

**MODIFIKASI ALAT PERMAINAN *SIMPLE WOODBALL*
UNTUK PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
SD NEGERI PEUNDEUY SUKABUMI**

***MODIFICATION OF SIMPLE WOODBALL GAME TOOLS FOR
LEARNING IN PEUNDEUY ELEMENTARY SCHOOL
SUKABUMI***

Kurnia Edwin Prasetyo, Ahmad Alwi Nurudin & Wening Nurgraheni.

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

kurniaedwin13@gmail.com , ahmadalwi@ummi.ac.id, nugraheniwening@ummi.ac.id

Abstrak

Untuk memperkenalkan olahraga baru *woodball* di sekitar persekolahan dalam mengatasi setiap masalah di *outdoor* khususnya lapangan serta perlengkapan untuk menunjang permainan *woodball*, dalam permainan *woodball* peneliti bisa memodifikasinya. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan kali ini yang bertujuan untuk memperkenalkan alat modifikasi permainan *woodball* di SD Negeri Peundeuy Sukabumi untuk menghasilkan suatu permainan baru yang ada di lingkungan sekolah. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dari sugiyono, yang terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) uji coba pemakaian ;(6) revisi produk ;(7) uji coba produk; (8) revisi desain;(9) revisi produk; (10) produk akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri Peundeuy Sukabumi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Dari hasil penelitian ini yaitu modifikasi alat permainan *woodball* pada peserta didik SD Negeri Peundeuy Sukabumi dimana produk yang sudah divalidasi oleh ahli. Ahli dan pelatih *woodball* dimana didapatkan rata-rata 85,3% kemudian dilakukan uji coba dengan skala besar. Hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata persentase 87% dan hasil uji coba skala besar mendapat rata-rata persentase 95% serta alat modifikasi permainan *woodball* ini layak digunakan.

Kata Kunci : Modifikasi, Alat Permainan, *Simple Woodball*

Abstract

introduce a new sport of woodball around schools in overcoming every problem in the outdoor, especially the field and equipment to support woodball games, in woodball games researchs can modify it. The objective of this development research is to introduce a game modification tool woodball in Peundeuy Elementary School Sukabumi to produce a new game that exists in the school environment. This research is a research and development (R&D) from Sugiyono, which consists of 10 steps, namely (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) usage trial;(6) product revision;(7) product trial; (8) design revision;(9) product revision; (10) the final product. The subjects of this study were students Peundeuy elementary school Sukabumi. The sampling technique in this study used the snowball sampling technique. The data analysis technique used descriptive analysis techniques. From the results of this study, the modification of the game tool woodball for the students Peundeuy elementary school sukab

umi where the product has been validated by experts. experts and coaches Woodball obtained an average of 85.3% and then a large-scale trial was conducted. The results of small-scale trials get an average percentage of 87% and the results of large-scale trials get an average percentage of 95% and game modification tool woodball this is feasible to use.

Key words : *Modification, Game Tool, Simple Woodball*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah salah satu alat atau wadah dimana setiap individu dapat mempelajari gerak atau psikomotorik melalui olahraga yang dituangkan dalam bentuk pembelajaran. Pengetahuan dan pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui pelaksanaan aktivitas jasmani bermain dan olahraga serta menjaga pola hidup sehat dan terbentuknya karakter mental, emosional, spiritual dan sosial dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan nasional (Bangun, 2018). Aktivitas jasmani yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh yang berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani sehingga tubuh terasa kuat dan baik secara jasmani maupun rohani

Proses pembelajaran merupakan salah satu aktivitas seorang siswa yang sedang melakukan pembelajaran sehingga situasi tersebut merupakan salah satu peristiwa belajar yang berarti usaha dalam merubah sikap siswa menjadi teladan (Sunhaji, 2014).

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh ilmu, meningkatkan suatu ilmu dan merubah tingkah laku yang terbentuk karena adanya pengalaman dari setiap individu di bawah bimbingan pelajar (Arfani, 2016). Penguasaan keterampilan setiap guru kebanyakan belum menguasai pembelajaran yang dilakukan, hanya menggunakan pembicaraan dan kapur tulis padahal pendidikan jasmani tidak hanya belajar di dalam kelas sedangkan dapat dilakukan di luar ruangan agar siswa bisa menikmati suasana di lingkungan sekolah atau di luar sekolah (Sobarna et al., 2018). Belajar ialah konsep yang tidak bisa dipersiapkan dalam kegiatan belajar. Mengacu kepada seorang siswa sedangkan mengajar mengacu kepada apa yang diinginkan guru. Dua kegiatan tersebut menjadi timbal balik interaksi antara seorang guru dengan siswa pada kegiatan pembelajaran berlangsung (Rubiana, 2017). Rencana saat pembelajaran memiliki suatu proses tahapan perencanaan dalam pembelajaran siswa dengan tidak berinteksi dengan guru saja tetapi dengan keseluruhan sumber pelajaran yang didapat pada saat sekolah (Fakhrurrazi, 2018).

Olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani sehingga tubuh terasa lebih kuat sehat, dalam jasmani dan batiniah (Natal, 2020). Melakukan olah tubuh atau bisa di sebut olahraga bisa dimana saja baik di *indoor* maupun *outdoor*. Olah tubuh sendiri bisa di kategorikan beberapa macam, terdiri dari seni beladiri, atletik dan permainan. Usia anak-anak umumnya sangat menggemari permainan olahraga dan tidak sedikit juga orang dewasa.

Salah satunya permainan *woodball*.

Olahraga yang dapat dikembangkan di Indonesia adalah permainan *woodball*. Prinsip permainan ini seperti halnya permainan golf hanya saja relatif sederhana dan harganya yang terjangkau baik untuk semua kalangan (Putri et al., 2017). Olahraga *woodball* ini sama dengan olahraga lainnya yang membutuhkan kemampuan dasar dan harus dilatih seperti fisik, teknik, mental dan kepercayaan diri dalam melakukan olahraga tersebut agar dapat mencapai prestasi yang diinginkan (Ibrahim et al., 2017)

Di sukabumi permainan *woodball* termasuk olahraga baru bahkan masih terbilang cukup dalam hal peminatnya baik secara umum maupun di lingkungan sekolah. Mengembangkan dan mengenalkan olahraga *woodball* khususnya di sekitar lingkungan sekolah agar bisa dipakai untuk bahan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan olahraga *woodball* khususnya di sekolah untuk tujuan menaikkan kemampuan yang ada pada peserta didik. Permainan *woodball* ini sulit dimainkan di tempat yang terbatas dalam hal sarana dan prasarana terutama lapangan yang membutuhkan cukup luas, sekalipun yang memiliki lapangan kurang memadai maupun alat yang digunakan untuk permainan *woodball* hanya segelintir orang.

Di lingkungan persekolah dalam mata pembelajaran pendidikan jasmani olahraga *woodball* ini baru banyak yang tidak mengetahui permainan *woodball* ini akan tetapi saat diberikan pertanyaan mereka hanya mengetahui sebatas verbal dan tidak mengetahui secara visualnya seperti apa *woodball* itu. Dari sumber kurikulum pendidikan jasmani dalam persekolahan yang kaitannya seperti permainan *woodball* tidak bisa disampaikan atau diganti dengan olahraga lain.

Tujuan dari penelitian ini untuk memperkenalkan olahraga baru *woodball* disekitar persekolahan dalam mengatasi setiap masalah di *outdoor* khususnya lapangan serta perlengkapan untuk menunjang permainan *woodball*, dalam permainan *woodball* peneliti bisa memodifikasinya. Dalam hal pembelajar di sekolah bertujuan untuk memudahkan melakukan aktifitas olahraga *woodball* dengan menggunakan teknik dasar permainan *woodball*, bola, gawang dan lapangan. Karena siswa lebih mengenal olahraga atletik bela diri dan permainan menjadi lebih berkembang dan alternatif dalam pembelajaran di sekolah.

Saat kegiatan proses pembelajaran di sekolah, guru sangat membutuhkan modifikasi alat karena terbatasnya sarana dan prasarana (Pratama, 2017). Sarana dan prasarana olahraga merupakan bentuk dan alat yang tersedia untuk memudahkan individu untuk melakukan sebuah aktivitas dalam melakukan olahraga seperti lapangan *woodball*, sirkuit lintasan lari dan lapangan sepak bola (Bayu I Made Andika & Iswana, 2021). Rata-rata prasarana yang dimiliki setiap lingkungan sekolah hanya berupa data lapangan minimalis, hal ini karena keterbatasannya lahan untuk lapangan di sekolah (Tokan, 2019). Analisis kebutuhan dalam perencanaan sarana dan prasarana pendidikan diawali dengan melakukannya evaluasi dan analisis sarana dan prasarana

yang diperlukan untuk mendukung siswa dalam proses aktivitas belajar di luar kelas maupun di dalam kelas (Nasrudin & Maryandi, 2018). Kurang memadainya fasilitas sarana dan prasarana berakibat kepada keefisienan waktu terhadap latihan. Maka dari itu perlu adanya modifikasi pada alat untuk mengatasi permasalahan tersebut (Akbar & Gemael, 2020).

Modifikasi bisa membantu dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Modifikasi ialah proses pembuatan suatu objek yang lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi yang aslinya (Daya & Chan, 2017)

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut dan tahap-tahap pada penelitian ini ada 10 langkah yaitu: 1)potensi dan masalah 2)mengumpulkan informasi 3)desain produk 4)validasi desain 5)revisi desain 6)uji coba produk 7)revisi produk 8)uji coba pemakaian 9)revisi produk 10)produk akhir

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi yaitu :

1. Teknik Deskriptif

Dalam teknik ini presentase diperhatikan untuk menganalisis dalam mengetahui layak atau tidaknya alat modifikasi *woodball (simple woodball)* yang akan divalidasi ahli menggunakan lembar kuesioner dan dokumentasi

2. Kuesioner (Angket)

Angket digunakan untuk menilai suatu kelayakan dari produk permainan yang akan dikembangkan dan ditujukan untuk mendapatkan nilai atau validasi dari ahli dan praktisi dalam hal penyusunan suatu konsep model yang dikembangkan secara bahasa, isi materi dan penulisan. Menurut (Sugiyono, 2018) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila diharapkan tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”. Kuesioner yang digunakan untuk ahli materi yang dimaksud adalah dosen yang memiliki pemahaman tentang olahraga *woodball*.

Ahli tersebut akan memberikan penilaian dan kelayakan terkait alat *woodball* yang di kembangkan. Dari penjelasan ahli di atas berikut faktor, indikator dan jumlah butir pada kuesioner yang akan digunakan untuk para ahli yaitu ahli *woodball*, ahli permainan dan praktisi untuk mengukur kualitas alat yang akan di kembangkan.

3. Dokumentasi

Mengumpulkan data dengan dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen yang penting dan berkaitan dengan pengembangan produk yaitu model pengembangan permainan *woodball* (*simple woodball*). Dokumen yang dikumpulkan berupa dokumen foto dan video sebagai penguat informasi dan validitas data yang telah didapat.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”.

1. Populasi

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan ialah di sekolah SD Negeri Peundeuy Sukabumi. Populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sampel

Sampel adalah bagaian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh pupulasi tersebut”. Pada penelitian ini menggunakan teknik *snowball* sampling karena teknik ini penentuan dimana mula-mula jumlahnya kecil dan menjadi besar. Pada penelitian ini skala kecil yang dilakukan menggunakan 10 siswa dan skala besar 20 siswa.

Pada penelitian ini untuk memodifikasi alat menggunakan alat dan bahan yang mudah banyak dicari di sekitar lingkungan seperti wadah kok, gagang sapu bekas, serbuk gergaji, lem, kardus/ketas *duplex* dan solasi untuk alat *mallet*, untuk bola menggunakan koran, batu, dan balon serta untuk *gate* menggunakan dua botol bekas, 30 cm kayu, air semen, pasir, sedotan, wadah kok dan cat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data koesioner yang dilakukan oleh ahli dan pelatih *woodball* mendapatkan hasil presentase dengan rata-rata 85,3% atau masuk ke dalam kategori penilaian (**Sangat baik**). Maka permainan modifikasi *woodball* dapat digunakan pada tahap uji skala kecil dengan saran yang telah diberikan oleh beberapa ahli.

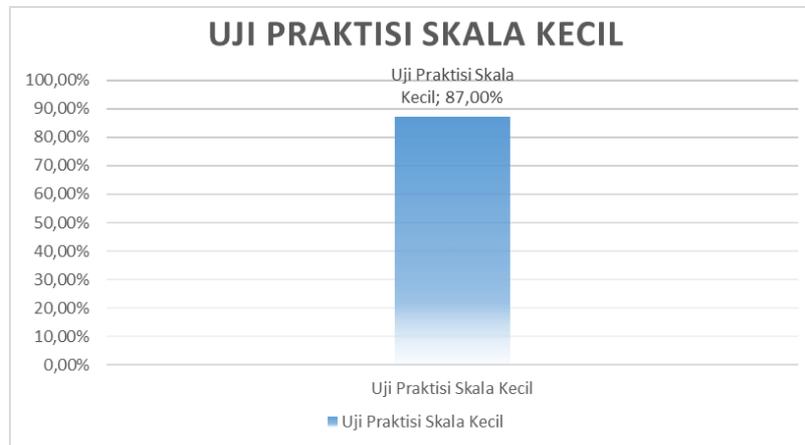
Berikut ini adalah hasil pengisian lembar evaluasi dari ahli, pelatih *woodball*, dan praktisi penjas.

Tabel 1. Hasil Presentasi Para Ahli dan Pelatih

No	Ahli	Hasil Persentase Skor Penilaian	Kategori
1	Ahli <i>Woodball</i>	84%	Sangat baik
2	Ahli <i>Woodball</i>	82%	Sangat baik
3	Pelatih	90%	Sangat baik
	Rata -Rata	85,3%	Sangat baik

Berdasarkan saran dan masukan yang didapatkan dari ahli dan pelatih *woodball* peneliti melakukan

revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah alat modifikasi permainan *woodball* yang telah divalidasi oleh ahli dan pelatih *woodball* maka peneliti melakukan penelitian dengan uji skala kecil pada peserta didik SD Negeri Peundeuy Sukabumi kelas VI dengan jumlah 10 orang siswa.



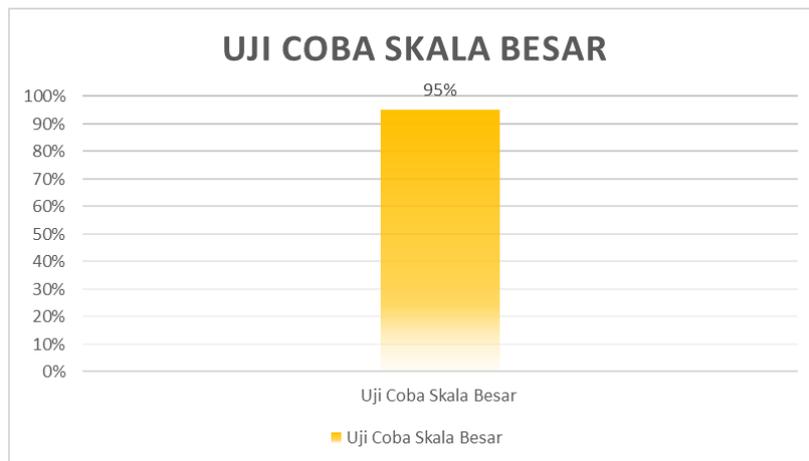
Gambar 2. Diagram Persentase Kuesioner Skala Kecil

Diagram di atas merupakan hasil data penilaian dari modifikasi alat permainan *woodball* sampel uji skala kecil, dari gambar diagram di atas ada 10 aspek yang dinilai oleh praktisi dan bisa kita lihat bahwa penilaian tersebut masuk ke dalam kategori **Sangat baik**

Tabel 2. Saran dan Revisi dari Praktisi Uji Skala Kecil

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Mallet	Agar lebih nyaman	Memakai grip (pelindung)

Permasalahan yang didapat dalam produk alat modifikasi permainan *woodball* setelah uji skala kecil pada peserta didik SD Negeri Peundeuy Sukabumi berjumlah 10 orang perlu adanya pemecahan bagaimana alat modifikasi *woodball* ini layak digunakan dengan baik. Hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki beberapa modifikasi alat *woodball*. Berikut merupakan masukan beberapa revisi dan saran dari uji praktisi.



Gambar 3. Diagram Persentase Uji Praktisi Skala Besar.

Hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata persentase 87% dan hasil uji coba skala besar mendapat rata-rata persentase 95% serta alat modifikasi permainan *woodball* ini layak digunakan.

Adapun saran dan komentar setelah uji coba skala besar pada peserta didik kelas VI SD Negeri Peundeuy Sukabumi dengan jumlah 20 orang sebagai berikut:

Tabel 3. Komentar dan Saran dari Praktisi Uji Skala Besar

Komentar dan Saran
Permainan olahraga ini sangat baik untuk diterapkan kepada peserta didik. Hanya pula pada pelaksanaannya tersebut harus didampingi agar mudah memahami dalam olahraga <i>woodball</i> tersebut.

Pada penelitian ini penulis menyimpulkan ada beberapa kelebihan dari produk modifikasi alat permainan *woodball* antara lain membuat peserta didik aktif bergerak dalam melakukan permainan tersebut dan mendorong 3 aspek yaitu aktif, kognitif dan fikomotor. Modifikasi alat ini pun menyesuaikan ukuran dan berat dalam mallet sehingga merasa lebih efektif dan ringan saat digunakan serta modifikasi alat ini dapat dibuat sendiri karena menggunakan bahan-bahan yang bisa didaur ulang pada lingkungan sekitar. Alat yang dibuat ini dapat digunakan di lapangan yang sudah dicor sedangkan alat yang aslinya tidak dapat dimainkan dalam lapangan yang telah dicor karena mudah rusak. Memperlancar proses pembelajaran dalam olahraga dan harga terjangkau.

Berikut gambar hasil modifikasi alat *woodball* :



Gambar 4. *Mallet*, *Gate*, dan Bola

IV. KESIMPUL

Dari hasil akhir kegiatan tersebut peneliti pengembangan ini adalah pengembangan alat modifikasi permainan *woodball* agar peserta didik SD Negeri Peundeuy Sukabumi yang berdasarkan hasil dari data uji coba skala kecil dan besar hasilnya dari peneliti ini pembahasan dalam skripsi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Alat modifikasi permainan *woodball* layak untuk digunakan oleh peserta didik, hal ini berdasarkan hasil data analisis dari ahli *woodball* mendapatkan persentase 84% dan 82% dan dari pelatih *woodball* mendapatkan persentase 90%. Berdasarkan hasil kriteria yang sudah ditentukan hasil produk alat permainan *woodball* telah memenuhi kriteria “**Sangat baik**” dan layak digunakan.
2. Alat modifikasi permainan *woodball* sudah bisa digunakan oleh peserta didik. Karena itu berdasarkan analisis dari uji coba skala kecil mendapatkan hasil persentase dengan praktisi sebesar 87% dengan kriteria “**Sangat baik**” tetapi peneliti memberi saran yang didapatkan pada uji skala kecil maka dari itu peneliti melakukan penelitian lebih lanjut pada tahapan uji skala besar.

3. Dan analisis data pada uji coba skala besar dengan persentase 95% yang diperoleh dari praktisi dengan kriteria “Sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. D., & Gemaël, Q. A. (2020). Model Latihan Dayung Berbasis Modifikasi Alat Untuk Atlet Pemula. *Jurnal Sporta Sainika*, 5(1), 21–30.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Bangun, M. W. A. (2018). Pemanfaatan Hasil Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Slb-Ypac Cabang Medan. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9553>
- Bayu I Made Andika, & Iswana, B. (2021). Evaluasii Sarana dan Prasarana Olahraga. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 4(1), 38–52.
- Daya, W. J., & Chan, F. (2017). Penerapan Modifikasi Permainan Target Untuk Pembelajaran Bolavoli FIK Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(2), 127–135.
- Fakhrurrazi. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Jurnal At-Tafkir*, XI(1), 85–99.
- Ibrahim, I. I. M., Rahayu, N. I., & Sultoni, K. (2017). PENGARUH IMAGERY TRAINING TERHADAP HASIL PUKULAN PARKING DAN GATE-IN WOODBALL DI. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 02(02), 91–95.
- Nasrudin, & Maryandi. (2018). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pembelajaran d SD. *Jurnal Managemen Pendidikan*, 13(1), 15–23.
- Natal, Y. R. (2020). Kebijakan Pemerintah Tentang Penyediaan Sarana Dan Prasarana Olahraga Pendidikan Di Smp Negeri Se-Kecamatan Bajawa. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v4i1.222>
- Pratama, B. A. (2017). Meningkatkan Ketrampilan Shooting Sepakbola Dengan Permainan Modifikasi. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(1), 48. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.655
- Putri, M. W., Sugiyanto, & Kiyatno. (2017). WOODBALL SPORTS DEVELOPMENT IN CENTRAL JAVA PROVINCE , INDONESIA - DESCRIPTIVE STUDY OF ORGANIZATION , HUMAN RESOURCES , INFRASTRUCTURE , FUNDING AND DEVELOPMENT OF ACHEIVEMENT. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(4), 80–97. <https://doi.org/10.5281/zenodo.545785>
- Rubiana, I. (2017). Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal siliwangi*, 3(2), 248–257.
- Sobarna, A., Hambali, S., & Barat, J. (2018). Penerapan Modifikasi Alat Bantu terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Tolak Peluru. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 103–108.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (hal. 1–334).
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46.
- Tokan, A. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SDK LEWOLOBA KABUPATEN FLORES TIMUR. *Undikma*, 6(September), 67–75.