

## MODIFIKASI LAPANGAN *WOODBALL PORTABLE* SEBAGAI SARANA LATIHAN PUKULAN GATE-IN

Wawan Syafutra<sup>1</sup>, Hengky Remora<sup>2</sup>  
Universitas PGRI Silampari<sup>1,2</sup>,  
wawansyafutra.unpari@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lapangan *woodball portable* sebagai sarana latihan pukulan gate-in. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kendala cuaca dan keterbatasan fasilitas lapangan permanen yang sering menghambat kegiatan latihan *woodball*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi, serta diuji kepraktisannya melalui pelatih dan atlet di *Silampary Woodball Academy*. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini sangat valid dengan rata-rata kevalidan 90,5%. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan bahwa lapangan *woodball portable* sangat praktis untuk digunakan, dengan persentase 86,4%. Selain itu lapangan *woodball portable* terbukti efektif dengan nilai  $t$  hitung  $2.739 > 1.761$  ( $t$  hitung  $df$  14) dan nilai  $P$  (sig.) sebesar  $0.016 < 0,05$ . Modifikasi ini memberikan solusi inovatif untuk mengatasi kendala cuaca dan keterbatasan fasilitas, serta mendukung sosialisasi *woodball* di berbagai tempat. Simpulan, lapangan ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi olahraga *woodball*.

Kata kunci: *woodball, portable, pukulan gate-in, modifikasi lapangan*

### ABSTRACT

*This research aims to develop a portable woodball court as a means of practicing gate-in shots. This development is motivated by weather constraints and the limitations of permanent field facilities which often hinder woodball practice activities. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The products developed are validated by media, language, and material experts, and tested for practicality through coaches and athletes at the Woodball Academy Silampary. The validation results show that this product is very valid with an average validity of 90.5%. In addition, the practicality test showed that portable woodball courts were very practical to use, with a percentage of 86.4%. In addition, the portable woodball court proved to be effective with a  $t$ -value of  $2,739 > 1,761$  ( $t$   $k$ - $df$  14) and a  $P$  value (sig.) of  $0.016 < 0.05$ . This modification provides innovative solutions to overcome weather constraints and facility limitations, as well as support the socialization of woodball in various places. Conclusion, this portable woodball court can be an effective alternative in increasing interest and achievement in woodball sports.*

*Keywords: Woodball, Portable, Gate-In Shot, Court Modification*

### PENDAHULUAN

Sebagai usaha mewujudkan manusia yang berkualitas dapat dilakukan melalui generasi muda yaitu kegiatan olahraga. Pada saat ini selain ditujukan untuk memperoleh

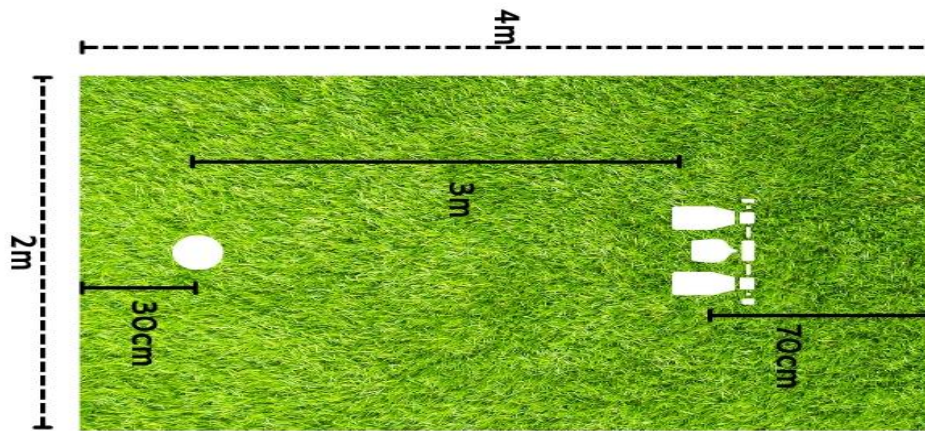
kebugaran dan kesegaran jasmani, olahraga juga menjadi ajang dalam mencari prestasi setinggi-tingginya, yang kemudian dapat menaikkan harkat dan martabat suatu daerah atau bangsa (Mardela et al., 2019). Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses yang terencana, berjenjang dan berkelanjutan serta didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ashadi, 2014) yang menerangkan olahraga prestasi tidak mampu dipisahkan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk meraih prestasi puncak dibutuhkan berbagai macam bidang dan disiplin ilmu yang mampu menyokong tercapainya sebuah prestasi.

Salah satu olahraga prestasi yang tengah berkembang di Indonesia adalah *woodball*. Olahraga *woodball* masuk ke Indonesia pada tahun 2006, *woodball* mulai banyak digemari oleh masyarakat Indonesia karena olahraga ini tidak mengenal usia, jenis kelamin, dan status sosial (Fauzia et al., 2022). Sedangkan menurut (Kriswantoro, 2016) *Woodball* merupakan pengembangan dari permainan golf, dimana bola yang terbuat dari kayu dipukul dengan tongkat menyerupai palu (*mallet*, tongkat yang terbuat dari kayu) diarahkan ke gawang kecil (*gate*) yang lebarnya lebih besar sedikit bolanya.

Olahraga *woodball* pada umumnya dimainkan pada lapangan permanen yang telah ditetapkan, seperti lapangan rumput, tanah, ataupun pasir. Sehingga atlet *Woodball* harus menuju ke lapangan yang sudah di tentukan. Namun, kondisi cuaca eksternal yang sulit dihindari seperti hujan, angin kencang, dan genangan air dapat menghambat kinerja dan kenyamanan atlet ketika bermain *woodball*. Berdasarkan observasi dan wawancara pelatih bapak M. Eric Kantona di klub *woodball* kabupaten Musi Rawas ia menyatakan kondisi cuaca seperti hujan dan angin kencang memang kerap kali menghambat jadwal latihan atlet serta kesulitan akibat kondisi semacam ini ia temui ketika mengadakan sosialisasi olahraga *woodball* di sekolah-sekolah karena tidak semua sekolah memiliki media yang bisa di jadikan tempat bermain *woodball*. Padahal sosialisasi merupakan upaya yang tepat dalam mengenalkan olahraga *woodball* kepada Masyarakat dengan keterbatasan yang ada peneliti tertarik mengembangkan sarana latihan yang portable (lapangan yang bisa berpindah tempat).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Prosedur pengembangan dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut Analisis (Analisis Kebutuhan,), (Analisis Atlet) (Analisis Materi), (Analisis Tujuan). Design pada tahap desain ini rancangan suatu produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahapan berikutnya. *Development* Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa modifikasi lapangan *portable* serta melakukan uji validitas produk yang dikembangkan dan direvisi sesuai masukan para ahli. Implementasi pada tahapan ini produk yang telah divalidasi oleh ahli akan diterapkan pada saat latihan. Penerapan ini akan dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan one to one untuk mendapati masukan dari pelatih dan atlet. Evaluasi terhadap produk sehingga tidak ada lagi kekurangan-kekurangan dalam proses pengembangan. Jumlah populasi yang ada pada penelitian ini sebanyak 15 orang anggota *Silampary Woodball Academy*.



Gambar 1. Desain lapangan *woodball portable* sebagai sarana latihan pukulan gate-in

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu, teknik wawancara, observasi, dan angket atau kuisisioner. Pengumpulan data digunakan dengan pedoman wawancara, melihat langsung kegiatan olahraga, dan menggunakan angket yang di niali oleh siswa dan guru. Hal ini untuk mengetahui apa saja permasalahan yang ada di sekolah selama pembelajaran. Teknik yang digunakan pada analisis data di penelitian ini dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

### Uji Kevalidan

Tabulasi data dilakukan oleh validator yaitu dari para ahli media, ahli validasi produk, ahli validasi materi. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 5,4, 3, 2 dan 1

Tabel 1.  
Skor Penilaian Kualitas Alat

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Kurang (SK)	1
2.	Kurang (K)	2
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Baik (B)	4
5.	Sangat Baik (SB)	5

Sumber: Modifikasi Alat Permainan (Hidayah, 2017)

Cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%. Rumus menghitung skor-skor tiap validator untuk setiap aspek dengan rumus :

$$P = \frac{\sum f}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Skor jawaban responden

N: Skor maksimal

Skor rata-rata validitas yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria

Tabel 2.  
Kriteria pengkategorian validasi

Persentase kevalidan	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
<40%	Kurang valid

Sumber: (Hartoto et al., 2021)

### Uji Kepraktisan

Pada penelitian ini analisis data angket yang digunakan untuk mengukur kepraktisan terhadap media modifikasi lapangan yang dirancang oleh peneliti. Angket yang digunakan yaitu menggunakan skala likert yang mana jawaban dari pertanyaan berupa : sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

### Uji keefektifan

Keefektifan penggunaan lapangan *woodball* portabel sebagai media latihan pukulan *gate-in* dapat dilihat hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan tes pukulan *gate-in* dalam olahraga *woodball* yang merupakan pukulan yang menentukan hasil akhir dalam permainan *woodball*.

Tabel 3.  
Kriteria penilaian pukulan *gate-in*

No	Skala	Nilai
1.	9	Sangat baik
2.	6-8	Baik
3.	3-5	Cukup
4.	1-2	Kurang

Sumber (Soetrisno, 2015)

## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini berupa lapangan *woodball* portabel dengan ukuran 4 meter x 2 meter yang diperuntukan sebagai sarana latihan pukulan *gate-in* dan tes keterampilan pukulan *woodball*. Lapangan *woodball portabel* tersebut telah dilengkapi dengan buku panduan penggunaan dan melewati serangkaian tahapan validasi dari 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Berikut ini rekapitulasi penilaian oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Tabel 4.  
Hasil Analisis media

Subjek Penelitian	Indikator penelitian	Persentase Kevalidan
Ahli Media	71	88,75%

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{71}{80} \times 100 = 88,75\%$$

Hasil analisis dari ahli bahasa yang mana melalui angket yang telah diisi oleh ahli maka hasil yang telah di dapatkan sebagai berikut:

Tabel 5  
Hasil Analisis Bahasa

Subjek Penelitian	Indikator penelitian	Presentase Kevalidan
Ahli Bahasa	38	95%

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Hasil analisis dari ahli materi yang mana melalui angket yang telah diisi oleh ahli maka hasil yang telah di dapatkan sebagai berikut:

Tabel 6.  
Hasil Analisis Materi

Subjek Penelitian	Indikator penelitian	Presentase Kevalidan
Ahli Materi	72	90%

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{72}{80} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan hasil keseluruhan yang diperoleh dari validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi tentang kevalidan dari pengembangan Lapangan *Woodball portable* Gating Area pada atlet silampari *woodball academy* dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7.  
Hasil Penilaian 3 Ahli

No	Validator	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	71	88,75%	Sangat valid
2.	Ahli Bahasa	38	95%	Sangat valid
3.	Ahli Materi	72	90%	Sangat valid
Jumlah		181	90,5%	Sangat valid

Uji validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap pengembangan Lapangan *Woodball* sebagai sarana latihan pukulan gate-in. Diperoleh presentase penilaian mencapai 90,5% yang termasuk kedalam 81% - 100% dengan keterangan sangat valid. Hasil uji kepraktisan terhadap perkembangan lapangan *woodball portable* gating area yakni sebagai berikut:

Tabel 8.  
Hasil Analisis Uji Kepraktisan Pelatih

Subjek	Nomor Pertanyaan																Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Pelatih	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	72
Jumlah																	72

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{72}{80} \times 100 = 90\%$$

Diperoleh presentase nilai 90% yang termasuk kedalam 81%-100% dengan keterangan sangat praktis. Berikut adalah presentase penilaian uji kepraktisan yang diberikan atlet secara perorangan terhadap pengembangan Lapangan *Woodball portable* Gating Area pada atlet silampari *woodball academy* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9.  
Hasil Analisis Uji Kepraktisan Perorangan (*One to One*)

No	Kode Atlet	No Pertanyaan														JML		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1	A1	5	4	5	5	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	5	67
2	A2	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	70
3	A3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	73
Jumlah																	210	

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{210}{240} \times 100 = 87,5\%$$

Diperoleh presentase 87,5% yang masuk kedalam kategori 81% -100% dengan keterangan sangat praktis untuk dikembangkan. Berikut adalah presentase penilaian uji kepraktisan yang diberikan atlet secara keompok kecil terhadap pengembangan Lapangan *Woodball portable* Gating Area pada atlet silampari *woodball* academy dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10.  
Hasil Analisis Uji Kepraktisan Kelompok Kecil (*Small Group*)

No	Kode Atlet	No Pertanyaan														JML		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1	A1	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	67
2	A2	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	69
3	A3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	70
4	A4	4	3	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	5	67
5	A5	4	4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	68
6	A6	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	71
Jumlah																	412	

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{412}{480} \times 100 = 85,83\%$$

Diperoleh presentase 85,83% yang masuk kedalam kategori 81% -100% dengan keterangan sangat praktis untuk dikembangkan. Berikut adalah presentase penilaian uji kepraktisan yang diberikan atlet secara keompok besar terhadap pengembangan Lapangan *Woodball portable* Gating Area pada atlet silampari *woodball* academy dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11.  
Hasil Analisis Uji Kepraktisan Kelompok Besar

No	Kode Atlet	No Pertanyaan														JML		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1	A1	3	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	5	67
2	A2	3	4	4	5	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	5	65
3	A3	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	3	4	66
4	A4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	67
5	A5	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	70
6	A6	3	4	4	5	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	63
7	A7	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	72
8	A8	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	4	3	5	5	4	68
9	A9	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	74
10	A10	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	69
11	A11	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	70
12	A12	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	72
13	A13	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	71
14	A14	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	71
15	A15	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	69
Jumlah																	1.034	

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 = \frac{1.034}{1.200} \times 100 = 86,16\%$$

Diperoleh presentase 86,16% yang masuk kedalam kategori 81% -100% dengan keterangan sangat praktis untuk dikembangkan.

Tabel 12.  
Hasil Keseluruhan Uji Kepraktisan

No	Uji coba	Skor yang diperoleh	Presentase	Kategori
1	Pelatih	72	90%	Sangat Praktis
2	Perorangan	210	87,5%	Sangat Praktis
3	Kelompok Kecil	412	85,83%	Sangat Praktis
4	Kelompok Besar	1.034	86,16%	Sangat Praktis
Total		1.728	86,4%	Sangat Praktis

Diperoleh presentase 86,4% yang masuk kedalam kategori 81% -100% dengan keterangan sangat praktis.

Tabel 13.  
Hasil Uji Keefektifan

Uji Normalitas			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.151	15	.200*
Posttest	.122	15	.200*

Berdasarkan hasil dari table di atas bahwa data tersebut memiliki nilai p (sig) > 0.05 maka dapat di katakan data tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis

Tabel 14 Uji Paired

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.739	14	.016

Berdasarkan hasil uji -t diatas bisa dilihat bahwa t hitung 2.739 > 1.761 (t hitung df 14) dan nilai P (sig.) sebesar 0.016 < 0,05. Hasil ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil pukulan *gate-in* pada atlet silampari *woodball academy* setelah berlatih menggunakan lapangan *woodball portable*.

## PEMBAHASAN

Modifikasi lapangan *woodball portable* sebagai sarana latihan pukulan *gate-in* dalam penelitian ini terbukti valid dan praktis untuk digunakan berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan. Dari segi kevalidan, validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, bahasa, dan materi, menunjukkan bahwa produk ini mendapat persentase sangat valid, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 90,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa desain dan pengembangan lapangan *woodball portable* memenuhi standar yang diperlukan untuk diterapkan dalam praktik olahraga *woodball* (Prasetyo, 2022). Dari sisi kepraktisan, hasil pengujian menunjukkan bahwa baik pelatih maupun atlet menilai lapangan ini sebagai sarana yang sangat praktis dengan persentase kepraktisan mencapai 86,4%. Setelah terbukti valid dan praktis lapangan *woodball portable* efektif digunakan sebagai media latihan hal ini dilihat karena mampu meningkatkan kemampuan pukulan *gate-in* dengan nilai t hitung 2.739 > 1.761 (t hitung df 14) dan nilai P (sig.) sebesar 0.016 < 0,05. Produk ini memungkinkan latihan pukulan *gate-in* dilakukan di mana saja, tanpa bergantung pada kondisi lapangan permanen dan cuaca. Modifikasi *portable* ini menjadi

solusi yang relevan, mengingat keterbatasan fasilitas dan kendala cuaca yang sering menjadi hambatan bagi pelatih dan atlet (Iman et al., 2017)

Produk yang dikembangkan tidak hanya memberikan fleksibilitas dalam latihan tetapi juga berpotensi untuk memperluas jangkauan pengenalan olahraga *woodball*, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki sarana khusus untuk olahraga ini. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menyediakan alternatif lapangan yang dapat dipindahkan, sehingga lebih mudah untuk mensosialisasikan olahraga *woodball* di berbagai tempat (Putri et al., 2017).

## SIMPULAN

Pengembangan lapangan *woodball portable* sebagai sarana latihan pukulan gate-in berhasil melalui proses validasi yang komprehensif dan telah dinyatakan sangat valid oleh para ahli. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan bahwa lapangan ini sangat mudah digunakan oleh pelatih dan atlet. Modifikasi ini merupakan solusi inovatif terhadap keterbatasan fasilitas dan kondisi cuaca, yang selama ini menjadi kendala dalam pengenalan dan pengembangan *woodball*. Lapangan *portable* ini diharapkan dapat mendukung sosialisasi *woodball* di masyarakat luas dan meningkatkan minat terhadap olahraga ini di kalangan pelajar dan atlet pemula.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi, K. (2014). Implementasi Fisiologi Olahraga pada Olahraga Prestasi. *Pertemuan Ilmiah Ilmu Keolahragaan Nasional 2014*, 65125(2), 59.
- Fauzia, E., Syafutra, W., & Remora, H. (2022). Buku Latihan Woodball Berbantuan Quick Response Code. In *Cv. Global Aksara Pers*.
- Hartoto, M., Mulyono, D., & Syafutra, W. (2021). Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 51–60.
- Hidayah, A. (2017). Modifikasi alat permainan woodball untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(5).
- Iman, I. M. I., Rahayu, N. I., & Sultoni, K. (2017). Pengaruh Imagery Training Terhadap Hasil Pukulan Parking dan Gate-in Woodball di UKM Woodball UPI. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i2.4414>
- Kriswanto. (2016). *Teknik Dasar Bermain Woodball* (S. Haryono (ed.)). FASTINDO.
- Mardela, R., Yendrizal, Y., & Yudi, A. A. (2019). Modifikasi Permainan Olahraga Kriket Untuk Pemula. *Jurnal Performa Olahraga*, 4(02), 206–213. <https://doi.org/10.24036/jpo126019>
- Prasetyo, K. E. (2022). Modifikasi Alat Permainan Simple Woodball Untuk Pembelajaran Di Sekolah Sd Negeri Peundeuy Sukabumi. *Movement and Education*, 3(1), 60–70. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/mae/article/view/2209>
- Putri, M. W., Sugiyanto, S., & Kiyatno, K. (2017). Woodball sports development in Central Java Province, Indonesia-descriptive study of organization, human resources, infrastructure, funding and development of achievement. *European Journal of Physical Education and Sport Science*. <http://oapub.org/edu/index.php/ejep/article/view/666>
- Soetrisno, D. (2015). *Bermain Woodball*. Effhar Offset Semarang.