tebing

No	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Layak/Valid	Tidak Layak/Tidak Valid	
1	Mr. Crabs	Ya		Layak/Valid
2	Nenek balok	Ya		Layak/Valid
3	Cicak tentara	Ya		Layak/Valid
4	Terowongan berbulu	Ya		Layak/Valid
5	Kelabang zig zag	Ya		Layak/Valid
6	Kardus balance	Ya		Layak/Valid
7	Transfer kaki	Ya		Layak/Valid
8	Bola jinjit	Ya		Layak/Valid
9	Kaki seribu	Ya		Layak/Valid
10	Kaki satu	Ya		Layak/Valid
11	Point gatal	Ya		Layak/Valid
12	Kick me	Ya		Layak/Valid
13	Baskom melayang	Ya		Layak/Valid
14	Rolling down	Ya		Layak/Valid
15	Webbtar	Ya		Layak/Valid

Sumber: Hasil Validasi

B. Revisi Produk

Uji ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap dua ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk penyempurnaan model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya diantaranya:

1. Petunjuk pelaksanaan model model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya

harus dibuat secara jelas supaya mudah untuk dipahami.

2. Peraturan model model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya harus dibuat secara jelas dan mudah dipahami.
3. Tujuan dari setiap model model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya harus dijelaskan secara terperinci dan mudah dipahami.

C. Pembahasan

Hasil akhir produk model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan yang diterapkan layak dan sesuai digunakan untuk Mahasiswa. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan senang mengikuti permainan *face climbing* dalam panjat tebing yang diberikan oleh peneliti, dimana dengan menerapkan permainan *face climbing* panjat tebing dalam proses berlatih tidak cepat menimbulkan rasa bosan saat berlatih dasar panjat tebing. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model permainan *face climbing* dalam panjat tebing agar dapat meningkatkan ingin berlatih panjat tebing.

Penelitian ini dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, peneliti melakukan penelitian kelompok besar sebanyak 5 kali pertemuan, total subjek dalam penelitian kelompok besar yang diadakan di Universitas Bhayangkara Jaya ini berjumlah 30 sampel, setiap pertemuan peneliti memberikan 3 variasi model permainan *face climbing* dalam panjat tebing yang sudah dirancang dan sudah di uji validasinya untuk dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam

penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dan juga pembahasan dari hasil penelitian, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 17 model yang diterapkan kepada 15 Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, dan penelitian kelompok besar dengan jumlah 15 model yang diterapkan kepada 30 Mahasiswa Bhayangkara Jaya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model permainan dalam panjat tebing untuk mahasiswa universitas bhayangkara jaya ini dapat dikembangkan melalui permainan *face climbing*. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan. Serta pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli olahraga panjat tebing bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model *permainan face climbing* dalam panjat tebing untuk mahasiswa ini dapat diterapkan pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya.

Pada penelitian ini didapatkan 15 model permainan *face climbing* yang layak dan dapat diterapkan.

Implikasi

Melihat hasil penelitian model permainan *face climbing* dalam panjat tebing ini dapat memberikan kontribusi yang baik kepada para pelatih panjat tebing, khususnya pada materi panjat untuk proses dalam meningkatkan kemampuan dasar pada teknik dasar dalam panjat tebing untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya.

Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model permainan *face climbing*

dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

1. Saran pemanfaatan

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jaya, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

a. Masyarakat

Produk model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara yang dikemas dalam bentuk panduan model permainan ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktek permainan, sehingga diharapkan dapat menarik minat anak agar termotivasi dalam latihan panjat tebing.

b. Program studi ilmu keolahragaan konsentrasi olahraga rekreasi dan fakultas ilmu keolahragaan.

Model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa Universitas Bhayangkara ini sebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepastakaan. Sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

2. Saran Diseminasi

Dalam pembuatan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memerhatikan sasaran yang akan di uji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model permainan *face climbing* dalam panjat tebing pada mahasiswa

Universitas Bhayangkara Jaya ini. Dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di Universitas Bhayangkara Jaya. Sehingga model permainan ini dapat menarik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo, *Pengetahuan Tentang Penelitian dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa, Jurnal Psikologi*, Vol.2, No.1, Juni 2004
- Benny A. Pribadi. 2009, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Emzir.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Febrina Songki Sugiarto, *Analisis Implementasi Standar Keselamatan dan Pemakaian Peralatan Panjat Tebing Untuk meningkatkan Keselamatan Pada Kegiatan Sport Climbing, JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT*, Vol 2, No. 2, April 2013,h.2
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R.Borg. 2007, *Eight Edition Educational Research*, New York,.
- Mita Erliana, *Pengaruh Latihan Kekuatan Otot Lengan Melalui Pull Up Terhadap Peningkatan Speed Track Atlet Federasi Panjat Tebing Indonesia Banjarbaru, Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* Vol.14, No.1, Juni 2015, hal.2
- Nurhayati, *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol.3, No.1, 2005. Hal.24
- Phill Watts.1996.*ROCK CLIMBING (Outdoor Pursuits Series)* Hongkong:Human Kinetics Publisher .
- Puspa Fajar Pratomo, *Pengaruh Penambahan Latihan Rope Jump Dengan Metode Interval Training Terhadap Kecepatan Pemanjatan Atlet Panjat Tebing Kategori Speed Putra Kota Madiun, E-Journal Ilmu Keolahragaan* Vol. 04 ,No.1, Maret 2016, hal.32-36
- Ratuh Arrum dan Sari Zakiyah, *Hubungan Antara Kekuatan Karakter dan Resiliensi Pada Mahasiswa*, Vol.4 , July 2017,Hal.5.
- R.S Harisenjaya.2007. *Panduan Teknik Olahraga Permainan Tanpa Alat*. Bandung: Refika Aditama
- Sri Haryati, *Reseach and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Vol.37, No.1, 15 September 2012. h.11-26.
- Steven m.cox and Kriss Fulsas.2003. *MOUNTAINEERING The Freedom Of The Hills, America: The Mountaineers Book*.
- Sunarno Agung,Sihombing Syaifulloh. 2011. *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2011, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Winarmo.2008. *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.