



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *WOODBALL* SEBAGAI
PEMBELAJARAN PADA PJOK MATERI BOLA KECIL
DI SMP NEGERI 2 KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1

untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Damar Adi Susanto

NPM. 16230078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI**

**FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DAN
KEOLAHRAGAAN**

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2021

LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI

Semarang :

Nama : Damar Adi Susanto

NPM : 162300078

Fakultas / ProgdI : FPIPSKR/PJKR

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PERMAINAN *WOODBALL*

SEBAGAI PEMBELAJARAN PADA PJOK MATERI

BOLA KECIL DI SMP NEGERI 2 KENDAL

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan untuk siap diujikan.

Semarang , 19 Maret 2021

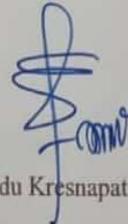
Pembimbing I



Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd

NPP. 148601428

Pembimbing II



Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd

NPP.159001503

Mengetahui,

Dekan FPIPSKR Universitas PGRI Semarang



Dr. Agus Satono, S.Fil., M.Phil

NPP. 107801284

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN PERMAINAN *WOODBALL* SEBAGAI PEMBELAJARAN PADA PJOK MATERI BOLA KECIL DI SMP NEGERI 2 KENDAL"

Telah dipertahankan dihadapkan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia

Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang :

Pada hari : Jumat

Tanggal : 19 Maret 2021

Panitia Penguji

Ketua



Dr. Agus Sutono, S.Fil.,M.Phil

NPP. 107801284

Sekretaris,

Galih Dwi Pradipta, S.Pd.,M.Or.

NPP. 149001426

Anggota Penguji

1. Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd

NPP. 148601428

2. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd

NPP. 159001503

3. dr. Dian Ayu Zahraini, M. Gizi

NPP 058101174

Tanda tangan

(.....)
(.....)
(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Damar Adi Susanto

NPM : 16230078

Program Studi : PJKR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 19 Maret 2021

Yang membuat pernyataan



Damar Adi Susanto

NPM. 162300078

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Tetap semangat di jalan ini, jika anda menghabiskan terlalu banyak waktu memikirkan sesuatu, Anda tidak akan pernah menyelesaikannya. Buat setidaknya satu gerakan yang pasti setiap hari menuju tujuan anda (Bruce Lee)

PERSEMBAHAN :

Dengan ketulusan dan kekurangan hati,
karya ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suhardi dan Ibu Dwi Murdiati dengan kemurahan hati kesabaran yang tidak terbatas, kasih sayang yang tak ternilai harganya. Terima kasih atas segala kasih sayang yang telah diberikan serta do'a yang selalu mengiringi setiap langkah perjalanan hidupku, serta kedua kakak saya serta teman temanku yang saya sayangi dan senantiasa memberikan motivasi.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Permainan *woodball* belum diajarkan pada materi bola kecil di SMP dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana, kurangnya modifikasi dalam pembelajaran penjas khususnya pada materi bola kecil, kurangnya referensi alternatif permainan lain pada materi bola kecil, pembelajaran penjas yang membosankan. Permasalahan yang mendasar dalam skripsi ini yaitu bentuk model permainan *woodball* sebagai alternatif pembelajaran bola kecil di SMP Negeri 2 Kendal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bentuk model permainan *woodball* sebagai alternatif pembelajaran penjas di SMP Negeri 2 Kendal.

Dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan dari Brog & Gall. Hasil akhir model permainan pengembangan *woodball* sebagai alternatif bola kecil pada SMP Negeri 2 Kendal yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan skala besar. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal. Teknik analisis data adalah deskriptif presentase.

Dari data hasil penelitian, deskripsi presentase data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 75% (baik), ahli pembelajaran *woodball* 80% (baik), dari uji coba lapangan skala kecil didapat hasil kuisioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 78,3% (baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan skala besar didapat hasil evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 85% (baik), ahli pembelajaran *woodball* 85% (baik). Dari uji coba lapangan skala besar didapat kuisioner siswa rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 84,5%.

Berdasarkan data hasil penelitian yang sudah ada, sebagai referensi alternatif materi permainan bola kecil, guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Kendal di harapkan untuk menggunakan produk model permainan *woodball* sebagai alternatif materi pembelajaran bola kecil terhadap siswa SMP kelas IX

Kata Kunci : Model Permainan, Bola Kecil, *Woodball*

ABSTRACT

This research is motivated by woodball games that have not been taught on small ball material in junior high schools due to limited facilities and infrastructure, lack of modifications in physical education learning, especially in small ball material, lack of alternative references to other games on small ball material, boring physical education learning. The fundamental problem in this thesis is the shape of the woodball game model as an alternative to learning small balls at SMP Negeri 2 Kendal. The purpose of this study was to produce a woodball game model as an alternative to physical education learning at SMP Negeri 2 Kendal.

In this study, it refers to the development model from Brog & Gall.

the final results of the woodball development game model as alternative small ball at SMP Negeri 2 Kendal which was produced through revision of large-scale field trials. The population of this study were students of class IX SMP Negeri 2 Kendal. The data analysis technique was percentage descriptive.

From the research data, the description of the percentage of expert evaluation data, namely, Physical Education experts 75% (good), woodball learning experts 80% (good), from small-scale field trials the questionnaire results obtained an average percentage of suitable answer choices 78.3% (good). Meanwhile, for large-scale field trials, expert evaluation results obtained, namely, Physical Education experts 85% (good), woodball learning experts 85% (good). From a large-scale field trial, it was found that the student questionnaire averaged the percentage of appropriate answer choices 84.5%.

Based on existing research data, as an alternative reference for small ball game material, physical education teachers at SMP Negeri 2 Kendal are expected to use the woodball game model product as an alternative to learning material for small ball learning for grade IX junior high school students.

Keywords: Game Model, Small Ball, Woodball

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan Hidayah-Nya serta karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan *Woodball* Sebagai Pembelajaran PJOK Materi Bola Kecil di SMP Negeri 2 Kendal” ini Dapat berjalan lancar dan terselesaikan sebagaimana mestinya,. Sholawat dan salam tetap tercurah kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa’atnya di akhirat kelak.

Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari bebarapa pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan sebaik-baiknya kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nnya yang memberi kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
3. Dekan FPIPSKR yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Universitas PGRI Semarang yang tiada henti untuk terus mengarahkan dan memberi motivasi khususnya bagi penulis.

5. Bapak Tubagus Herlambang., S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
6. Bapak Pandu Kresnapati., S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberi bekal ilmu, meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman dan membimbing penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
8. Bapak Ibu Dewan penguji yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempertanggungjawabkan hasil penulisan skripsi ini.
9. Ahli Pembelajaran Penjas Muhammad Arif Budi R., S.Pd yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan produk model permainan *Woodball* hingga selesainya skripsi ini.
10. Ahli Pembelajaran *Woodball* Drs. Kriswantoro., M.Pd yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan produk model permainan *Woodball* hingga selesainya skripsi ini.
11. Kepada pihak Sekolah SMP Negeri 2 Kendal yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan memperoleh data sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

12. Bapak Suhardi dan Ibu Dwi Murdiati selaku orang tua yang selalu memberikan support semangat dan senantiasa mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabatku Diah Ayu Larasati, Firman Maulana, Andre Febriansyah, Novi Kharisma, Debian Sholehudin, Fredika Sarwo Edi, Oka Alfarizqi, Maulana Ibnu Indrawan, Mirza Gulam yang penulis sayangi, yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik material maupun moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bias peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca skripsi ini.

Semarang, 19 Maret 2021

Penulis

Damar Adi Susanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Produk yang Akan Dikembangkan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	12
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	12
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Berfikir Produk yang Akan Dikembangkan (Rancangan Produk Konseptual)	26
D. Hipotesis Produk	27
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	42
A. Metode Penelitian.....	42

B. Tahapan Penelitian	42
C. Rancangan Produk	49
D. Tahap Pengembangan	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Deskripsi Data atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah 1	62
B. Deskripsi Data Atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah 2	63
C. Deskripsi Terhadap Produk Yang Telah Dihasilkan.....	63
D. Deskripsi Data Atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah Validitas Produk.....	97
BAB V PENUTUP	102
A. Simpulan	102
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Memegang <i>Mallet</i>	25
Gambar 1.2 <i>Mallet</i> Modifikasi.....	32
Gambar 1.3 Bola Modifikasi.....	32
Gambar 1.4 <i>Gate</i> Modifikasi.....	33
Gambar 2.1 <i>Mallet Woodball</i>	38
Gambar 2.2 Bola <i>Woodball</i>	39
Gambar 2.3 <i>Gate Woodball</i>	40
Gambar 3.1 Langkah-Langkah pengembangan R&D.....	43
Gambar 3.2 Peralatan <i>Woodball</i> Modifikasi.....	51
Gambar 4.1 Peralatan <i>Woodball</i> Modifikasi.....	57
Gambar 5.1 Peralatan <i>Wooball</i>	65
Gambar 6.1 Peralatan <i>Woodball</i> Modifikasi.....	71
Gambar 7.1 Peralatan <i>Woodball</i> Modifikasi.....	83
Gambar 8.1 Peralatan <i>Woodball</i> Setelah di Revisi.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner Siswa.....	47
Tabel 2.1 Klasisfikasi Persentase.....	48
Tabel 2.2 Klasisfikasi Persentase.....	55
Tabel 2.3 Klasisfikasi Persentase.....	61
Tabel 3.1 Lembar Evaluasi Uji Internal 1 dan 2 Ahli Penjas.....	67
Tabel 3.2 Lembar Evaluasi Uji Internal 1 dan 2 Ahli <i>Woodball</i>	68
Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Internal 1 dan 2 Evaluasi Ahli.....	69
Tabel 3.4 Daftar Nama Siswa Uji Skala Kecil.....	74
Tabel 3.5 Lembar Kuisisioner Skala Kecil.....	75
Tabel 3.6 Perbedaan Produk Sebelum di Revisi dan Sesudah di Revisi.....	81
Tabel 3.7 Daftar Nama Siswa Uji Skala Besar.....	87
Tabel 3.8 Lembar Kuisisioner Uji Skala Besar.....	89
Tabel 3.9 Perbedaan Produk Sebelum di Revisi dan Sesudah di Revisi.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	111
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Proposal Skripsi.....	112
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Proposal Skripsi.....	114
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 6 Lembar Bimbingan Skripsi.....	121
Lampiran 7 Lembar Evaluasi Ahli Penjas Sebelum Revisi Produk (uji internal 1).....	123
Lampiran 8 Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran <i>Woodball</i> Sebelum Revisi Produk (uji internal 1).....	126
Lampiran 9 Lembar Evaluasi Ahli Penjas Setelah Revisi Produk (uji internal 2).....	129
Lampiran 10 Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran <i>Woodball</i> Setelah Revisi Produk (uji internal 2).....	132
Lampiran 11 Tabulasi Uji Internal 1 dan 2 Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran <i>Woodball</i>	135
Lampiran 12 Tabulasi Uji Coba Skala Kecil.....	136
Lampiran 13 Tabulasi Kuisisioner Uji Coba Skala Besar.....	137
Lampiran 14 Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	138
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	139
Lampiran 16 Gambar Produk Awal <i>Woodball</i>	147
Lampiran 17 Gambar Model Akhir <i>Woodball</i>	149
Lampiran 18 Proses Pelaksanaan Penelitian.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aip Syarifudin, dkk dalam (Santoso, 2009) Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukann watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. (Rismayanthi, Cerika Rismayanthi, 2011) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral. Bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani, yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, membentuk potesi-potensi yang ada dan membentuk kepribadian individu yang beriintelektual dan kepribadian sosial guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Badan Standar Nasional Pendidikan dalam (Pertama et al., 2012) menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut : Permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, kesehatan. Pada umumnya pembelajaran pendidikan

jasmani di sekolah-sekolah termasuk SMP didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya atau menggunakan peralatan yang ada. Keterampilan siswa SMP pada kenyataannya mengalami kendala atau kesulitan. Upaya untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai. Memodifikasi sarana atau alat pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai. Memodifikasi sarana atau alat pembelajaran jasmani merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Memodifikasi peralatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting bagi siswa SMP. Memodifikasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, maka kesulitan atau kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat teratasi (Yani, 2011). Modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani para siswa akan memperoleh suasana atau hal-hal baru. Pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih aktif bergerak mengikuti pembelajaran jasmani. Siswa aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, maka secara tidak langsung akan meningkatkan gerak dasarnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Muhammad Arif Budi R., S.Pd yang merupakan guru pendidikan jasmani SMP N 2 Kendal. Cabang olahraga *woodball* merupakan cabang olahraga yang memiliki potensi yang baik untuk meraih prestasi. Dengan kata lain olahraga ini belum ditekuni oleh seluruh masyarakat, hanya kalangan tertentu yang mengetahui olahraga *woodball*. Bahkan

didalam pembelajaran penjas disekolah olahraga ini belum diberikan kepada siswa.. Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta meningkatkan gerak siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga *woodball* bisa dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran penjas.

Permasalahan yang mendasar kenapa olahraga *woodball* belum dijadikan salah satu referensi yang bisa disampaikan disekolah. Beberapa faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya motivasi guru penjas untuk mengenalkan olahraga *woodball* kepada siswa dan kurangnya peralatan *woodball* seperti *mallet*, bola dan *gate* sehingga guru sulit untuk memberikan materi tersebut dan belum adanya pengembangan Sarana pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran (Widiyatmoko & Prabowo, 2019). Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidaknya prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mengajar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya. Pada pembelajaran penjas materi bola kecil permainan olahraga yang menggunakan alat permainan berupa bola kecil. Jenis permainan bola kecil biasanya menggunakan pemukul untuk melakukannya. Olahraga bola kecil bisa dimainkan dalam laga tunggal maupun beregu, salah satunya permainan *woodball*.

Menurut Kriswantoro & Anas dalam (Dewi & Sukadiyanto, 2015) Woodball adalah cabang olahraga yang baru berkembang di Indonesia yang berasal dari Negara Taiwan, cabang woodball ini masuk di Negara Indonesia sekitar tahun 2006 sampai sekarang, dan mempunyai perkembangan yang luar biasa di Indonesia. Menurut D.Soestrino (2015:11)

Banyak masyarakat Indonesia yang asing atau mungkin sama sekali belum pernah mendengar tentang olahraga satu ini. Tidak sepopuler dengan *golf*, olahraga *woodball* ini banyak memiliki kelebihan. Seperti tidak membutuhkan banyak biaya, *woodball* juga dapat dimainkan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Cukup dengan *mallet* (pemukul), bola, *gate* (gawang kecil), dan *fairway* (lintasan) kita sudah dapat bermain *woodball*. Salah satu materi yang diajarkan konsep permainannya dalam Games ini adalah permainan *woodball*. Permainan ini relatif memiliki kesamaan konsep dengan permainan *Golf*, namun ada beberapa hal mendasar yang membedakan, beberapa diantaranya yaitu bahan alat yang digunakan serta arena atau lapangan. Peralatan yang digunakan dalam permainan *woodball* adalah tongkat pemukul/*stik*, bola dan *Gates*/ semacam gawang kecil untuk sasaran. Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah seperti apakah modifikasi permainan *woodball* sebagai pembelajaran siswa SMP. Peneliti mengamati proses pembelajaran siswa kelas kelas IX SMP Negeri 2 Kendal, dari hasil wawancara dan pengamatan diperoleh hasil yang masih belum tercapai. Pada proses pembelajaran materi bola kecil ditemui beberapa hal berikut:

: 1) Masih sedikitnya sekolah yang menjadikan olahraga *Woodball* ini sebagai

materi dalam pembelajaran penjas, 2) Kurangnya motivasi guru mengenalkan olahraga *woodball* di sekolah sebagai referensi dalam pembelajaran, 3) Dalam pembelajaran penjas kurangnya modifikasi permainan untuk menarik siswa.

Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pemecahan masalah yang sederhana maka perlu adanya sebuah penelitian pengembangan sebagai alternatif pembelajaran bola kecil. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model alat modifikasi untuk permainan *woodball* yang akan digunakan dalam pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan, pengembangan dilakukan terhadap alat standar yang sudah ada yang kemudian akan dimodifikasi. Sehingga perlunya pemikiran baru untuk memodifikasi alat yang ada. Penelitian ini berupaya menyikapi keterbatasan alat dengan upaya untuk menyusun semacam pengembangan permainan *woodball* sebagai pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut ::

1. Masih sedikitnya sekolah yang menjadikan olahraga *Woodball* ini sebagai materi dalam pembelajaran penjas.
2. Kurangnya motivasi guru mengenalkan olahraga *woodball* di sekolah sebagai referensi dalam pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran penjas kurangnya modifikasi permainan untuk menarik siswa.

4. Belum adanya modifikasi peralatan *Woodball* sehingga perlu adanya kreatifitas untuk memodifikasi alat *Woodball*.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas tidak menutup kemungkinan akan muncul masalah baru yang mungkin meluas. Mengingat begitu luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada dalam identifikasi masalah, untuk mengantisipasi hal tersebut maka peneliti perlu memberikan batasan masalah yaitu: “Pengembangan Permainan *Woodball* Sebagai Pembelajaran pada Penjasorkes Materi Bola Kecil di SMP”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah model pengembangan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran pada Penjasorkes materi bola kecil di SMP Negeri 2 Kendal?
2. Apakah model pengembangan permainan *Woodball* dapat di terima guru penjasorkes dan peserta didik?

E. Tujuan dan Manfaat Produk yang Akan Dikembangkan

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah model pengembangan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran pada Penjasorkes materi bola kecil di SMP Negeri 2 Kendal.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengembangan alat modifikasi permainan olahraga *Woodball*, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan mengembangkan pengetahuan tentang cabang olahraga *Woodball*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, atlet, pecinta *Woodball* serta masyarakat untuk meminimalisir pembelian perlengkapan *Woodball* yang mahal, dan dapat digantikan dengan alat modifikasi tersebut.
- b. Bagi guru, sebagai pertimbangan olahraga yang baru mulai masuk ke Indonesia 13 tahun belakangan ini agar juga dapat di kenal oleh khayalak banyak khususnya di mulai dari jenjang Sekolah Menengah Pertama.
- c. Bagi siswa agar lebih partisipatif dan antusias dalam proses pembelajaran alternatif keterampilan materi bola kecil olahraga *Woodball* dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Bagi sekolah adanya peningkatan kualitas pembelajaran dengan memodifikasi sarana prasarana yang lebih murah dan banyak tersedia atau mudah didapat, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah secara menyeluruh.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan melalui penelitian pengembangan ini berupa sarana dan prasarana yaitu peralatan dan peraturan *Woodball* yang sudah sederhanakan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama 2

Kendal, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, serta meningkatkan daya tarik dan minat sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif permainan bola kecil.

Adapun peralatan yang dimodifikasi adalah *Mallet*, bola dan *Gate*.

1. *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

2. Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

3. *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 cm.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENYESUAIAN BIMBINGAN

HALAMAN PENGESAHAN

MOTO DAN PERSEMBAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat
- F. Spesifikasi Produk
- G. Sistematika Penulisan Skripsi

BAB II. LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN

HIPOTESIS

- A. Kajian Penelitian Terdahulu
- B. Deskripsi Teori
- C. Kerangka Berfikir
- D. Hipotesis (produk yang di hasilkan)

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Tahap Penelitian
 - 1. Populasi dan Sample/Sumber Data

2. Teknik Pengumpulan Data
3. Instrument Penelitian
4. Analisis Data
- C. Rancangan Produk
 1. Pengujian Internal 1
 2. Pengujian Internal 2
- D. Tahap Pengembangan
 1. Pembuatan Produk
 2. Pengujian Lapangan Awal (preliminary field testing)
 - a. Desain uji coba (eksperimen)
 - b. Sampel penelitian
 - c. Teknik pengumpulan data
 - d. Instrumen penelitian
 - e. Teknik analisis data
 3. Revisi Produk
 4. Pengujian Lapangan Utama (main field testing)
 - a. Desain uji coba (eksperimen)
 - b. Sampel penelitian
 - c. Teknik pengumpulan data
 - d. Instrument penelitian
 - e. Teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 1
- B. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 2
- C. Deskripsi terhadap produk yang telah dihasilkan
 - 1. Model yang telah ada atau model existing (bila penelitian bersifat pengembangan)
 - 2. Model hipotetik (hasil penelitian lapangan)
 - 3. Model hasil uji internal 1, 2 dan seterusnya
 - 4. Model hasil uji lapangan awal
 - 5. Model hasil uji lapangan utama
 - 6. Model akhir
- D. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah validitas produk
 - 1. Efektivitas produk
 - 2. Efisiensi produk
 - 3. Kepraktisan produk
 - 4. Performa produk

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II
LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR
DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Arif Noviawan Pahlevi (2013) dengan judul “Model Pengembangan Permainan *Woodball* Berpasangan dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Brumbung Kecamatan Jepon Kabupaten Blora Tahun 2012” mengkaji tentang Bagaimana model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Woodball* berpasangan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui olahraga *Woodball* bagi siswa kelas V SD Negeri Brumbung Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Metode.

Dalam penelitian yang dilakukan Ahmad Rithaudin Saryono oleh (2010) dengan judul “Modifikasi Stik dalam Permainan *Woodball* untuk Pembelajaran Target Games” didasari atas permasalahan kurangnya sarana/ alat yang digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Target Games khususnya pada materi permainan *Woodball*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model alat modifikasi untuk permainan *Woodball* yang akan digunakan dalam pembelajaran Target Games. Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan Mega Widya Putri, Resty Agustriyani, Sugiyanto, Kiyatno oleh (2018) dengan judul “Pengembangan olahraga *Woodball* di Provinsi Jawa Tengah” mengkaji tentang (1) Mengetahui keberadaan organisasi olahraga *Woodball* di Provinsi Jawa Tengah. (2) Mengetahui upaya pengembangan cabang olahraga *Woodball* yang dilakukan di Pengprov IWbA Jawa Tengah. (3) Mengetahui kondisi sumber daya manusia di Pengprov Jawa Tengah untuk mengembangkan olahraga *Woodball*. (4) Mengetahui sarana dan prasarana yang dimiliki Pengprov Jawa Tengah. (5) Mengetahui penggalian sumber dana oleh Pengprov Jawa Tengah. (6) Mengetahui pembinaan prestasi olahraga *Woodball* yang diterapkan di Pengprov Jawa Tengah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anas Kholikul Amin, Muchsin Doewes, Sapta Kunta Purnama (2017) dengan judul “Pengembangan *Prototipe* Alat Bantu Latihan Mengayun (*Swing Trainer*) pada Atlet *Woodball*” mengkaji tentang (1) Menghasilkan desain prototipe alat bantu mengayun agar dapat digunakan dalam latihan mengayun bagi atlet *Woodball* putra tingkat pemula dan lanjutan, (2) Menguji desain alat bantu mengayun dapat efektif digunakan atlet untuk meningkatkan keterampilan gerakan mengayun.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putu Citra Permana Dewi, Sukadiyanto (2015) dengan judul “Pengembangan Tes Keterampilan Olahraga *Woodball* untuk Pemula” mengembangkan: (1) tes keterampilan olahraga *Woodball* untuk pemula yang valid, (2) mengembangkan tes keterampilan olahraga *Woodball* untuk pemula yang reliabel, dan (3) norma penilaian tes keterampilan olahraga *Woodball* untuk pemula.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah Sari Dewi, Danang Pujo Broto (2019) dengan judul “Pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh *Woodball* untuk siswa sekolah dasar” di latarbelakangi oleh belum adanya tes dan norma tes yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan pukulan jarak jauh *Woodball* untuk siswa sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kemampuan pukulan jarak jauh *Woodball* siswa sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun.

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kulikuler, yang diperlukan sebagai media (wahana) bagi proses pendidikan yang mengembangkan tiga domain yaitu domain kognitif (penalaran, pengetahuan, keilmuan, dan kelauesan wawasan), domain afektif (sikap baik sikap rohaniah, sikap sosial), domain psikomotor (pola perilaku sehari-hari, fisik) (Giriwijoyo, dan Sidik, 2009).

Aip Syarifudin, dkk (dalam Nurhadi Santoso, 2009:3) Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukann watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Arma Aboellah (dalam Mastur, 2009:15) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral.

Bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani, yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, membentuk potensi-potensi yang ada dan membentuk kepribadian individu yang berintelektual dan kepribadian sosial guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 2) menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut : Permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, kesehatan. Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah termasuk SMP didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya atau menggunakan peralatan yang ada. Dari keterampilan yang sebenarnya, ternyata pada siswa SMP mengalami kendala atau kesulitan. Untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai. Memodifikasi sarana atau alat pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai. Memodifikasi sarana atau alat pembelajaran jasmani merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Di dalam olahraga sendiri terdapat macam-macam gerak

yaitu Gerak Lokomotor, Gerak Non Lokomotor dan Gerak Manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, di mana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Misalnya gerakan berlari, melompat, berjalan, dan memanjat. Sementara gerakan Non Lokomotor adalah gerakan yang tidak disertai dengan perpindahan tempat. Misalnya memutar, menggeleng, membungkuk, dan mengayun. Dan yang terakhir Gerak Manipulatif adalah gerakan yang melibatkan penguasaan pada sebuah objek atau gerak yang melibatkan suatu alat.

Memodifikasi peralatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting bagi siswa SMP. Dengan memodifikasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, maka kesulitan atau kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat teratasi. Melalui modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani para siswa akan memperoleh suasana atau hal-hal baru. Dengan peralatan yang sederhana dan menarik perhatian siswa, maka dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih aktif bergerak mengikuti pembelajaran jasmani. Jika siswa aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, maka secara tidak langsung akan meningkatkan gerak dasarnya. Apakah benar melalui modifikasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar siswa akan meningkat lebih optimal.

Sarana pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan

tidaknya prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap bias memudahkan guru untuk mengajar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya.

Permainan bola kecil adalah sebuah permainan olahraga yang menggunakan alat permainan berupa bola kecil. Jenis permainan bola kecil biasanya menggunakan pemukul untuk melakukannya. Olahraga bola kecil bisa dimainkan dalam laga tunggal maupun beregu, salah satunya permainan *woodball*.

Pada tahun 2006 olahraga *Woodball* mulai masuk ke Indonesia, berawal dari diundangnya pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang pada waktu itu diwakili oleh Ibu Rita Subaowo ke kejuaraan *Woodball* internasional tahunan di Malaysia. Sejak saat itu KONI merekomendasikan berdirinya Indonesia *Woodball* Asssocation (IWbA) dan pada tanggal 1 Oktober 2006 IWbA resmi berdiri untuk menjadi induk organisasi olahraga *Woodball* di Indonesia. IWbA yang berpusat di Semarang dengan Bapak Tandiono Jecky sebagai Presiden IWbA mulai mengembangkan dan mensosialisasikan olahraga *woodball* di Indonesia dengan melakukan pembinaan atlet serta membangun lapangan *Woodball* dimana-mana. *Woodball* merupakan sebuah permainan dimana seorang pemain berusaha untuk memasukkan bola kedalam gate (sasaran) dengan cara memukul bola sedikit mungkin. Seseorang akan dinamakan memenangi permainan bila berhasil memasukkan bola kedalam gates dengan jumlah pukulan lebih sedikit dibandingkan dengan pemain lainnya. Peralatan yang

digunakan dalam permainan *woodball* adalah tongkat pemukul/stik, bola dan Gates/ semacam gawang kecil untuk sasaran. Dalam sebuah pembelajaran idealnya setiap mahasiswa memiliki sebuah pemukul, bola dan gates agar pembelajaran menjadi lebih akurat untuk mencapai tujuan, akan tetapi dalam pelaksanaannya jumlah alat yang tersedia tidak seimbang dengan jumlah siswa yang ada, sementara yang ada baru sekitar seperlima dari jumlah siswa. Muncul pemikiran baru untuk memodifikasi alat yang ada.

2. Woodball

Woodball adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berang-sur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap fairway (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Soetrisno (2011, p.10) menjelaskan, *woodball* pertama kali berkembang di Taipei Cina, dite-mukan pada tahun 1990 oleh Mr. Ming-Hui Weng dan Mr. Kuang-Chu Young. Permainan *woodball* merupakan cabang olahraga modifikasi dari olahraga golf yang mempertimbang-kan unsur-unsur efisiensi biaya dan mem-pertahankan lingkungan hidup. Teknik-teknik dalam olahraga *woodball* hampir sama dengan teknik golf. Perbedaan yang signifikan terletak pada alat pemukul bola, target permainan, dan hanya satu bola yang digunakan tiap pemain selama permainan. Alat pemukul bola dalam *woodball* disebut *mallet* dan target permainan bukan berupa hole (lubang) melainkan gate (gawang). Peralatan yang dipergunakan dalam bermain *woodball* seperti *mallet*, bola, dan gate sebagian besar terbuat dari kayu.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007 : 3). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Trianto (2010:17) mengatakan “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Hardini dan Puspitasari (2012:10). “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang

diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”.

4. Karakteristik Peserta Didik

Pendidikan karakter dalam setting sekolah sebagai “Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah.” Definisi ini mengandung unsur sebagai berikut :

- a. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran.
- b. Diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh. Asumsinya anak merupakan organisme manusia yang memiliki potensi yang untuk dikuatkan dan dikembangkan.
- c. Penguatan dan pengembangan perilaku didasari oleh nilai yang dirujuk sekolah (lembaga). (Dharma Kesuma dkk., 2013)Jurnal Ilmiah Guru “COPE” , No 01/Tahun XVIII/Mei 2014
- d. Belajar merupakan proses integral yang kompleks. Proses internal tersebut adalah mental yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar dapat diketahui melalui perilaku siswa yang mempelajari bahan belajar yang diberikan oleh guru.

Dalam tahap perkembangannya, siswa SMP berada pada tahap periode perkembangan yang sangat pesat, dari segala aspek. Berikut ini disajikan perkembangan yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, yaitu perkembangan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

1. Perkembangan Aspek Kognitif

Menurut Piaget (1970), periode yang dimulai pada usia 12 tahun, yaitu yang lebih kurang sama dengan usia siswa SMP, merupakan 'period of formal operation'. Pada usia ini, yang berkembang pada siswa adalah kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna (meaningfully) tanpa memerlukan objek yang konkrit atau bahkan objek yang visual. Siswa telah memahami hal-hal yang bersifat imajinatif.

Implikasinya dalam pengajaran Teknologi informasi dan komunikasi adalah bahwa belajar akan bermakna kalau input (materi pelajaran) sesuai dengan minat dan bakat siswa. Pengajaran Teknologi informasi dan komunikasi akan berhasil kalau penyusun silabus dan guru mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dan variasi input dengan harapan serta karakteristik siswa sehingga motivasi belajar mereka berada pada tingkat maksimal.

Pada tahap perkembangan ini juga berkembang ketujuh kecerdasan dalam Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Gardner (1993), yaitu:

- a. Kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa yang fungsional),
- b. Kecerdasan logis-matematis (kemampuan berfikir runtut),
- c. Kecerdasan musikal (kemampuan menangkap dan menciptakan pola nada dan irama),
- d. Kecerdasan spasial (kemampuan membentuk imaji mental tentang realitas),
- e. Kecerdasan kinestetik-ragawi (kemampuan menghasilkan gerakan motorik yang halus),

f. Kecerdasan intra-pribadi (kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan mengembangkan rasa jati diri), kecerdasan antarpribadi (kemampuan memahami orang lain). Ketujuh macam kecerdasan ini berkembang pesat dan bila dapat dimanfaatkan oleh guru Teknologi informasi dan komunikasi, akan sangat membantu siswa dalam menguasai kemampuan berteknologi informasi dan komunikasi.

2. Perkembangan Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor merupakan salah satu aspek yang penting untuk diketahui oleh guru. Perkembangan aspek psikomotor juga melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain:

a. Tahap kognitif

Tahap ini ditandai dengan adanya gerakan-gerakan yang kaku dan lambat. Ini terjadi karena siswa masih dalam taraf belajar untuk mengendalikan gerakan-gerakannya. Dia harus berpikir sebelum melakukan suatu gerakan. Pada tahap ini siswa sering membuat kesalahan dan kadang-kadang terjadi tingkat frustrasi yang tinggi.

b. Tahap asosiatif

Pada tahap ini, seorang siswa membutuhkan waktu yang lebih pendek untuk memikirkan tentang gerakan-gerakannya. Dia mulai dapat mengasosiasikan gerakan yang sedang dipelajarinya dengan gerakan yang sudah dikenal. Tahap ini masih dalam tahap pertengahan dalam perkembangan psikomotor. Oleh karena itu, gerakan-gerakan pada tahap ini belum merupakan gerakan-gerakan yang sifatnya otomatis. Pada tahap ini, seorang siswa masih menggunakan

pikirannya untuk melakukan suatu gerakan tetapi waktu yang diperlukan untuk berpikir lebih sedikit dibanding pada waktu dia berada pada tahap kognitif. Dan karena waktu yang diperlukan untuk berpikir lebih pendek, gerakan-gerakannya sudah mulai tidak kaku.

c. Tahap otonomi

Pada tahap ini, seorang siswa telah mencapai tingkat autonomi yang tinggi. Proses belajarnya sudah hampir lengkap meskipun dia tetap dapat memperbaiki gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Tahap ini disebut tahap autonomi karena siswa sudah tidak memerlukan kehadiran instruktur untuk melakukan gerakan-gerakan. Pada tahap ini, gerakan-gerakan telah dilakukan secara spontan dan oleh karenanya gerakan-gerakan yang dilakukan juga tidak mengharuskan pembelajar untuk memikirkan tentang gerakannya.

3. Perkembangan Aspek Afektif

Keberhasilan proses pengajaran Teknologi informasi dan komunikasi juga ditentukan oleh pemahaman tentang perkembangan aspek afektif siswa. Ranah afektif tersebut mencakup emosi atau perasaan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Bloom (Brown, 2000) memberikan definisi tentang ranah afektif yang terbagi atas lima tataran afektif yang implikasinya dalam siswa SMP lebih kurang sebagai berikut:

- a. Sadar akan situasi, fenomena, masyarakat, dan objek di sekitar;
- b. Responsif terhadap stimulus-stimulus yang ada di dalam lingkungan mereka;
- c. Bisa menilai;

- d. Sudah mulai bisa mengorganisir nilai-nilai dalam suatu sistem, dan menentukan hubungan di antara nilai-nilai yang ada;
- e. Sudah mulai memiliki karakteristik dan mengetahui karakteristik tersebut dalam bentuk sistem nilai.

Pemahaman terhadap apa yang dirasakan dan direspon, dan apa yang diyakini dan diapresiasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam teori pemerolehan bahasa kedua atau bahasa asing. Faktor pribadi yang lebih spesifik dalam tingkah laku siswa yang sangat penting dalam penguasaan berbagai materi pembelajaran, yang meliputi:

- a. Self-esteem, yaitu penghargaan yang diberikan seseorang kepada dirinya sendiri.
- b. Inhibition, yaitu sikap mempertahankan diri atau melindungi ego.
- c. Anxiety (kecemasan), yang meliputi rasa frustrasi, khawatir, tegang, dsbnya.
- d. Motivasi, yaitu dorongan untuk melakukan suatu kegiatan.
- e. Risk-taking, yaitu keberanian mengambil risiko.
- f. Empati, yaitu sifat yang berkaitan dengan pelibatan diri individu pada perasaan orang lain.

3. Teknik Memegang *Mallet*

Pendekatan untuk bermain 4 *Mallet* adalah metode pegangan Tradisional (gaya eropa), metode pegangan Steven (gaya amerika) dan pegangan Gary burton (bagus untuk permainan vibra). Pendekatan *teknikal* pada *vibraphone*; jika *Mallet* untuk meredam atau memainkan *double stroke*, mungkin enak

menggunakan *Burton grip*. Penulis pakai tehnik 4 *Mallet* dengan pendekatan *Traditional Grip*. Untuk pegangan ini nanti akan dibahas secara khusus pada tulisan yang lain: Perhatian mendasar untuk tehnik 4 *Mallet*:

- a. Jari telunjuk tetap rileks dalam setiap saat (sama untuk semua jari yang lain).
- b. *Mallet* tetap di atas instrumen dengan menggerakkan punggung pergelangan tidak dengan mengangkat lengan. (*Mallet* akan kembali ke posisi ini kapanpun tidak sedang bergerak, semacam aturan dalam sebuah piano.)
- c. Tangan tetap serendah mungkin terhadap instrumen atau *Mallet* hampir sejajar dengan bilah. (jari anda akan menjadi cukup rendah sampai usapannya melawan sisi dari bilah.). Sisanya pada grip yang rileks dan lembut dalam gerakan di setiap waktu.



Gambar 1.1 Memegang *Mallet*

Sumber : Skripsi (Hidayah, 2017)

Pendekatan terhadap instrumen dalam sebuah ruangan dalam gedung harus lebih peka, bahkan pada tingkat dinamika yang paling lembut. Anda bisa melakukan latihan dengan *Mallet* yang berat untuk mengawali pengembangan otot dan kontrol pada semua tingkat dinamika kontras. Tapi sebagai catatan, tidak boleh membuat ketegangan dalam pegangan/ grip.

C. Kerangka Berfikir Produk yang Akan Dikembangkan (Rancangan Produk Konseptual)

Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila beberapa unsur dapat terpenuhi seperti : guru, siswa, materi, sarana dan prasarana. Namun, faktanya unsur-unsur tersebut tidak terpenuhi sehingga pembelajaran tidak sesuai tujuan. Salah satunya unsur sarana dan prasarana disekolah-sekolah yang kurang memadai menjadi permasalahan sulitnya dalam mengenalkan olahraga baru. Padahal seorang siswa di masa remaja sangat menyukai hal-hal yang baru. Permasalahan perkembangan olahraga *Woodball* menjadi permasalahan yang banyak kita jumpai disekolah-sekolah, terutama sekolah yang ada di Kabupaten Kendal. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya motivasi guru untuk mengenalkan olahraga *Woodball* terhadap siswa, kurang pedulinya guru terhadap olahraga baru. Tujuan untuk mengenalkan olahraga *Woodball* disekolah-sekolah dapat kita lakukan dengan cara memberikan pengenalan terhadap siswa dan memberikan kesempatan bermain langsung dilapangan. Meski olahraga *Woodball* belum ada dalam kurikulum namun, dapat kita masukkan dalam permainan alternative pengganti bola kecil.

Salah satu usaha untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan cara memodifikasi peralatan *Woodball* yang asli dengan peralatan *Woodball* yang baru. Modifikasi peralatan *Woodball* akan dibuat dengan bahan-bahan yang lebih murah, mudah didapat, dan mudah dalam pembuatannya. Peralatan *Woodball* ini akan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai peralatan *Woodball* apabila telah mendapatkan validasi dari para ahli yang terkait yaitu, ahli

materi *Woodball* dan ahli sarana dan prasarana. Demikian pula tingkat kelayakan alat *Woodball* ini akan diujikan kepada pengguna yaitu siswa sekolah menengah pertama.

D. Hipotesis Produk

1. Hakikat Modifikasi

Menurut Rusli Lutan dalam Haryati (2013:13) Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Artinya, Dalam memodifikasi alat boleh berbeda dengan aslinya namun tetap harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Seperti halnya modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran, meningkatkan siswa untuk melakukan pola gerak secara benar. Adapun tujuan modifikasi menurut Haryati (2013:13) adalah :

- a. Mengatasi keterbatasan akan sarana dan prasarana pendidikan jasmani, artinya masalah kurangnya sarana dan prasarana dapat diatasi dengan cara memodifikasi atau membuat alat pengganti sarana yang tidak ada dengan peralatan yang lain yang sudah dimodifikasi.
- b. Mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa. Apapun yang dimodifikasi dan dibuat menarik akan meningkatkan minat siswa untuk bergerak dan melakukannya sehingga akan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- c. Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Siswa akan antusias untuk mengikuti pembelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Modifikasi dalam dunia pendidikan menjadi pemenuhan dalam memecahkan masalah yang sering guru jumpai dalam penyampaian materi pembelajaran, modifikasi dalam sarana dan prasarana yang akan digunakan, peraturan yang akan digunakan, dan lain-lain. Modifikasi merupakan suatu pembelajaran penjasorkes merupakan usaha untuk mengubah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik agar lebih menarik dan meningkatkan gerak siswa agar lebih efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam melakukan suatu perubahan.

Kreativitas seorang guru sangatlah penting dalam penciptaan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik lebih aktif bergerak terutama dalam memberikan pembelajaran dengan bentuk permainan yang disukai oleh siswa. Guru penjas yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang sudah ada dibuat menjadi lebih menarik, sehingga akan membuat peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran penjas.

Dalam pembelajaran penjas sering kita jumpai permasalahan-permasalahan yang ada seperti halnya banyak siswa yang mengeluh dan malas untuk bergerak karena terkendalanya alat atau sarana dan prasarana yang kurang memadai. Dari permasalahan tersebut perlu adanya pemecahan masalah berupa pembuatan produk atau modifikasi untuk memfasilitasi kurang tersedianya sarana dan prasarana. Adapun tujuan dalam memodifikasi sarana dan prasarana menurut Agus S.S (2004:5) adalah:

- a. Memperlancar jalannya pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana yang mencukupi proses pembelajaran akan berjalan sesuai keinginan, seperti siswa tidak perlu mengantri karena harus bergantian dengan yang lain.
- b. Memacu siswa dalam bergerak. Siswa lebih termotivasi untuk bergerak karena tersedianya sarana dan prasarana dibandingkan dengan tidak menggunakan sarana dan prasarana.
- c. Kelangsungan aktivitas. Kebutuhan dalam melakukan aktivitas jika tidak tersedia tidak dapat berjalan.
- d. Menjadikan siswa tidak takut melakukan aktivitas. Namun dalam modifikasi sarana dan prasarana harus memenuhi syarat-syarat yang sudah ditentukan dalam pendidikan jasmani. Adapun syarat-syarat dalam membuat sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani menurut Agus S.S (2004:17) adalah

- 1) Aman

Keamanan dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan prioritas utama sebelum unsur yang lain. Dengan alat yang aman siswa merasa nyaman dan tidak takut terkena cedera.

2) Mudah

Mudah dan murah artinya dalam membuat sarana dan prasarana tersebut harus menggunakan bahan yang mudah di dapatkan, dan dalam pembuatan alat tersebut tidak sulit.

3) Menarik

Menarik bagi penggunaanya, artinya ketika siswa melihat dan menggunakan alat tersebut siswa tersebut tertarik dan ingin menggunakannya kembali.

4) Memacu untuk bergerak

Sarana tersebut memberikan tantangan bagi siswa lebih terpacu untuk bergerak lebih aktif. Dengan sarana dan prasarana tersebut siswa menjadi termotivasi dalam melakukan aktivitas jasmani.

5) Sesuai dengan kebutuhan

Penyediaan sarana (alat) disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau penggunaanya. Kebutuhan siswa Sekolah Dasar (SD) dengan kebutuhan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbeda-beda jadi harus menyesuaikan siapa yang akan menggunakannya.

6) Sesuai dengan tujuan

Dalam pembuatan alat tersebut harus memperhatikan tujuan apa yang akan dicapai. Contohnya tujuan dalam membuat alat *Woodball* untuk bermain salah satu permainan target yaitu *Woodball*.

7) Tidak Mudah Rusak

Sarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak mudah rusak. Artinya alat yang digunakan dalam pembelajaran tidak mudah rusak, kuat dan berkualitas.

2. Modifikasi Alat Permainan *Woodball*

Modifikasi dapat kita definisikan sebagai upaya untuk menghasilkan produk yang baru yang lebih menarik. Namun dalam memodifikasi, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Yoyo Bahagia dalam Ahmad R. (2012:27) menyatakan bahwa prinsip-prinsip dalam memodifikasi permainan dalam olahraga dapat dilakukan dengan cara melakukan pengurangan terhadap struktur permainan yang sesungguhnya 1) Ukuran lapangan 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan 3) Peraturan yang digunakan 4) Organisasi permainan 5) Tujuan permainan.

a. Modifikasi *Mallet*

Mallet berbentuk huruf T dan berat \pm 650 gram, panjang 83 cm dengan, ukuran kepala *Mallet* 21 cm dengan kepala *Mallet* berbentuk botol dengan diameter terluar 6,5 cm.



Gambar 1.2 *Mallet* modifikasi

b. Bola

Bola yang di gunakan terbuat dari kayu, ukuran yang berdiameter 9.5 cm . Kayu yang digunakan sebaiknya yang tidak mudah pecah artinya menggunakan kayu, sehingga saat dipukul tidak mudah rusak dengan berat sekitar 230 gr.



Gambar 1.3 Bola modifikasi

c. Modifikasi *Gate*

Gate semuanya terbuat dari bahan kayu, yang berjumlah dua buah dan berbentuk botoldan besi yang digunakan untuk menyatukan kedua botol. Ukuran tinggi botol 21 cm dengan diameter 6,5 meter, panjang besi yang ditancapkan di tanah sepanjang 14 cm. Besi yang digunakan untuk menyatukan keduanya 28 cm.



Gambar 1.4 *Gate* modifikasi

3. Teknik Pukulan

Menurut Kriswantoro (2011:33) menyatakan “bahwa Teknik pada olahraga *Woodball* dengan menggunakan alat adalah rutinitas preswing dengan alat (*Mallet*), teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah *Gate*.” olahraga *Woodball* merupakan keterampilan tertutup (*close skill*) dikarenakan target pada olahraga *Woodball* ini seperti golf yang lingkungannya dapat diprediksi dan mempunyai target yang tetap atau diam. Menurut Kriswantoro (2011:17) menyatakan bahwa area gawang (*Gate*) pada olahraga *Woodball* melingkar berdiameter 5 meter dengan gawang sebagai pusatnya dan batas antara gawang dengan garis luar yaitu 2 meter. Sudut untuk melakukan pukulan *Gate-in* yaitu pada sudut 450, 900 dan 1350 dengan gawang (*Gate*) sebagai pusatnya. Pada saat melakukan pukulan bola ke gawang (*Gate*) harus memukul bola dengan jumlah pukulan yang sedikit dikarenakan untuk pemenang pada saat pertandingan *Woodball* ditentukan oleh jumlah skor yang sedikit.

Keterampilan pukulan jarak jauh yaitu memukul bola hingga bola berada pada 65 meter atau lebih dari *starting area*. Pertimbangan ukuran pukulan jarak jauh karena panjang maksimal *fairway* 130 meter maka diharapkan saat pukulan pertama dapat mencapai setengah dari jarak *fairway*, sehingga dapat melakukan pukulan hingga gating dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Keterampilan pukulan jarak menengah yaitu memukul bola hingga bola berada pada jarak 30 meter atau lebih dari *starting area*. Keterampilan pukulan jarak pendek yaitu memukul bola hingga bola berada pada jarak 5 meter dari area start (*starting area*)

atau kurang dari 5 meter. Keterampilan pukulan parking dan gating ditentukan dengan kemampuan pemain dalam menempatkan bola pada jarak dan sudut yang tepat sehingga dapat melakukan gating pada pukulan selanjutnya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, selain memiliki kemampuan fisik dengan teknik dasar yang baik dan benar, pemain *Woodball* juga harus memiliki beberapa keterampilan untuk dapat berprestasi. Untuk dapat menghasilkan pemain *Woodball* yang berprestasi, perlu diadakan pelatihan yang sesuai dengan karakteristik permainan *Woodball*

4. Latihan Mengayunkan *Mallet* atau Stik (*Swing Trainer*) Pada Permainan *Woodball*

Gerak dasar dari permainan *Woodball* adalah gerakan mengayun. Gerakan mengayun pada dasarnya merupakan gerakan awal yang sangat sederhana. Gerakan mengayun digunakan pada semua pukulan dari daerah tee (awal memulai pukulan), hingga pukulan yang dilakukan di area *Gate* (gawang). Aspek mendasar dari ayunan *Woodball* masih sama, tetapi panjang dan kecepatan ayunan biasa berbeda tergantung pukulan yang digunakan ((Kriswantoro, 2016). Konsep terpenting dalam melakukan teknik mengayun (swing) dalam *Woodball* adalah bola yang dipukul masuk kedalam jalur gerakan. Dalam *Woodball*, bola berada pada dalam keadaan tidak bergerak, jadi tujuan utama adalah mengembangkan ayunan ayunan yang konsisten. Salah satu teknik dalam mengembangkan ayunan yang konsisten adalah membayangkan ayunan berada pada roda yang miring. Ayunan yang ideal akan mengikuti sebuah garis edar yang terus menerus berputar di sepanjang bidang yang miring.

5. Karakteristik Permainan *Woodball*

Erwin Setyo Kriswanto (2016:15) mendefinisikan *Woodball* merupakan permainan yang di mainkan oleh individu. Permainan *Woodball* bisa dimainkan dengan cara memanfaatkan kondisi yang ada pepohonan, gundukan dan dapat menata kondisi yang ada. Namun untuk area *Gate* diusahakan didaerah yang rata. Lapangan pada permainan *Woodball* setiap tepi jalurnya memiliki batasan lapangan, lapangan *Woodball* bisa berbentuk huruf I, J, L V,U, N atau Z dan memiliki ukuran dan panjang yang berbedabeda. Permainan *Woodball* adalah memasukkan bola ke dalam sasaran yang telah di tentukan berupa gawang atau *Gate* dengan sedikit pukulan. Artinya siapa yang dapat melakukan pukulan yang paling sedikit dan paling cepat melewati tengah *Gate* maka dia yang menjadi pemenang. Cara untuk menentukan pemenang dalam permainan *Woodball* adalah dengan cara menghitung jumlah pukulan setiap *Gate* dan dibagi dengan jumlah *fairway* yang dipertandingkan.

Permainan *Woodball* dimulai dari garis batas mulai atau garis *start* sampai dengan bola masuk kedalam *Gate* dengan cara memukulnya. Apabila bola sudah melewati cangkir yang berada ditengah *Gate*, maka sudah dikatakan masuk dan selesai dalam satu *fairway*. Selanjutnya keluar dari lintasan dan menunggu lawan selesai memukul sampai masuk kedalam tengah *Gate*. Jika dalam permainan terjadi bola keluar dari lintasan garis *fairway* maka bola dinyatakan OB (*out of boundary*) dan skor pukulan ditambah dua. Bola yang OB harus diambil kembali dan ditempatkan di titik lintas saat bola keluar sebagai pusat dengan radius dua kepala *Mallet*.

6. Sarana Dan Prasarana *Woodball*

a. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan kebutuhan yang vital dalam pembelajaran pendidikan jasmani artinya bahwa pembelajaran penjasorkes harus menggunakan sarana dan prasarana sesuai kebutuhan. Hal utama yang ada dalam pembelajaran adalah fasilitas seperti lapangan, gedung dll. Nyatanya secara mayoritas sekolah tidak memiliki lapangan dan gedung olahraga, apalagi sekolah yang ada di perkotaan. Hal tersebut merupakan kendala yang sangat berarti bagi lancarnya suatu proses pembelajaran penjasorkes. Kurangnya peralatan dalam pembelajaran bisa diakali oleh guru, tetapi jika yang tidak ada fasilitas, maka guru tidak bisa apa-apa. Hampir semua peralatan yang dibutuhkan dalam pelajaran penjasorkes dapat diakali dengan modifikasi atau mengembangkan alat yang sudah ada menjadi lebih menarik.

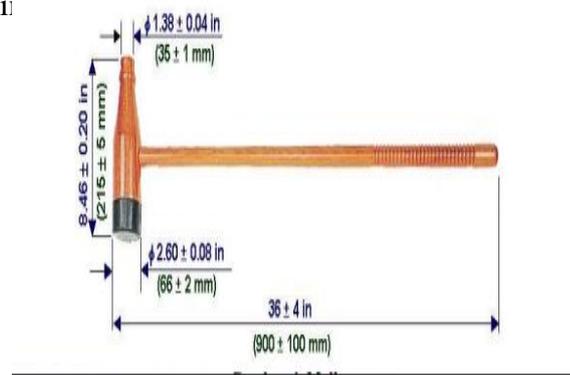
Agus S.S (2004:40) menjelaskan bahwa sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa . Sarana merupakan unsur penunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Agus S.S (2004:4) Prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindah (bisa semi permanen) tetapi berat atau sulit. Sedangkan prasarana atau fasilitas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh lapangan dan kolam renang.

b. Peralatan *Woodball*

Peralatan dalam permainan *Woodball* ada 3 alat utama, yaitu *Mallet* (pemukul), bola, dan *Gate* (gawang). Peralatan dan lapangan yang digunakan harus sesuai dengan spesifikasi atau standar yang ditentukan oleh international *Woodball* federation (IWBF). Adapun spesifikasi peralatan *Woodball* yang dijelaskan Erwin Setyo K. (2016:15) adalah :

1) *Mallet*

Mallet digunakan untuk memukul bola untuk kemudian dimasukkan ke dalam *Gate* yang menjadi sasaran. *Mallet* berbentuk huruf T dan berat 800 gram, panjang ± 90 -100 cm dengan estimasi ± 10 cm (35.4, estimasi 4 inchi), ukuran kepala *Mallet* 21,5 dengan estimasi $\pm 0,5$ cm (8.46, estimasi ± 0.20 inchi), dengan kepala *Mallet* berbentuk botol dengan diameter terluar 6,6 dengan estimasi $\pm 0, 2$ cm (2.60, estimasi ± 0.08 inchi), ketebalan karet (rubber cap) 1,3 dengan estimasi $\pm 0,2$ cm (0,51, estimasi ± 0.04 inchi) dengan tinggi 3,8 cm dengan estimasi $\pm 0,1$ cm dan ketebalan di



Gambar 2.1 *Mallet Woodball*
Sumber : Skripsi (Hidayah, 2017)

2) Bola

Bola juga termasuk alat utama dalam bermain *Woodball*. Bola dalam permainan *Woodball* terbuat dari bahan kayu. Kayu yang digunakan sebaiknya yang tidak mudah pecah artinya menggunakan kayu yang kuat sehingga saat dipukul tidak mudah rusak atau tahan lama. Dengan diameter 9.5cm dan beratnya adalah ± 350 gram.



Gambar 7. Bola
<http://letsplaywoodball.blogspot.co.id/p/woodball-equipment.html>

Gambar 2.2 Bola *Woodball*

Sumber : Skripsi (Hidayah, 2017)

3) *Gate* (gawang)

Gate semuanya terbuat dari bahan kayu, yang berjumlah dua buah dan berbentuk botol dan besi yang digunakan untuk menyatukan kedua botol. Ukuran tinggi botol 20,5 cm dengan diameter 6,7 meter, panjang besi yang ditancapkan di tanah sepanjang ± 15 cm. Besi yang digunakan untuk menyatukan 2 botol dan cangkir sepanjang 29 cm.



Gambar 8. Gate (gawang)
<http://letsplaywoodball.blogspot.co.id/p/woodball-equipment.html>

Gambar 2.3 Gate Woodball

Sumber : Skripsi (Hidayah, 2017)

7. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dalam pemberian ilmu dan pengetahuan guna merubah pola fikir yang lebih baik. Adapun definisi pembelajaran menurut Dini R. (2013:87) Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Rahil M dalam Nini S.dkk (2012:6) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yang meliputi penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual.

b. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani yang dikutip oleh Nixon dan Jewett dalam Arma Abdoellah (1996:2) adalah satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respons, mental, emosional dan social. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan

seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Jadi hakikat dari pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan jasmani yang intensif. Abdul Gafur dalam Arma Abdullah (1994:5)

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan sama sekali tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani pun memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didiknya untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya, sehingga siswa akan memiliki aspek-aspek positif baik jasmani maupun rohani. (Komarudin, 2004:34). Seaton dalam Farida M. (2009:58) mengatakan Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang menggunakan gerakan tubuh untuk mengajarkan ketrampilan, pengetahuan maupun perilaku, dalam arti luas pendidikan jasmani mempunyai kesempatan yang khusus untuk mengembangkan watak yang diinginkan, perilaku sosial serta tanggung jawab”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan social melalui aktivitas jasmani.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Samsudi (2009: 10) “desain atau rancangan penelitian adalah rencana, kerangka, dan strategi penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi acuan peneliti dalam melaksanakan kerja penelitian untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitiannya”.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk. (Sugiyono) 2013:297. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan keadaan sebenarnya di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, kuisioner dan dokumentasi.

B. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini mengacu pada tahapan penelitian Pengembangan yang disampaikan oleh Borg & Gall (1983). Subyek ujicoba di lapangan adalah siswa kelas IX SMP, dengan diarahkan serta di jelaskan aturan cara mainnya. Data yang didapatkan dari para ahli dan mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang dikembangkan adalah sebuah Stik yang dalam permainan *Woodball* disebut *Mallet*, spesifikasi alat dapat dilihat pada Bab II. Sedangkan menurut penilaian para ahli menunjukkan bahwa ketiga ahli menyatakan bahwa model alat hasil modifikasi dianggap sangat layak untuk

dijadikan model alat dalam pembelajaran untuk anak SMP agar dapat mulai mengenal mumpung sejak dini, khususnya permainan *Woodball*.

Dalam prosedur penelitian pengembangan ini akan memaparkan langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam membuat produk yang akan dihasilkan. Seperti yang disampaikan Borg & Gall (1983:222) Langkah langkah yang harus ditempuh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah, (1) melakukan analisis dari informasi yang didapatkan, (2) merencanakan penelitian, (3) mengembangkan produk, (4) validasi ahli dan revisi produk, (5) uji coba lapangan dengan skala kecil, (6) uji coba skala besar dan revisi produk. Berikut ini penelitian dan pengembangan alat *Woodball* ini akan menggunakan langkah-langkah yang dimodifikasi menjadi lebih sederhana.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan

Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah :

a. Identifikasi Masalah dan Menganalisis

Identifikasi masalah adalah langkah awal dalam melakukan penelitian untuk menghasilkan produk. Langkah ini bertujuan untuk menentukan bagaimana modifikasi peralatan *Woodball* yang tepat sehingga dapat dijadikan solusi atas keterbatasannya peralatan *Woodball*. Pada tahap ini peneliti mencari informasi yang kemudian akan diidentifikasi dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan modifikasi selanjutnya.

b. Merencanakan Penelitian

Dalam tahap ini peneliti merencanakan penelitian sesuai acuan yang didapatkan dari hasil identifikasi masalah. Sehingga hasil perencanaan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

c. Mengembangkan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk yang akan dimodifikasi.

d. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi Ahli diperoleh dari penilaian ahli sarana dan prasarana dan ahli materi *Woodball*. Dari penilaian tersebut dapat diketahui kelemahan dan kekurangan produk yang dibuat. Validasi ahli ini bisa dilakukan dengan diskusi dengan para ahlinya. Setelah mengembangkan produk dan di validasi oleh para ahli, maka akan dapat kelemahan dari produk. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki produk sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

e. Validasi Ahli

Validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan alat *Woodball* untuk pembelajaran siswa SMP melibatkan dua ahli olahraga *woodball* dan ahli penjas. Adapun penjelasan validasi modifikasi alat *Woodball* sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli Olahraga *Woodball*

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah dua dosen ahli materi yang memiliki pemahaman di olahraga *Woodball*. Validasi yang dilakukan dengan memberikan produk alat *Woodball* yang disertai lampiran berupa kuisisioner. Dalam validasi ini peneliti dan ahli materi mendiskusikan mengenai kualitas materi alat *Woodball* yang sudah dikembangkan. Evaluasi yang diberikan oleh ahli materi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas alat *Woodball* tersebut.

2. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Penjas

Validator yang menjadi ahli sarana dan prasarana dalam penelitian pengembangan ini adalah guru penjas, diantaranya mengenai kualitas sarana dan prasarana olahraga *Woodball*. Validator dilakukan dengan memberikan modifikasi alat yang sudah dikembangkan disertai lampiran kuisisioner penilaian. Dalam validasi ini peneliti dan ahli penjas mendiskusikan mengenai kualitas materi alat *Woodball* yang sudah dikembangkan. Evaluasi yang diberikan oleh ahli penjas berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas alat *Woodball* sebagai pembelajaran. Hasil evaluasi alat juga berupa komentar dan saran perbaikan.

f. Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil

Uji coba lapangan dilakukan setelah mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli sarana prasarana bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak di ujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan ini akan dilakukan menggunakan skala kecil berjumlah 15 siswa sekolah menengah pertama.

1. Populasi dan sample/Sumber Data

Subjek uji coba kelompok kecil yang digunakan adalah 15 siswa SMP N 2 Kendal Ujicoba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 15 siswa. Uji coba modifikasi alat *Woodball* dilakukan menggunakan 4 *fairway* (lapangan).

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk ujicoba empirik atau penilaian terhadap modifikasi alat *Woodball*. Modifikasi produk alat *Woodball* ini diuji cobakan di SMP Negeri 2 Kendal, Kota Kendal.

2. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan bentuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Kuisisioner, dan Dokumentasi

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dibuat menjadi 3 kelompok besar yang digunakan untuk mengevaluasi produk yang dibuat dan mengetahui kelayakan dari produk tersebut yaitu : (1) Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi *Woodball*, (2) instrumen uji kelayakan untuk ahli sarana dan prasarana dan (3) instrumen uji kelompok kecil untuk siswa. Instrumen semuanya berupa kuesioner. Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan lembar penilaian berupa kuesioner kepada para ahli dan siswa.

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 1.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikimotor	Kemampuan siswa mempraktekan gerakan dalam permainan Olahraga <i>Woodball</i>	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa dalam memahami peraturan Dan pengetahuan siswa terhadap model pengembangan	10
3	Afektif	Menampilkan sikap bermain <i>Woodball</i> , sikap sportifitas, kerja sama, saling menghargai, dan kejujuran	10

Sumber: Jauhari, 2012: 58

4. Analisis Data

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

- a. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009:93).

Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase yaitu :

$$\% = n/N \times 100 \%$$

Keterangan : :

% : Presentase

N : Nilai yang diperoleh

N` : Jumlah seluruh nilai

Sumber : Muhamad ali (dalam Ridho Jauhari 2012:60)

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table akan disajikan klasifikasi presentase.

Tabel 2.1 Klasisfikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber : Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

C. Rancangan Produk

Produk yang akan dimodifikasi dalam penelitian ini adalah berupa peralatan *Woodball*. Peralatan *Woodball* yang dimodifikasi ini akan terbuat dari kayu. Adapun peralatan yang dimodifikasi adalah *Mallet*, bola dan *Gate*.

1. *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

2. Bola

Bola yang digunakan menggunakan kayu dengan berat ± 230 gram, dengan diameter ± 9.5 cm.

3. *Gate*

Gate semuanya terbuat dari bahan kayu, yang berjumlah dua buah dan berbentuk botol dan besi yang digunakan untuk menyatukan kedua botol. Ukuran tinggi botol 21 cm dengan diameter 6,5 meter, panjang besi yang ditancapkan di tanah sepanjang 14 cm. Besi yang digunakan untuk menyatukan keduanya 28 cm.

a. Pengujian internal 1

Dalam hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai dasar dari revisi produk awal. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap kelompok kecil yang berjumlah 15 siswa terhadap produk yang akan di kembangkan. Serta dilakukanya revisi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball*.

b. Pengujian internal 2

Setelah uji coba skala kecil dilakukanya revisi berdasarkan masukan dan saran. Pada tahap ini evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball* terhadap produk yang dikembangkan. Hasil revisi dari para ahli untuk menghasilkan produk sebagai uji coba skala besar yang di lakukan dengan sampel 30 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal.

D. Tahap Pengembangan

1. Pembuatan Produk

a. *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

b. Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

c. *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 3.2. *Mallet*, Bola dan *Gate* modifikasi

a. Peraturan model pengembangan permainan *Woodball*

a) Sistem Permainan

System permainan ini dengan lebih mengutamakan sedikitnya pukulan yang masuk diantara *Gate*, semakin sedikitnya pukulan dan masuk melewati *Gate* adalah sebagai pemenang. Setiap *fairway* (lintasan) maksimal melakukan 12 kali pukulan.

b) Jumlah pemain

Di setiap *fairway* (lintasan) maksimal terdapat 8 pemain dengan pembagian menjadi 4 tim (ganda), atau dalam setiap *fairway* terdapat 5 pemain (single strok). Setiap pemain yang memulai pukulan pertama ditentukan oleh wasit, atau bola yang paling jauh dari *Gate*.

c) Cara memenangkan permainan

Untuk memenangkan pertandingan peserta didik harus mendapatkan jumlah paling sedikit pukulan yang melewati tengah *Gate*. Semakin banyaknya jumlah pukulan paling banyak tidak memiliki peluang sebagai pemenang.

d) Dari batasan pukulan pemain yang sudah ditentukan dalam peraturan, pemain harus bisa melakukan *finishing* ke dalam *Gate* dengan jumlah pukulan yang paling sedikit dengan begitu dapat dikatakan sebagai pemenang.

e) Pukulan

Pukulan dilakukan secara bebas tergantung dengan terakhir posisi bola, bisa menggunakan pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, dan jarak dekat. Pukulan disesuaikan dengan jarak bola dengan area *Gate*, alangkah baiknya sebelum melakukan pukulan menggunakan *swing trainer* (teknik mengayunkan mallet sebelum memukul).

2. Pegujian Lapangan Awal

a. Desain Uji Coba

Tahap uji coba pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Uji coba atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

b. Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal untuk dijadikan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu dari SMP Negeri 2 Kendal. Sampel pengujian lapangan awal berjumlah 15 siswa.

c. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Kuisisioner, dan Dokumentasi Data yang diperoleh oleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil kuisisioner siswa.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisisioner model pengembangan permainan *Woodball*. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball*. Kuisisioner digunakan untuk menghimpun data dari subjek penelitian. Alasan

memilih kuisioner karena jumlah subjek yang relative banyak sehingga data dapat diambil secara bersamaan dalam waktu yang singkat.

e. Teknik Analisis Data

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase yaitu :

$$\% = n/N \times 100 \%$$

Keterangan : :

% : Presentase

N : Nilai yang diperoleh

N` : Jumlah seluruh nilai

Sumber : Muhamad ali (dalam Ridho Jauhari 2012:60)

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table akan disajikan klasifikasi presentase.

Tabel 2.2 Klasisfikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber : Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

3. Revisi Produk

Model permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil pada penjasorkes di sekolah. Pada permainan *Woodball* ini ada beberapa yang di modifikasi berupa *Mallet*, bola, dan *Gate* dari segi bentuk dan penyederhanaan peraturan.

a. *Mallet*

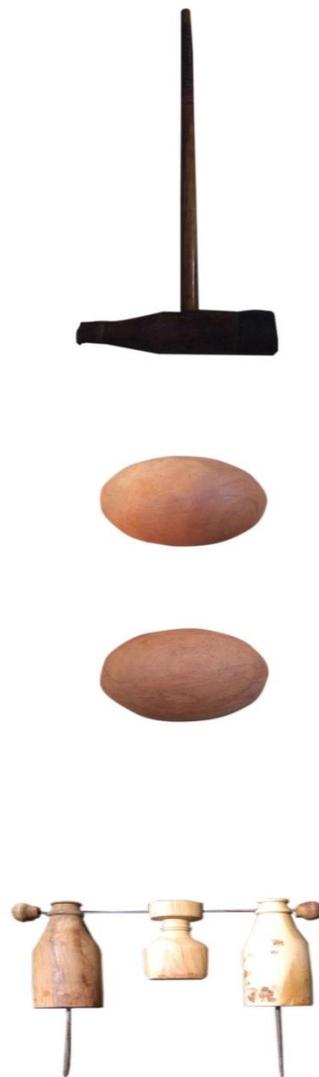
Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

b. Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

c. *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 4.1. *Mallet*, Bola dan *Gate* modifikasi

e. Peraturan model pengembangan permainan *Woodball*

a) Sistem Permainan

System permainan ini dengan lebih mengutamakan sedikitnya pukulan yang masuk diantara *Gate*, semakin sedikitnya pukulan dan masuk melewati *Gate*

adalah sebagai pemenang. Setiap *fairway* (lintasan) maksimal melakukan 12 kali pukulan.

b) Jumlah pemain

Di setiap *fairway* (lintasan) maksimal terdapat 8 pemain dengan pembagian menjadi 4 tim (ganda), atau dalam setiap *fairway* terdapat 5 pemain (single strok). Setiap pemain yang memulai pukulan pertama ditentukan oleh wasit, atau bola yang paling jauh dari *Gate*.

c) Cara memenangkan permainan

Untuk memenangkan pertandingan peserta didik harus mendapatkan jumlah paling sedikit pukulan yang melewati tengah *Gate*. Semakin banyaknya jumlah pukulan paling banyak tidak memiliki peluang sebagai pemenang.

d) Dari batasan pukulan pemain yang sudah ditentukan dalam peraturan, pemain harus bisa melakukan *finishing* ke dalam *Gate* dengan jumlah pukulan yang paling sedikit dengan begitu dapat dikatakan sebagai pemenang.

e) Pukulan

Pukulan dilakukan secara bebas tergantung dengan terakhir posisi bola, bisa menggunakan pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, dan jarak dekat. Pukulan disesuaikan dengan jarak bola dengan area *Gate*, alangkah baiknya sebelum melakukan pukulan menggunakan *swing trainer* (teknik mengayunkan mallet sebelum memukul).

4. Pengujian Lapangan Utama

a. Desain Uji Coba

Tahap uji coba pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Uji coba atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

b. Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal untuk dijadikan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu dari SMP Negeri 2 Kendal. Sampel pengujian lapangan utama berjumlah 30 siswa.

c. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Observasi, Kuisisioner, dan Dokumentasi Data yang diperoleh oleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil kuisisioner siswa.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisisioner model pengembangan permainan *Woodball*. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball*.

Kuisisioner digunakan untuk menghimpun data dari subjek penelitian. Alasan memilih kuisisioner karena jumlah subjek yang relative banyak sehingga data dapat diambil secara bersamaan dalam waktu yang singkat.

e. Teknik Analisis Data

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase yaitu :

$$\% = n/N \times 100 \%$$

Keterangan : :

% : Presentase

N : Nilai yang diperoleh

N` : Jumlah seluruh nilai

Sumber : Muhamad ali (dalam Ridho Jauhari 2012:60)

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table akan disajikan klasifikasi presentase.

Tabel 2.3 Klasisfikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber : Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah 1

Dengan adanya rumusan masalah maka peneliti mendapatkan informasi penting yang dapat berguna dalam penelitiannya. Peneliti mengamati proses pembelajaran siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kota Kendal, dari hasil observasi dan pengamatan diperoleh hasil yang masih belum tercapai. Pada proses pembelajaran bola kecil ditemui beberapa hal sebagai berikut :

1. Masih sedikitnya sekolah yang menjadikan olahraga *Woodball* ini sebagai materi dalam pembelajaran penjas.
2. Kurangnya motivasi guru mengenalkan olahraga *woodball* di sekolah sebagai referensi dalam pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran penjas kurangnya modifikasi permainan untuk menarik siswa.

Berdasarkan observasi diatas maka penulis menyimpulkan untuk melakukan pengembangan model dalam pembelajaran penjasorkes dengan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil. Namun akan dikembangkan kembali baik dari segi bentuk, ukuran alat, maupun aturan permainan di sederhanakan agar lebih baik dan mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan pembelajaran penjas dan menjadi permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil.

B. Deskripsi Data Atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah 2

Berdasarkan data ahli penjas dan ahli permainan *Woodball* dapat digunakan model pengembangan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil untuk siswa SMP Negeri 2 Kota Kendal dan dapat memudahkan guru sebagai alternatif pembelajaran yaitu pada materi bola kecil. Sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan dan kebutuhan pembelajaran panjas. Untuk itu dalam penelitian ini diajukan alternatif pemecahan masalah berupa “Pengembangan Permainan *Woodball* Sebagai Pembelajaran PJOK Materi Bola Kecil di SMP Negeri 2 Kendal”.

Dilakukanya pengembangan model permainan *Woodball* ini mendapatkan respon yang baik oleh guru penjas SMP Negeri 2 Kendal. Dengan adanya model tersebut dapat membantu menarik antusias peserta didik untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Serta dengan adanya model permainan *Woodball* peserta didik akan lebih tertarik mengikuti materi permainan bola kecil dengan alternative pengenalan permainan *Woodball* dasar, karena permainan yang sudah di modifikasi semenarik dan sesederhana mungkin baik di alat maupun peraturan.

C. Deskripsi Terhadap Produk Yang Telah Dhasilkan

1. Model yang telah ada atau model existing (bila penelitian bersifat pengembangan)

Berdasarkan model permainan yang telah ada, peneliti mengembangkan sebuah model pembelajaran permainan *Woodball*. Dengan dikembangkan sebuah model permainan *Woodball* kemudian dikembangkan dari segi alat dan peraturan

permainan, bertujuan agar siswa antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, aktif dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah deskripsi desain produk pengembangan model permainan yang telah dibuat:

- a. Mengembangkan *Mallet* yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.
- b. Mengembangkan Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.
- c. Mengembangkan *Gate* yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 5.1 *Mallet*, Bola dan *Gate* modifikasi

2. Model Hipotetik (Hasil penelitian lapangan)

Pengembangan model permainan *Woodball* pada materi pembelajaran bola kecil untuk siswa SMP kelas IX telah sesuai dengan karakteristik siswa dibuktikan dengan uji validasi ahli dan kuisioner angket siswa. Model permainan untuk siswa SMP layak digunakan setelah di uji oleh ahli penjas dan ahli

Woodball. Pada uji coba skala kecil dengan skor presentase 75% ahli penjas, 80% ahli olahraga *Woodball* dan uji coba skala besar dengan skor presentase 80% ahli penjas dan 85% olahraga *Woodball*, dari hasil data tersebut model permainan *Woodball* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran permainan bola kecil pada jenjang SMP.

Bentuk model permainan *Woodball* pada materi bola kecil untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal layak digunakan setelah melihat skor presentase rata-rata kuisioner siswa skala kecil dan skala besar, dengan perolehan 78,3 %, untuk skala kecil dan 84,5 % untuk skala besar, dari hasil data tersebut model permainan layak digunakan.

3. Model hasil uji internal 1 dan 2

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner yang dilakukan oleh ahli sarpras dan ahli olahraga *Woodball* yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kendal dapat disimpulkan bahwa, ahli sarpras dan ahli olahraga *Woodball* pada uji coba skala kecil berpendapat pengembangan permainan *Woodball* ini sudah masuk dalam kategori penilaian yang baik. Dan pada uji coba skala besar ahli penjas berpendapat pengembangan model permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil sudah masuk dalam kategori baik, sedangkan ahli olahraga *Woodball* berpendapat bahwa model permainan pembelajaran *Woodball* masuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi dan presentase jawaban para ahli dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Lembar Evaluasi Uji Internal 1 dan 2 Ahli Penjas

No	Aspek Penilaian	Uji Internal 1	Uji Internal 2
1	Kesesuaian alat untuk pembelajaran siswa	2	2
2	Kenyamanan saat memegang dan menggunakan alat	4	4
3	Kesesuaian bentuk <i>Mallet</i> untuk siswa	4	4
4	Kesesuaian bentuk bola untuk siswa	4	4
5	Kesesuaian bentuk <i>Gate</i> untuk siswa	4	4
6	Kesesuaian materi untuk siswa SMP	3	3
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran	3	3
8	Bahan alat mudah untuk diperoleh	2	2
9	Bahan mudah untuk dimodifikasi	2	3
10	Keamanan alat yang dimodifikasi saat digunakan	2	3
	JUMLAH	30	32
	PROSENTASE RATA-RATA	75%	80%
	KRITERIA PENILAIAN	Baik	Baik

Sumber : Evaluasi Ahli Penjas (2020)

Tabel 3.2
Lembar Evaluasi Uji Internal 1 dan 2
Ahli Olahraga *Woodball*

No	Aspek Penilaian	Uji Internal 1	Uji Internal 2
1	Kesesuaian alat untuk pembelajaran siswa	2	3
2	Kenyamanan saat memegang dan menggunakan alat	3	3
3	Kesesuaian bentuk <i>Mallet</i> untuk siswa	2	3
4	Kesesuaian bentuk bola untuk siswa	2	3
5	Kesesuaian bentuk <i>Gate</i> untuk siswa	2	3
6	Kesesuaian materi untuk siswa SMP	4	4
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran	4	4
8	Bahan alat mudah untuk diperoleh	3	3
9	Bahan mudah untuk dimodifikasi	4	4
10	Keamanan alat yang dimodifikasi saat digunakan	4	4
	JUMLAH	30	34
	PROSENTASE RATA-RATA	80%	85%
	KRITERIA PENILAIAN	Baik	Baik

Sumber : Evaluasi Ahli Olahraga *Woodball* (2020)

Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Internal 1 dan 2 Evaluasi Ahli

No	Internal 1		
	Alternatif jawaban	Ahli penjas	Ahli Olahraga Woodbball
1	Kurang Baik	-	-
2	Cukup Baik	4	4
3	Baik	2	2
4	Sangat Baik	4	4
No	Internal 2		
	Alternatif jawaban	Ahli penjas	Ahli Olahraga Woodbball
1	Kurang Baik	-	-
2	Cukup Baik	2	-
3	Baik	4	6
4	Sangat Baik	4	4

Sumber : Evaluasi Ahli 2020

4. Model Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan *Woodball* yang sesuai bagi siswa. Berikut ini adalah draf produk awal permainan *Woodball* yang sesuai bagi siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal. Berikut ini adalah draf model modifikasi pengembangan permainan *Woodball* dan data hasil uji coba skala kecil atau lapangan awal *Woodball*. Terdiri dari beberapa hal antara lain:

c. Pengertian model permainan *Woodball*

Model permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil ini merupakan sebuah alternatif yang digunakan untuk menarik minat dan aktifitas gerak siswa kelas IX SMP dalam mengikuti pembelajaran penjas khususnya materi bola

kecil di sekolah, sehingga siswa lebih aktif bergerak dengan begitu anak merasa nyaman, gembira, dan tertarik untuk melakukan permainan *Woodball*.

d. Sarana dan prasarana *Woodball*

a. *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

b. Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

c. *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 6.1. *Mallet*, Bola dan *Gate* modifikasi

- e. **Peraturan model pengembangan permainan *Woodball***
- f) Sistem Permainan

System permainan ini dengan lebih mengutamakan sedikitnya pukulan yang masuk diantara *Gate*, semakin sedikitnya pukulan dan masuk melewati *Gate* adalah sebagai pemenang. Setiap *fairway* (lintasan) maksimal melakukan 12 kali pukulan.

g) Jumlah pemain

Di setiap *fairway* (lintasan) maksimal terdapat 8 pemain dengan pembagian menjadi 4 tim (ganda), atau dalam setiap *fairway* terdapat 5 pemain (single strok). Setiap pemain yang memulai pukulan pertama ditentukan oleh wasit, atau bola yang paling jauh dari *Gate*.

h) Cara memenangkan permainan

Untuk memenangkan pertandingan peserta didik harus mendapatkan jumlah paling sedikit pukulan yang melewati tengah *Gate*. Semakin banyaknya jumlah pukulan paling banyak tidak memiliki peluang sebagai pemenang.

i) Dari batasan pukulan pemain yang sudah ditentukan dalam peraturan, pemain harus bisa melakukan *finishing* ke dalam *Gate* dengan jumlah pukulan yang paling sedikit dengan begitu dapat dikatakan sebagai pemenang.

j) Pukulan

Pukulan dilakukan secara bebas tergantung dengan terakhir posisi bola, bisa menggunakan pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, dan jarak dekat. Pukulan disesuaikan dengan jarak bola dengan area *Gate*, alangkah baiknya

sebelum melakukan pukulan menggunakan *swing trainer* (teknik mengayunkan mallest sebelum memukul).

f. Data hasil uji coba skala kecil atau lapangan awal

Setelah produk model permainan *Woodball* di validasi oleh ahli sarpras penjas dan ahli pembelajaran *woodbal*, produk di uji coba dengan pembelajaran kepada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal yang berjumlah 15 siswa pengambilan sampel di pilih secara random sampling atau acak.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat di lakukan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di uji coba dari pembelajaran secara tatap muka ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan atau skala besar.

Berdasarkan data pada hasil kuisisioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 78,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal.

Dengan demikian dari hasil data tersebut langkah selanjutnya peneliti melakukan revisi produk kembali produk permainan *Woodball* dengan uji validasi ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball* dengan komentar dan saran umum, guna untuk menyempurnakan produk yang di buat oleh peneliti yaitu model

pengembangan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil SMP Negeri

2 Kendal. Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba lapangan skala kecil :

Table 3.4

Daftar Nama Siswa Uji Skala Kecil

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Fajar Kurniawan	L	15 Tahun
2	Muhammad Bayu Permadi	L	16 Tahun
3	Anang Reza Saputra	L	15 Tahun
4	Lintang Wira Winanda	L	15 Tahun
5	Bagus Darmawan	L	15 Tahun
6	Zaida Surya Afada	L	15 Tahun
7	Angga Kurnia Setiawan	L	15 Tahun
8	Dava Putra Erlambang	L	15 Tahun
9	Keanu Benzema Alif Kamaya W	L	15 Tahun
10	M. Nahril Albert Pradana	L	15 Tahun
11	Aditya Ramandhika	L	16 Tahun
12	Jenny Faizul Haqi	L	15 Tahun
13	Muhammad Danish Villa Azhari	L	16 Tahun
14	Afif Fazril Hidayatullah	L	15 Tahun
15	Syahril Hafiz	L	15 Tahun

Sumber : Absensi Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kendal

Tabel 3.5 Lembar Kuisisioner Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jawaban Ya / Tidak	Presentase %
1	Siswa mengetahui tentang Cabang Olahraga <i>Woodball</i> .	Ya	73,3%
2	Guru menjelaskan perkembangan Olahraga <i>Woodball</i> di Indonesia.	Ya	80%
3	Siswa mengetahui perkembangan Cabang Olahraga <i>Woodball</i> di Indonesia.	Ya	73,3%
4	Siswa mengetahui macam-macam peralatan <i>Woodball</i> .	Ya	80%
5	Guru menjelaskan ukuran alat <i>Woodball</i> .	Ya	80%
6	Siswa memahami aturan-aturan permainan <i>Woodball</i> yang telah disederhanakan.	Ya	73,3%
7	Siswa mengetahui gambaran cara bermain <i>Woodball</i> setelah di sampaikan oleh guru.	Ya	80%
8	Siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru tentang <i>Woodball</i> .	Ya	80%
9	Siswa dipersilahkan memegang, dan mencoba alat <i>Woodball</i> yang sudah dikembangkan.	Ya	80%
10	Siswa dapat memegang <i>Mallet</i> atau stik dengan baik dan benar	Ya	80%

11	Siswa bertanya seputar perkembangan olahraga <i>Woodball</i> di Kota Kendal.	Ya	80%
12	Siswa berantusias untuk memainkan Olahraga <i>Woodball</i> .	Ya	86,7
13	Guru memperlihatkan gambar tentang <i>Woodball</i> , siswa mampu menjelaskan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan atlet.	Ya	80%
14	Apakah permainan <i>Woodball</i> ini sulit untuk dimainkan.	Tidak	80%
15	Setelah anda mengetahui tentang permainan <i>Woodball</i> apakah anda tertarik mendalaminya .	Ya	80%
16	Siswa ketika proses pembelajaran berlangsung mampu memahami, mencermati dan mempraktikan.	Ya	80%
17	Guru mampu mendorong terciptanya suasana yang menyenangkan saat pembelajaran.	Ya	80%
18	Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif menarik minat siswa.	Yaa	73,3%
19	Sekolah mengadakan sarana dan prasarana <i>Woodball</i> untuk alternatif permainan bola kecil penjasorkes.	Ya	73,3%
20	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah terawat.	Ya	73,3%
	Rata – Rata Keseluruhan		78,3%

Sumber : Kuisisioner Siswa, (2020)

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba skala kecil yang diperoleh melalui kuisioner dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Aspek tahu tidaknya cabang olahraga *Woodball*, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 2) Aspek pemahaman setelah disampaikan materi cabang olahraga *Woodball*, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 3) Aspek tahu tidaknya perkembangan cabang olahraga *Woodball* di Indonesia, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 4) Aspek tahu tidaknya macam peralatan *Woodball*, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 5) Aspek pemahaman ukuran peralatan *Woodball*, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 6) Aspek pemahaman peraturan *Woodball* yang telah disederhanakan, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 7) Aspek tahu atau tidaknya cara bermain *Woodball*, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)

- 8) Aspek pemahaman materi didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 9) Aspek psikomotor, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 10) Aspek psikomotor, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 11) Aspek pemahaman materi, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 12) Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 13) Aspek pemahaman materi, didapat persentase 86,7%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 14) Aspek mudah atau tidaknya permainan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 15) Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)

- 16) Aspek kognitif dan psikomotor, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 17) Aspek senang atau tidaknya diberikannya pembelajaran permainan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 18) Aspek ketertarikan siswa pada permainan, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 19) Aspek diadakannya sarana dan prasarana *Woodball*, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 20) Aspek terawat atau tidaknya sarana prasarana di sekolah, didapat persentase 73,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria baik (digunakan)

5. Model hasil uji lapangan utama

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli *Woodball*, produk atau model permainan seperti yang diuraikan diatas maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk melibatkan satu orang ahli pembelajaran *Woodball* yang berasal dari dosen UNNES, yaitu Drs Kriswantoro.,M.Pd dan ahli penjas SMP yaitu, Muhammad Arif Budi R, S.Pd,.

Saran ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball* terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil sebagai berikut :

- a. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan pewarnaan *Mallet* yang sebelumnya masih terlihat polos seperti stik kayu biasa yang bertujuan menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bola kecil.
- b. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan pewarnaan bola agar menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bola kecil.
- c. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan melebarkan dan pewarnaan *Gate* yang bertujuan menarik dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran bola kecil.
- d. Revisi produk pengembangan permainan yang dilakukan peneliti adalah menyederhanakan peraturan yang sudah ada agar mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 3.6

Perbedaan Produk Sebelum di Revisi dan Sesudah di Revisi

Hasil Revisi	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1. <i>Mallet</i>	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	<i>Mallet</i> nampak lebih bagus dan menarik
2. Bola	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	Bola nampak lebih bagus dan menarik
3. <i>Gate</i>	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	Bola nampak lebih bagus dan menarik

Sumber : Evaluasi Ahli Penjas dan Pembelajaran *Woodball*

Berikut ini adalah draf model modifikasi pengembangan permainan *Woodball* dan data hasil uji coba skala besar atau lapangan utama permainan *Woodball*. Terdiri dari beberapa hal antara lain :

a. Pengertian model pengembangan permainan *Woodball*

Model pengembangan permainan *Woodball* yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan untuk menarik dan meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas IX SMP dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif gerak sehingga anak merasa nyaman, senang dan tertarik untuk melakukan permainan *Woodball*.

b. Sarana dan Prasarana *Woodball*1) *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

2) Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

3) *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 7.1 *Mallet*, Bola dan *Gate* modifikasi

c. Peraturan model pengembangan permainan *Woodball*

a) Sistem Permainan

System permainan ini dengan lebih mengutamakan sedikitnya pukulan yang masuk diantara *Gate*, semakin sedikitnya pukulan dan masuk melewati *Gate*

adalah sebagai pemenang. Setiap fairway (lintasan) maksimal melakukan 12 kali pukulan.

b) Jumlah pemain

Di setiap fairway (lintasan) maksimal terdapat 8 pemain dengan pembagian menjadi 4 tim (ganda), atau dalam setiap fairway terdapat 5 pemain (single strok). Setiap pemain yang memulai pukulan pertama ditentukan oleh wasit, atau bola yang paling jauh dari *Gate*.

c) Cara memenangkan permainan

Untuk memenangkan pertandingan peserta didik harus mendapatkan jumlah paling sedikit pukulan yang melewati tengah *Gate*. Semakin banyaknya jumlah pukulan paling banyak tidak memiliki peluang sebagai pemenang.

d) Dari batasan pukulan pemain yang sudah ditentukan dalam peraturan, pemain harus bisa melakukan finishing ke dalam *Gate* dengan jumlah pukulan yang paling sedikit dengan begitu dapat dikatakan sebagai pemenang.

e) Pukulan

Pukulan dilakukan secara bebas tergantung dengan terakhir posisi bola, bisa menggunakan pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, dan jarak dekat. Pukulan disesuaikan dengan jarak bola dengan area *Gate*, alangkah baiknya sebelum melakukan pukulan menggunakan swing trainer (teknik mengayunkan mallet sebelum memukul)

f) Pola permainan

- 1) Permainan *Woodball* di setiap fairway terdapat maksimal 5 orang untuk single dan 8 orang untuk tim ganda.
- 2) Peserta didik hanya diperbolehkan memukul dengan maksimal 12 kali pukulan, jika melebihi 12 kali pukulan maka dianggap kalah.
- 3) Peserta didik yang memukul bola hingga memasuki *Gate* dengan jumlah pukulan paling sedikit dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

d. Data hasil uji coba skala besar atau lapangan utama

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba skala kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan utama atau skala besar. Uji lapangan utama bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan utama atau skala besar dilakukan di SMP Negeri 2 Kendal dengan pembelajaran secara langsung yang berjumlah 30 siswa. Data uji coba lapangan utama dihimpun dengan menggunakan angket kuisioner. Berdasarkan uji lapangan utama atau skala besar didapatkan persentase sebesar 84,5 %.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan permainan *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik dan mengalami peningkatan. Sehingga model pengembangan permainan *Woodball* dapat digunakan untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal. Berikut tabel persentase kuisioner siswa.

Table 3.7

Daftar Nama Siswa Skala Besar

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Fajar Kurniawan	L	15 TAHUN
2	Muhammad Bayu Permadi	L	16 TAHUN
3	Anang Reza Saputra	L	15 TAHUN
4	Lintang Wira Winanda	L	15 TAHUN
5	Bagus Darmawan	L	15 TAHUN
6	Zaida Surya Afada	L	15 TAHUN
7	Angga Kurnia Setiawan	L	15 TAHUN
8	Dava Putra Erlambang	L	15 TAHUN
9	Keanu Benzema Alif Kamaya W	L	15 TAHUN
10	M. Nahril Albert Pradana	L	15 TAHUN
11	Aditya Ramandhika	L	16 TAHUN
12	Jenny Faizul Haqi	L	15 TAHUN
13	Muhammad Danish Villa Azhari	L	16 TAHUN
14	Afif Fazril Hidayatullah	L	15 TAHUN
15	Syahril Hafiz	L	15 TAHUN
16	Muh Yidin Amirus Sholeh	L	15 TAHUN
17	Muhammad Satya Mahardika	L	15 TAHUN

18	Danish Tirfazani	L	15 TAHUN
19	Hamada Rama Dani	L	15 TAHUN
20	Erick Maulana Taulani	L	15 TAHUN
21	Satria Gusmanda	L	15 TAHUN
22	Maulana Adnan	L	15 TAHUN
23	Eko Prasetyo	L	15 TAHUN
24	Tedy Kamala	L	15 TAHUN
25	Rafa Ian Ahmad	L	15 TAHUN
26	Yaki Khoirul Anam	L	15 TAHUN
27	Ragil Setyawan	L	15 TAHUN
28	Sulistyo	L	15 TAHUN
29	Aji Maulana	L	16 TAHUN
30	Bayu Kristianto	L	15 TAHUN

Sumber : Absensi Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kendal

Tabel 3.8 Lembar Kuisisioner Skala Besar

No	Pertanyaan	Jawaban Ya / Tidak	Presentase %
1	Siswa mengetahui tentang Cabang Olahraga <i>Woodball</i> .	Ya	76,6%
2	Guru menjelaskan perkembangan Olahraga <i>Woodball</i> di Indonesia.	Ya	76,6%
3	Siswa mengetahui perkembangan Cabang Olahraga <i>Woodball</i> di Indonesia.	Ya	80%
4	Siswa mengetahui macam-macam peralatan <i>Woodball</i> .	Ya	90%
5	Guru menjelaskan ukuran alat <i>Woodball</i> .	Ya	83,3%
6	Siswa memahami aturan-aturan permainan <i>Woodball</i> yang telah disederhanakan.	Ya	83,3%
7	Siswa mengetahui gambaran cara bermain <i>Woodball</i> setelah di sampaikan oleh guru.	Ya	86,6%
8	Siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru tentang <i>Woodball</i> .	Ya	86,6%
9	Siswa dipersilahkan memegang, dan mencoba alat <i>Woodball</i> yang sudah dikembangkan.	Ya	83,3%
10	Siswa dapat memegang <i>Mallet</i> atau stik dengan baik dan benar	Ya	86,6%

11	Siswa bertanya seputar perkembangan olahraga <i>Woodball</i> di Kota Kendal.	Ya	86,6%
12	Siswa berantusias untuk memainkan Olahraga <i>Woodball</i> .	Ya	86,6%
13	Guru memperlihatkan gambar tentang <i>Woodball</i> , siswa mampu menjelaskan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan atlet.	Ya	86,6%
14	Apakah permainan <i>Woodball</i> ini sulit untuk dimainkan.	Tidak	83,3%
15	Setelah anda mengetahui tentang permainan <i>Woodball</i> apakah anda tertarik mendalaminya .	Ya	90%
16	Siswa ketika proses pembelajaran berlangsung mampu memahami, mencermati dan mempraktikan.	Ya	86,6%
17	Guru mampu mendorong terciptanya suasana yang menyenangkan saat pembelajaran.	Ya	80%
18	Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif menarik minat siswa.	Ya	86,6%
19	Sekolah mengadakan sarana dan prasarana <i>Woodball</i> untuk alternatif permainan bola kecil penjasorkes.	Ya	83,3%
20	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah terawat.	Ya	86,6%
	Rata – Rata Keseluruhan		84,5%

Sumber : Kuisisioner Siswa, (2020)

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba skala besar yang diperoleh melalui kuisioner dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Aspek tahu tidaknya cabang olahraga *Woodball*, didapat persentase 76,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 2) Aspek pemahaman setelah disampaikan materi cabang olahraga *Woodball*, didapat persentase 76,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 3) Aspek tahu tidaknya perkembangan cabang olahraga *Woodball* di Indonesia, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 4) Aspek tahu tidaknya macam peralatan *Woodball*, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 5) Aspek pemahaman ukuran peralatan *Woodball*, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 6) Aspek pemahaman peraturan *Woodball* yang telah disederhanakan, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 7) Aspek tahu atau tidaknya cara bermain *Woodball*, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)

- 8) Aspek pemahaman materi didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 9) Aspek psikomotor, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 10) Aspek psikomotor, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 11) Aspek pemahaman materi, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 12) Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 86,6 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 13) Aspek pemahaman materi, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 14) Aspek mudah atau tidaknya permainan, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 15) Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)

- 16) Aspek kognitif dan psikomotor, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini
- 17) Aspek senang atau tidaknya diberikannya pembelajaran permainan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 18) Aspek ketertarikan siswa pada permainan, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 19) Aspek diadakannya sarana dan prasarana *Woodball*, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)
- 20) Aspek terawatt atau tidaknya sarana prasarana di sekolah, didapat persentase 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan)

6. Model akhir

Model akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Woodball*. Berikut adalah model akhir dari pengembangan model permainan *Woodball*.

a. Pengertian model permainan *Woodball*

Model permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil ini merupakan sebuah alternative yang digunakan untuk menarik minat dan aktifitas gerak siswa kelas IX SMP dalam mengikuti pembelajaran penjas khususnya materi bola

kecil di sekolah, sehingga siswa lebih aktif bergerak dengan begitu anak merasa nyaman, gembira, dan tertarik untuk melakukan permainan *Woodball*.

b. Sarana dan prasarana *Woodball*

1) *Mallet*

Mallet yang dikembangkan berbentuk huruf T dengan berat ± 650 gram, panjang ± 83 cm, ukuran botol *Mallet* ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm.

2) Bola

Bola yang digunakan terbuat dari kayu dengan berat sekitar 230 gr dengan diameter kurang lebih 9.5 cm.

3) *Gate*

Gate yang dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu yang memiliki tinggi botol ± 21 cm dengan diameter $\pm 6,5$ cm, besi yang digunakan untuk menggabungkan botol memiliki panjang ± 28 cm dan besi yang menancap ditanah ± 14 c m.



Gambar 8.1. *Mallet*, Bola dan *Gate* setelah di revisi

c. Peraturan model pengembangan permainan *Woodball*

a) Sistem Permainan

Sistem permainan ini dengan lebih mengutamakan sedikitnya pukulan yang masuk diantara *Gate*, semakin sedikitnya pukulan dan masuk melewati *Gate* adalah sebagai pemenang. Setiap *fairway* (lintasan) maksimal melakukan 12 kali pukulan.

b) Jumlah pemain

Di setiap fairway (lintasan) maksimal terdapat 8 pemain dengan pembagian menjadi 4 tim (ganda), atau dalam setiap *fairway* terdapat 5 pemain (*single strok*). Setiap pemain yang memulai pukulan pertama ditentukan oleh wasit, atau bola yang paling jauh dari *Gate*.

c) Cara memenangkan permainan

Untuk memenangkan pertandingan peserta didik harus mendapatkan jumlah paling sedikit pukulan yang melewati tengah *Gate*. Semakin banyaknya jumlah pukulan paling banyak tidak memiliki peluang sebagai pemenang.

d) Dari batasan pukulan pemain yang sudah ditentukan dalam peraturan, pemain harus bisa melakukan *finishing* ke dalam *Gate* dengan jumlah pukulan yang paling sedikit dengan begitu dapat dikatakan sebagai pemenang.

e) Pukulan

Pukulan dilakukan secara bebas tergantung dengan terakhir posisi bola, bisa menggunakan pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, dan jarak dekat. Pukulan disesuaikan dengan jarak bola dengan area *Gate*, alangkah baiknya sebelum melakukan pukulan menggunakan swing trainer (teknik mengayunkan mallet sebelum memukul)

D. Deskripsi Data Atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah Validitas Produk

1. Efektivitas Produk

Efektivitas adalah suatu tujuan tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kata lain, semakin banyak rencana yang berhasil dicapai maka suatu kegiatan dianggap semakin efektif. Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “KBBI”, efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan hasil data persentase skala kecil dan skala besar mendapatkan persentase 78,3% dan 84,5% dengan kategori baik (digunakan). Tujuan pengembangan model permainan ini sudah sangat efektif melihat hasil kuisisioner dan partisipasi siswa saat di berikan materi melalui secara langsung.

2. Efisiensi Produk

Efisiensi suatu ukuran keberhasilan sebuah kegiatan yang dinilai berdasarkan besarnya sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang

diinginkan. Dalam hal ini semakin sedikit sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diharapkan maka prosesnya dapat dikatakan semakin efisien. Suatu kegiatan dapat dikatakan efisien jika ada perbaikan pada prosesnya, misalnya lebih aktif atau lebih bersemangat.

Produk pengembangan permainan *Woodball* ini dinyatakan efisien dari hasil uji validasi ahli penjas 80 % dan ahli pembelajaran *Woodball* 85% serta hasil kuisisioner siswa skala kecil 78,3% dan skala besar 84,5 %. Berdasarkan data hasil tersebut produk dinyatakan efisien.

3. Kepraktisan Produk

Kepraktisan model pengembangan permainan *Woodball* dapat di lihat dari analisis observasi partisipasi pada saat uji coba produk model permainan *Woodball* praktis dalam KKBI adalah “ Mudah dan senang memakainya”.

- a. Model pengembangan permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil membantu siswa lebih senang mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru sedang menyampaikan materi, siswa senang dan sangat berantusias untuk segera mencobanya.
- b. Model pengembangan permainan ini membantu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat ketika siswa mencoba mempraktikan permainan.
- c. Guru dapat menggunakan model permainan sebagai alternatif bola kecil pada penjas siswa SMP.

4. Performa Produk

Performa merupakan dimensi kualitas yang berkaitan dengan karakteristik utama suatu produk dengan model permainan *Woodball* disesuaikan dengan karakter siswa SMP kelas IX. Kualitas pengembangan *Woodball* di lihat dari persentase ahli penjas dan ahli pembelajaran *Woodball* dalam uji skala besar yaitu ahli penjas 80% dan ahli pembelajaran *Woodball* 85%. Untuk itu didapat kriteria sangat baik dari ahli penjas dan kriteria dari ahli pembelajaran *Woodball*.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah pengembangan produk awal selesai, kemudian dilakukan validasi yaitu penilaian terhadap model permainan yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket dengan skor yang mengacu pada spesifikasi produk dan kualitas produk. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli penjas dan ahli olahraga *Woodball*. Hasil uji validasi 1 mendapatkan skor 75% dari ahli penjas dengan kategori baik dan 80% ahli olahraga *Woodball* dengan kategori baik (digunakan). Setelah itu dilakukan revisi berdasarkan evaluasi ahli, untuk hasil uji validasi ahli yang ke-2 setelah di revisi mendapatkan skor 80% dari ahli penjas dengan kategori baik dan 85% dari ahli olahraga *Woodball* dengan kategori baik.

Melalui tahapan uji kelayakan dengan penilaian validasi ahli penjas dan ahli olahraga *Woodball* kemudian dilakukan uji coba skala kecil yang berjumlah 15 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal pada tanggal 15 November 2020 melalui pembelajaran secara langsung. Hasil tanggapan dari peserta didik SMP Negeri 2

Kendal memperoleh persentase 78,3% yang termasuk dalam kategori Baik (digunakan).

Setelah melakukan uji coba skala kecil peneliti melakukan validasi kepada ahli penjas dan ahli olahraga *Woodball*. Sebelum dilakukan uji coba skala besar, di lakukannya revisi produk *Woodball* berdasarkan masukan saran ahli penjas dan ahli olahraga *Woodball*. Hasil dari perubahan sebelum dan sesudah revisi antara lain :

Tabel 3.9

Perbedaan Produk Sebelum di Revisi dan Sesudah di Revisi

Hasil Revisi	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
1. <i>Mallet</i>	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	<i>Mallet</i> nampak lebih bagus dan menarik
2. Bola	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	Bola nampak lebih bagus dan menarik
3. <i>Gate</i>	Warna alat kurang menarik di karenakan belum dalam proses pewarnaan	Bola nampak lebih bagus dan menarik

Sumber : Evaluasi Ahli Penjas dan Pembelajaran *Woodball*

Setelah produk di revisi pada tanggal 22 November 2020 dilakukanya uji coba lapangan utama atau uji coba skala besar pada SMP Negeri 2 Kendal dengan pembelajaran secara langsung yang berjumlah 30 siswa. Data hasil uji coba dihimpun dengan menggunakan angket kuisisioner. Berdasarkan uji lapangan utama atau skala besar didapatkan persentase sebesar 84,5% yang termasuk dalam kategori Baik (digunakan). Untuk itu didapatkan model akhir pengembangan permainan *Woodball* setelah dilakukanya revisi produk berdasarkan kritik dan saran ahli penjas dan ahli olahraga *Woodball*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Woodball* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=15) dan uji coba lapangan utama (N=30).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan pewarnaan *Mallet* yang sebelumnya masih terlihat polos seperti stik kayu biasa yang bertujuan menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bola kecil.
2. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan pewarnaan bola agar menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bola kecil.
3. Revisi produk pengembangan permainan *Woodball* yang dilakukan peneliti adalah melakukan melebarkan dan pewarnaan *Gate* yang bertujuan menarik dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran bola kecil.
4. Revisi produk pengembangan permainan yang dilakukan peneliti adalah menyederhanakan peraturan yang sudah ada agar mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan analisa hasil pembelajaran, penelitian dan kajian dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa ;

1. Kajian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran *Woodball* Uji Skala Kecil

Produk model pembelajaran permainan *Woodball* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba lapangan skala kecil, dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 75% dan evaluasi ahli pembelajaran *Woodball* di dapat rata-rata persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal.

2. Kajian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Lapangan Skala Besar

Produk model pembelajaran permainan *Woodball* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba lapangan skala besar, dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase 80% dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran *Woodball* didapat rata-rata persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal.

3. Kajian Kuisisioner Siswa pada Uji Coba SkalaKecil

Produk pengembangan permainan bola kecil *Woodball* sudah dapat digunakan bagi siswa. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil

didapat rata-rata persentase jawaban yang sesuai 78,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan permainan bola kecil *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik. Dengan perhitungan pertanyaan

4. Kajian Kuisisioner Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

Produk model pembelajaran permainan *Woodball* sebagai pembelajaran bola kecil sudah dapat digunakan bagi siswa. Hal ini berdasarkan analisis data uji coba lapangan skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Woodball* ini telah memenuhi kriteria baik.

B. Saran

1. Model permainan *Woodball* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif permainan pembelajaran bola kecil untuk siswa SMP.
2. Model pembelajaran permainan *Woodball* ini dapat memudahkan dan menarik antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes materi bola kecil serta dapat membentuk karakteristik siswa.
3. Penggunaan model ini dilaksanakan sesuai apa yang telah direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Bagi guru penjaskesorkes di SMP diharapkan dapat memperkenalkan kepada siswa SMP dan mengembangkan model permainan *Woodball* agar lebih menarik dan mudah untuk dimainkan sebagai alternatif pembelajaran bola kecil penjaskesorkes pada siswa SMP.
5. Penggunaan model pembelajaran ini harus memperhatikan factor kenyamanan dan keamanan alat, media belajar, dan sumber belajar yang digunakan.
6. Penggunaan alat dan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi anak dan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekolah dan sekitar sekolah sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng, 1992. Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud. Adang Suherman, 2000. Dasar-dasar Penjas Adang Suherman,
- Agus S. Suryobroto. 2004. Sarana dan Prasarana. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ahmad Rithaudin dan Saryono. (2012). Modifikasi Stik Dalam Permainan Woodball. 2, 1–10.
- Arma Abdoellah. 1996. Pendidikan Jasmani Adaptif. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Arma Abdullah & Agus M. 1994. Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani. Jakarta:
- Borg, Walter R. & Gall., M.D. (1983). Educational research. (an introduction) 4th edition. New York & London: Longman.
- Bunker, D. and Thorpe, R., A Model for the Teaching of Games in Secondary School in the Bulletin of Physical Education, Volume 18 No. 1, Spring 1982.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Borg, Walter R. dan Gall, M.D., (1983). Education Reseach (an introduction) 4th edition. New York & London:

- D, Soetrisno. 2015. Bermain Woodball. Semarang: Effhar Offset Semarang Erwin
- Setyo K. 2016. Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olah raga Ala Golf. Pustakabarupress. Yogyakarta
- Dewi, P. C. P., & Sukadiyanto, S. (2015). Pengembangan Tes Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 228–240. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6254>
- Fajar Setyo P. 2016. Pengembangan Bola Reaksi Sebagai Sarana Pembelajaran Koordinasi Mata Tangan Dalam Pendidikan Jasmani. Skripsi FIK UNY
- Farida Mulyaningsih. 2009. Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 6(1)
- Giriwijoyo, dan Sidik, . (2009). DASAR-DASAR FISILOGI PELATIHAN FISIK (Meningkatkan Kemampuan Anaerobik dan Kemampuan Aerobik). *Jurnal Kepelatihan Olahraga*.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi). Yogyakarta: Familia.
- Longman Dini Rosdiani. 2013. Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Alfabeta. Bandung
- Mashudi, Toha dkk. (2007). Pembelajaran di SD. Diakses Kamis, 21 November 2019, pukul 21.30 WIB dari

<http://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/> karakteristik – umum pembelajaran di sekolah dasar

Nasional, Prosedur Operasi Standar Ujian, Madrasah Tsanawiyah, and Madrasah Aliyah. "Badan Standar Nasional Pendidikan." (2006).

Pahlevi, A. N. (2013). Model Pengembangan Permainan Woodball Berpasangan Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Brumbung Kecamatan Jepon Kabupaten Blora Tahun 2012 Skripsi.

Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinansiswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmaniolahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).

Santoso, N. (2009). Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas: Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2).

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung Alfabeta

Soetrisno, D. (2011). Mari Bermain Woodball (lets play woodball). *Indonesia Woodball Association, Semarang*.

Tim Pengembang Kurikulum (2009). Kurikulum Fakultas Ilmu Keolahragaan Jurusan Pendidikan Olahraga. Yogyakarta: FIK

- Trianto, 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wasis D Yogo. 2004. Konsep Penelitian dan Pengembangan. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Wasis Dwi Yogo dan Kriswantoro, 2009. Olahraga Woodball. Malang : Winika Media
- Widiyatmoko, F. A., & Prabowo, F. K. A. (2019). Persepsi Dan Minat Siswa Sma Se-Kabupaten Jepara Terhadap Cabang Olahraga Woodball. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 8(2), 40–43.
<https://doi.org/10.15294/miki.v8i2.16833>
- Yani, F. A. (2011). Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok dengan Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Saren 1 Kalijambe Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2010/2011.
- Yoyo Bahagia & Adang Suherman. 2000 Prinsip- Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud, Ditjenddasmen

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi



UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jl. Sidadadi Timur No. 24 Semarang Telp. 8316377, 8448217 Fax. 8448217

USULAN TEMA / JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi
 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Damar Adis S

NPM : 16230078

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

Pengembangan program wajib bagi sebagai pembiasaan baik kecil pada
penyuluhan kes di SMP Negeri 2 Kendal

Selanjutnya, untuk penentuan dosen pembimbing skripsi kami serahkan sepenuhnya kepada
 Ketua Program Studi, dengan keputusan pembimbing skripsi sebagai berikut :

1. Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd.
2. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui,
 Ketua Program Studi,

Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or
 NPP 145001426

Semarang, 30 Oktober 2019
 Yang mengajukan,

Damar Adis S

DAFTAR PEMBIMBING

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. Agus Wiyanto, S.Pd, M.Pd | 11. Utvi Hinda Zhannisa, S.Pd., M.Or |
| 2. Donny Anhar Fahmi, S.Si, M.Pd | 12. Setyawan, S.Pd., M.Or |
| 3. Tubagus Herlambang, S.Pd, M.Pd | 13. Danang Aji Setyawan, S.Pd., M.Pd |
| 4. Osa Maliki, S.Pd, M.Pd | 14. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd |
| 5. Galih Dwi Pradipta, S.Pd, M.Pd | 15. Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd |
| 6. Nur Azis Rohmansyah, S.Pd., M.Or | 16. Husnul Hadi, S.Pd., M.Or |
| 7. Maftuk nin Hudah, S.Pd., M.Pd | 17. Dani Slamet P, S.Pd., M.Pd |
| 8. Buyun g Kusumawardhana, S.Pd., M.Kes | 18. Rahmat Hidayat, S.Pd., M.Or |

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Proposal Skripsi

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Tubagus Hotsambang, S.Pd., M. Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	16 Oktober 2019	Perm	
2	22 Oktober 2019	Judul	
3	4 Mei 2020	Bab I	
4	12 Mei 2020	Bab II dan III	
5	18 Mei 2020	Revisi	
6	22 Septem ber 2020	Instrumen	
7	29 Septem ber 2020	Revisi	
8	6 Oktober 2020	Acc	



PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Pandu Kresnapati, S.Pd. M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	25-10-2019	Tema dan	
2	31-10-2019	Judul	
3	21-9-2020	Bab 1 - 3	
4	12-10-2020	Acc	

Lampiran 3 Lembar Persetujuan Proposal Skripsi

PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI

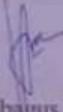
Proposal skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Woodball Sebagai Pembelajaran Bola Kecil Pada PJOK di SMP Negeri 2 Kendal", disusun oleh :

Nama : Damar Adi Susanto
NPM : 16230078
Program : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

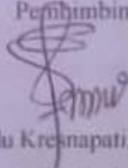
Telah disetujui dan disahkan pada :

Hari :
Tanggal :

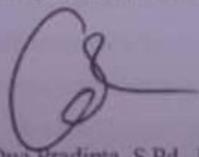
Pembimbing I


Tubagus Herlambang S.Pd, M.Pd
NPP 148601428

Pembimbing II


Pandus Kresnapati, S.Pd, M.Pd
NPP 159001503

Mengetahui,
Ketua Program Studi PJKR


Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or
NPP 149001426

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian


UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

Nomor : 545 /AM/FPIPSKR/XI/2020
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Semarang, 3 November 2020

Yth. Kepala SMP Negeri 2 Kendal
di Kendal

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : DAMAR ADI SUSANTO
 N P M : 16230078
 Fak. / Program Studi : FPIPSKR / PJKR

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

PENGEMBANGAN PERMAINAN WOODBALL SEBAGAI PEMBELAJARAN BOLA KECIL PADA PJOK DI SMP NEGERI 2 KENDAL

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.


 Dekan,
Dr. Agus Sutono, S.Fil.,M.Phil
 NPP 107801284

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI KUISIONER UNTUK SISWA DAN WALI

Judul : Pengembangan Permainan Woodball Sebagai Pembelajaran Bola Kecil Pada PJOK Di SMP Negeri 2 Kendal

Materi Pembelajaran : Permainan Woodball Sebagai Pembelajaran Bola Kecil untuk Siswa.

Validator : Tubagus Herlambang, S.Pd, M.Pd

Hari/tanggal : Semarang, 22 Oktober 2020

Dengan ini memohon Bapak Dosen berkenan menjadi validator ahli angket penelitian saya susun serta memberikan penilaian masukan dan saran untuk perbaikan. Sebagai pertimbangan, bersama ini saya lampirkan angket penelitian.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perbaikan Bapak, saya mengucapkan terima kasih

Semarang, 22 Oktober 2020


Tubagus Herlambang, S.Pd, M.Pd

KUISIONER PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN WOODBALL SEBAGAI PEMBELAJARAN

BOLA KECIL PADA PENJASORKES DI SMP NEGERI 2 KENDAL

- Mohon kesediaan Saudara untuk mengisi kuisisioner ini.
- Kuisisioner ini merupakan yang penulis susun dalam rangka pelaksanaan penelitian.
- Informasi yang diperoleh dari anda sangat berguna bagi kami untuk menganalisis tentang Pengembangan Permainan *Woodball* sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjasorkes di SMP Negeri 2 Kendal.
- Data yang kami dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian, untuk itu anda tidak perlu ragu untuk mengisi kuisisioner ini.
- Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Isilah identitas diri saudara dengan keadaan yang sebenarnya

- a) Nama Responden :
- b) Umur :
- c) Jenis Kelamin :
- d) Nama Sekolah :

- Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan anda untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
- Perhatikan dan bacalah pernyataan dengan teliti sebelum anda menjawabnya.
- Jawaban Saudara dilakukan dengan memberi tanda "cek" (✓) pada salah satu dari dua pilihan jawaban yaitu:

- | | | |
|----|----------------|---------|
| S | = Setuju | Point 1 |
| TS | = Tidak Setuju | Point 0 |

Daftar Pernyataan tentang Olahraga Woodball

No	Pernyataan	S	TS
1	Siswa mengetahui tentang Cabang Olahraga Woodball.		
2	Guru menjelaskan perkembangan Olahraga Woodball di Indonesia.		
3	Siswa mengetahui perkembangan Cabang Olahraga Woodball di Indonesia.		
4	Siswa mengetahui macam-macam peralatan Woodball.		
5	Guru menjelaskan ukuran alat Woodball.		
6	Siswa memahami aturan-aturan permainan Woodball yang telah disederhanakan.		
7	Siswa mengetahui gambaran cara bermain Woodball setelah di sampaikan oleh guru.		
8	Siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru tentang Woodball.		
9	Siswa dipersilahkan memegang, dan mencoba alat Woodball yang sudah dikembangkan.		
10	Siswa dapat memegang mallet atau stik dengan baik dan benar		
11	Siswa bertanya seputar perkembangan olahraga Woodball di Kota Kendal.		
12	Siswa berantusias untuk memainkan Olahraga Woodball.		
13	Guru memperlihatkan gambar tentang Woodball, siswa mampu menjelaskan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan atlet.		
14	Apakah permainan Woodball ini sulit untuk dimainkan.		
15	Setelah anda mengetahui tentang permainan Woodball apakah anda tertarik mendalaminya.		
16	Siswa ketika proses pembelajaran berlangsung mampu memahami, mencermati dan mempraktikan.		
17	Guru mampu mendorong terciptanya suasana yang menyenangkan saat pembelajaran.		

18	Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif menarik minat siswa.		
19	Sekolah mengadakan sarana dan prasarana <i>Woodball</i> untuk alternatif permainan bola kecil penjasorkes.		
20	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah terawat.		
	Rerata		

Semarang, 22 Oktober 2020



Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd

Tabel 1. Indikator Kualitas Model Permainan

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mallet untuk pembelajaran siswa SMP				
2	Kenyamanan				
3	Mallet				
4	Bola				
5	Gate				
6	Materi				
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran				
8	Bahan mudah untuk diperoleh				
9	Bahan mudah dalam memodifikasi				
10	Keamanan				
	Jumlah Skor				
	Presentase skor dengan skor maksimum				

Jawaban Bapak/Ibu dilakukan dengan memberi tanda "cek" (√) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yaitu:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Semarang, 22 Oktober 2020



Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd

Lampiran 6 Lembar Bimbingan Skripsi

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I
 Nama : Tubagus Hotambang, S.Pd., M. Pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	16 Oktober 2019	Perm	
2	27 Oktober 2019	Judul	
3	4 Mei 2020	Bab I	
4	12 Mei 2020	Bab II (a-d)	
5	18 Mei 2020	Revisi	
6	22 Septem ber 2020	Instrumen	
7	29 Septem ber 2020	Revisi	
8	6 Oktober 2020	Acc	

10

 Pendidikan, Kesehatan dan Kekerifan
 Universitas PGRI Semarang

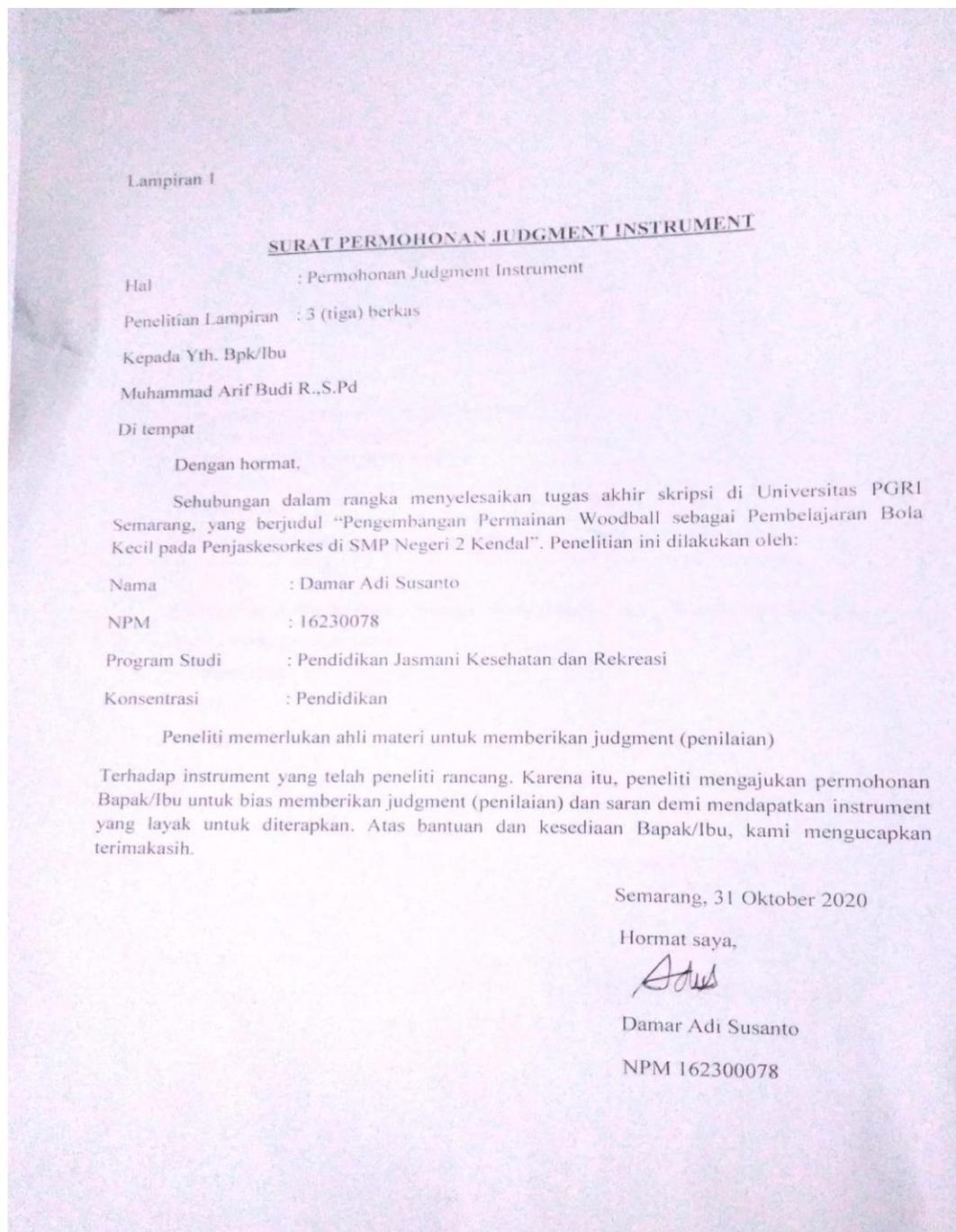
PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Pandu Kresnapati, S.Pd. M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	25-10-2019	Tema dan	
2	31-10-2019	Judul	
3	21-3-2020	Bab 1 - 3	
4	12-10-2020	Acc	

Lampiran 7 Lembar Evaluasi Ahli Penjas Sebelum Revisi Produk (Uji Internal 1)



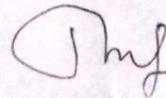
Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Penjasorkes

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mallet untuk pembelajaran siswa SMP			✓	
2	Kenyamanan	✓			
3	Mallet	✓			
4	Bola	✓			
5	Gate	✓			
6	Materi		✓		
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran		✓		
8	Bahan mudah untuk diperoleh			✓	
9	Bahan mudah dalam memodifikasi			✓	
10	Keamanan			✓	
	Jumlah Skor	30			
	Presentase skor dengan skor maksimum	75%			

Jawaban Bapak/Ibu dilakukan dengan memberi tanda "cek" (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yaitu:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Semarang, 31 Oktober 2020



M. Arif Budi Raharjo., S.Pd

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI RPP

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Arif Budi Rahardjo, S.Pd.
NPP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Woodball sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjaskesorkes di SMP Negeri 2 Kendal"

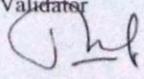
Yang dibuat oleh :

Nama : Damar Adi Susanto
NPM : 16230078
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut (v)

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak

Catatan (bila perlu)
Untuk kuisioner diurutkan sesuai indikator-indikator yang saudara kembangkan

Semarang, 30 Oktober 2020
Validator

Muhammad Arif Budi Rahardjo, S.Pd.
NPP

Lampiran 8 Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran *Woodball* Sebelum Revisi
Produk (Uji Internal 1)

Lampiran 1

SURAT PERMOHONAN JUDGMENT INSTRUMENT

Hal : Permohonan Judgment Instrument

Penelitian Lampiran : 3 (tiga) berkas

Kepada Yth. Bpk/Ibu
Drs. Kriswanto, M.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi di Universitas PGRI Semarang, yang berjudul "Pengembangan Permainan Woodball sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjaskesorkes di SMP Negeri 2 Kendal". Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Damar Adi Susanto
NPM : 16230078
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Konsentrasi : Pendidikan

Peneliti memerlukan ahli materi untuk memberikan judgment (penilaian)
Terhadap instrument yang telah peneliti rancang. Karena itu, peneliti mengajukan permohonan Bapak/Ibu untuk bias memberikan judgment (penilaian) dan saran demi mendapatkan instrument yang layak untuk diterapkan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terimakasih.

Semarang, 30 Oktober 2020

Hormat saya,

Damar Adi Susanto
NPM 162300078

Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Woodball

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mallet untuk pembelajaran siswa SMP			✓	
2	Kenyamanan		✓		
3	Mallet			✓	
4	Bola			✓	
5	Cate	✓			
6	Materi	✓			
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran	✓			
8	Bahan mudah untuk diperoleh		✓		
9	Bahan mudah dalam memodifikasi	✓			
10	Keamanan	✓			
	Jumlah Skor	32			
	Presentase skor dengan skor maksimum	80%			

Jawaban Bapak/Ibu dilakukan dengan memberi tanda "cek" (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yaitu:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Semarang, 30 Oktober 2020

Drs. Kriswantoro, M.Pd

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI RPP

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kriswanto, S.Pd., M.Pd

NPP : 131671212 · 196106301987031003

Setelah membaca, menelaah dan mencermati rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Woodball sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjaskesorkes di SMP Negeri 2 Kendal"

Yang dibuat oleh :

Nama : Damar Adi Susanto

NPM : 16230078

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut (v)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak

Catatan (bila perlu)

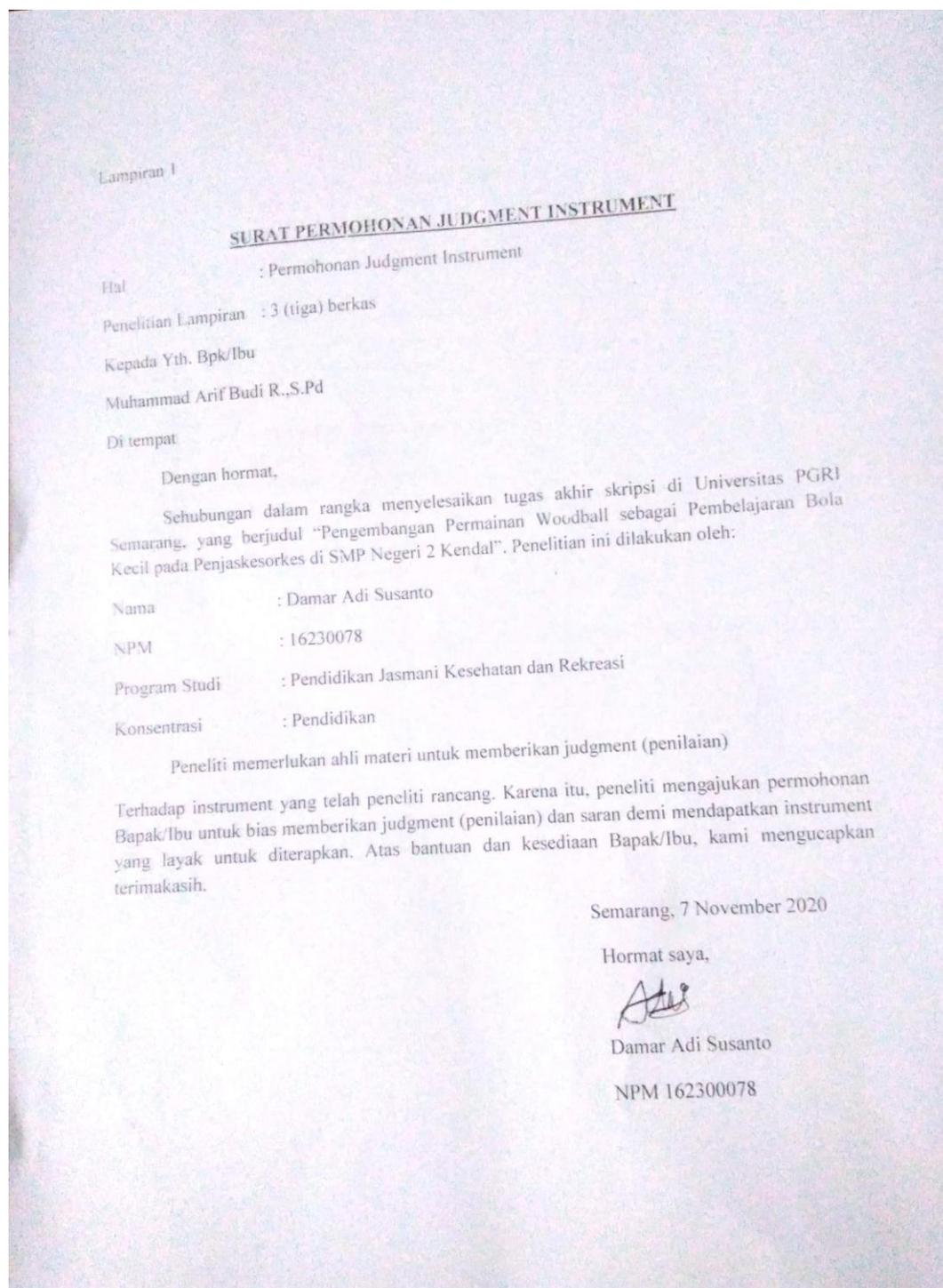
Tolong keistimewaan diturunkan dgn indikator 3 yg ingin dikembangkan
sesuai dengan daya penyajian

Samarang, Oktober 2020

Validator

AS
Kriswanto, S.Pd., M.Pd
NPP

Lampiran 9 Lembar Evaluasi Ahli Penjas Setelah Revisi Produk (Uji Internal 2)



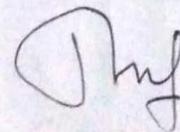
Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Penjasorkes

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mallet untuk pembelajaran siswa SMP			✓	
2	Kenyamanan	✓			
3	Mallet	✓			
4	Bola	✓			
5	Gate	✓			
6	Materi		✓		
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran		✓		
8	Bahan mudah untuk diperoleh			✓	
9	Bahan mudah dalam memodifikasi		✓		
10	Keamanan		✓		
	Jumlah Skor	32			
	Presentase skor dengan skor maksimum	80 /			

Jawaban Bapak/Ibu dilakukan dengan memberi tanda "cek" (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yaitu:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Semarang, 7 November 2020



M. Arif Budi Raharjo., S.Pd

**LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI RPP**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Arif Budi Raharjo, S.Pd.

NIP

Setelah membaca, menelaah dan mencermati rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Woodball sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjaskesorkes di SMP Negeri 2 Kendal"

Yang dibuat oleh :

Nama : Damar Adi Susanto

NPM : 16230078

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut (√)

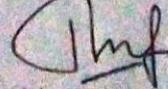
- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak

Catatan (bila perlu)

RPP sudah sesuai dengan Kurikulum 2013.

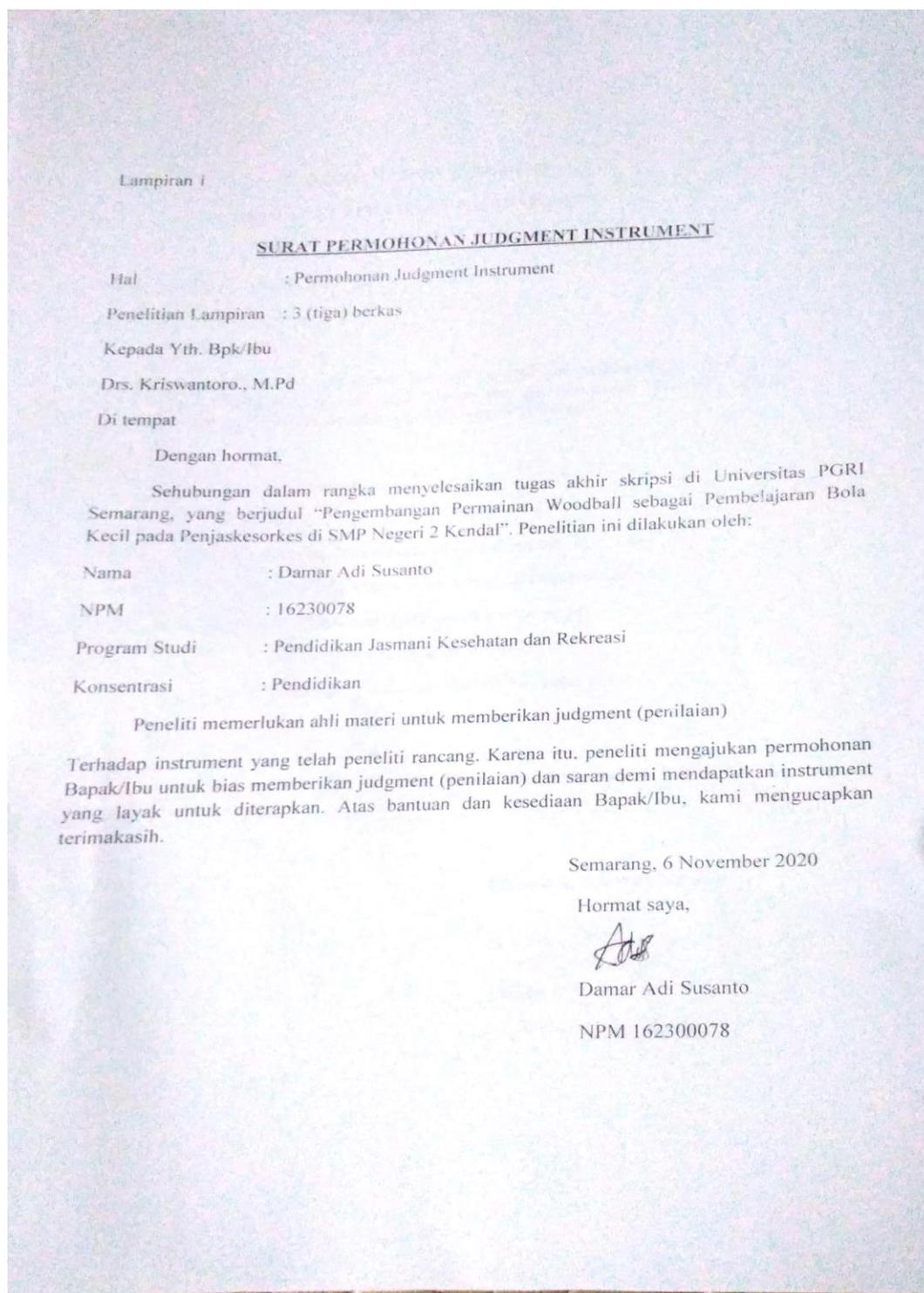
Semarang, 7 November 2020

Validator



M. Arif Budi Raharjo, S.Pd.
NIP

Lampiran 10 Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran *Woodball* Setelah Revisi
Produk (Uji Internal 2)



Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Woodball

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mallet untuk pembelajaran siswa SMP		✓		
2	Ken vartaman		✓		
3	Mallet		✓		
4	Bola		✓		
5	Conte		✓		
6	Materi	✓			
7	Alat dapat digunakan untuk pembelajaran	✓			
8	Bahan mudah untuk diperoleh		✓		
9	Bahan mudah dalam memodifikasi	✓			
10	Kemudahan	✓			
	Jumlah Skor	34			
	Presentase skor dengan skor maksimum	85%			

Jawaban Bapak/Ibu dilakukan dengan memberi tanda "cek" (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yaitu:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

Semarang, 6 November 2020

Drs. Kriswantoro., M.Pd

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI RPP

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Kriswantoro., M.Pd

NPP : 196106301987031003

Setelah membaca, menelaah dan mencermati rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Woodball sebagai Pembelajaran Bola Kecil pada Penjaskesorkes di SMP Negeri 2 Kendal"

Yang dibuat oleh :

Nama : Damar Adi Susanto

NPM : 16230078

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut (v)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak

Catatan (bila perlu)

Tolong permainan woodball di warnai guna menarik minat belajar siswa

Semarang, 6 November 2020



Validator

Drs. Kriswantoro., M.Pd

Lampiran 11 Tabulasi Uji Internal 1 dan 2 Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Woodball

Nama	Ahli	Uji Internal 1										Skor MAXS	4	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Drs. Kriswantoro, M.Pd	Pembelajaran Woodball	2	3	2	2	2	4	4	3	4	4	30	40	80
Muhammad Arif Budi R., S.Pd	Penjas	2	4	4	4	4	3	3	2	2	2	30	40	75
Uji Internal 2														
Nama	Ahli	Uji Internal 2										Skor MAXS	8	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Drs. Kriswantoro, M.Pd	Pembelajaran Woodball	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	34	40	85
Muhammad Arif Budi R., S.Pd	Penjas	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	32	40	80

Lampiran 14 Surat Pernyataan Selesai Penelitian


 PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 KENDAL
 Jalan Soekarno – Hatta Nomor 187 Kendal Kode Pos 51311
 Telepon (0294) 381488 Faximile 381488
 Surat Elektronik : smpn2kendal@gmail.com Laman : www.smp2kendal.sch.id

SURAT KETERANGAN
 NOMOR : 423 / 426 / SMPN 2 KDL

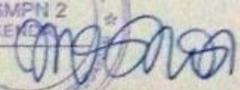
Yang bertanda tangan di bawah ini :

a. Nama : Supardi, S.Pd, M.Pd
 b. NIP : 19710921 199903 1 009
 c. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

a. Nama : Damar Adi Susanto
 b. NIM : 16230078
 c. Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan (FPIPSKR)
 d. Jurusan / Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 e. Jenjang Pendidikan : Sarjana – S1
 f. Keterangan : Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan **Judul Pengembangan Permainan Woodball Sebagai Pembelajaran Bola Kecil Pada PJOK di SMP N 2 Kendal**

Demikian Surat Keterangan dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 24 November 2020
 Kepala Sekolah

 Supardi, S.Pd, M.Pd
 Pembina Tk I
 NIP. 19710921 199903 1 009

Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 2 KENDAL
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/Semester : IX/I
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Woodball
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	<p>3.1.1 Mengidentifikasi berbagai gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).</p> <p>3.1.2 Menjelaskan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).</p> <p>3.1.3 Menjelaskan cara melakukan berbagai latihan gerak permainan</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).
4.1 M mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	<p>4.1.1 Melakukan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).</p> <p>1.1.2 Melakukan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate) dengan peraturan permainan woodball yang dimodifikasi.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran siswa diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).
2. Menjelaskan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).
3. Menjelaskan cara melakukan berbagai latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).
4. Melakukan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate).
5. Melakukan berbagai bentuk latihan gerak permainan woodball(mengayunkan mallet stik atau swing trainer ; teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate) dengan peraturan permainan woodball yang dimodifikasi.

Fokus penguatan karakter:

1. *Kedisiplinan*
2. *Beriman dan bertaqwa*
3. *Kejujuran*

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler
Latihan gerak dasar dalam permainan woodball
 - a. Mengayunkan mallet atau stik (swing trainer)
 - Materi selengkapnya dapat dilihat pada gambar dan video.
 - b. Pukulan jarak dekat dan jarak menengah
 - Materi selengkapnya dapat dilihat pada gambar dan video
2. Materi Pembelajaran Remedial
Pada dasarnya materi pembelajaran remedial adalah materi pembelajaran reguler yang disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami dan dilakukan.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan
Materi pengayaan dikembangkan dari materi pembelajaran reguler dengan meningkatkan faktor kesulitannya.

E. Metode Pembelajaran

Problem based-learning

F. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Video tentang pertandingan woodball
2. Gambar/video: teknik mengayunkan stik atau mallet, cara memegang dan cara memukul.
3. Lapangan
4. Bola (bisa menggunakan bola kayu)
5. Cone
6. Peluit
7. Tali Tambang

G. Sumber Belajar

Ahmad Rithaudin dan Saryono. 2012. *Modifikasi Stik Dalam Permainan Woodball*. Dosen FIK Universitas Negeri Yogyakarta. Scholar

H. Langkah-langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membariskan dan memimpin doa. (PPK : Religius & Integritas) 2. Guru memberi salam kepada siswa 3. Guru menanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum. 4. Guru menyampaikan Indikator Kompetensi yang harus dikuasai. 5. Guru menjelaskan cakupan materi dan tujuan pembelajaran tentang latihan gerak dasar woodball (mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate). 6. Guru menyampaikan tehnik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, baik kompetensi sikap spiritual dengan observasi dalam bentuk jurnal, kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<i>Menyajikan masalah nyata kepada peserta didik</i>	
Tahap 1. Orientasi terhadap Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan sebuah fenomena yaitu sebuah atlet woodball yang sering bahkan selalu kalah dalam pertandingan dikarenakan banyaknya pukulan yang keluar dari lintasan atau fairway. 2. Siswa menyaksikan video sebuah kejuaraan woodball yang dimana seseorang atlet woodball sering melakukan pukulan yang keluar dari lintasan atau OB. 3. Guru memfasilitasi siswa menemukan dan mengatasi masalah 	90 menit
Tahap 2 Organisasi Belajar	<p><i>Peserta didik berbagi peran / tugas untuk menyelesaikan masalah tersebut</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dalam kelompok mengklasifikasi apa yang diketahui, apa yang perlu diketahui, apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah, dengan menyusun pertanyaan seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Faktor Apa saja yang mempengaruhi pukulan woodball yang baik ? - Apa pentingnya memperkirakan power pukulan pada olahraga woodball ? - Kesalahan yang sering dilakukan pada saat melakukan pukulan jarak dekat? 	

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	<ul style="list-style-type: none"> - Kesalahan yang sering dilakukan pada saat melakukan pukulan jarak menengah? 2. Siswa mengembangkan penyelesaian berdasarkan pengetahuan yang dimiliki
Tahap 3 Penyelidikan Individual Maupun Kelompok	<p><i>Menemukan berbagai alternatif untuk menyelesaikan masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara mandiri maupun kelompok mengumpulkan data dan informasi (pengetahuan, konsep, teori) dari berbagai sumber (website, buku siswa dan lain-lain) untuk menemukan solusi atas masalah yang ditemukan. (Literasi) 2. Siswa mengolah hasil pengumpulan informasi untuk dipergunakan sebagai solusi pemecahan masalah dengan berbagai latihan (mengayunkan mallet stik atau swing trainer, teknik pukulan jarak jauh, pukulan jarak menengah, pukulan jarak dekat, pukulan ke arah gate) baik secara perorangan, berpasangan, kelompok atau dalam permainan sederhana)
Tahap 4 Pengembang an dan Penyajian hasil Penyelesaian masalah	<p><i>Menyusun Laporan Hasil Penyelesaian Masalah</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dalam kelompok berbagi informasi dan diskusi untuk menemukan dan menentukan solusi yang dianggap tepat untuk menyelesaikan masalah. 2. Siswa menetapkan solusi penyelesaian masalah. 3. Siswa menyusun hasil kerja kelompok yang dapat berupa paparan, peragaan atau dalam bentuk lembaran
Tahap 5 Analisis dan Evaluasi Proses Penyelesaian Maslah	<p><i>(Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah).</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. (Ket.Abad 21 : Komunikasi) 2. Siswa yang lain mereview dan memberi tanggapan terhadap kerja kelompok 3. Siswa dalam kelompok memperbaiki hasil kerja berdasarkan masukan dan tanggapan dari kelompok lain.

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
	4. Bersama guru siswa melakukan review dan refleksi atas pembelajaran yang dilakukan 5. Guru dan siswa memberikan apresiasi atas partisipasi semua pihak. 6. Guru dan siswa bersama-sama merayakan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan sederhana	
Penutup	1. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan. 2. Melakukan pelepasan dan pendinginan yang dipimpin guru atau salah satu siswa yang dianggap mampu. 3. Menginformasikan materi minggu depan, berdoa dan bersalaman.	15 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Jenis/teknik penilaian

a. Sikap (spiritual dan sosial)

Sikap spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment</i>)

					<i>for and of learning)</i>
--	--	--	--	--	-----------------------------

b. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk uraian	Sebutkan macam-macam gerak dasar dalam permainan woodball.	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)
2.	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei.	Jelaskan cara melakukan pukulan woodball dengan teknik yang benar	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)

c. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Lakukan latihan gerakan pukulan jarak dekat secara berpasangan selama 5 menit	Pada akhir pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

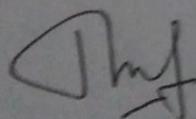
2. Pembelajaran remedial

Dengan pemanfaatan tutor sebaya melalui belajar kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan permainan woodball.

3. Pembelajaran pengayaan

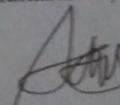
Mencari artikel dari majalah atau internet tentang perkembangan permainan woodball di Indonesia.

Mengetahui
Guru Penjasorkes,



M. Arif Budi Rahardjo. S.Pd
NPP. -

Kendal, 20 Oktober 2020
Mahasiswa,



Damar Adi Susanto
NPM 16230078

Lampiran 16 Gambar Produk Awal *Woodball*

Gambar Peralatan *Woodball* Bola



Gambar Peralatan *Woodball* Gate



Gambar Peralatan *Woodball Mallet*



Lampiran 17 Gambar Model Akhir *Woodball*

Gambar Peralatan *Woodball* Bola



Gambar Peralatan *Woodball* Mallet





Lampiran 18 Proses Pelaksanaan Penelitian

Gambar Absensi Siswa



Gambar Pengisian Kuisioer



Gambar Pengisian Kuisioner



Mencontohkan Teknik Memegang dan Memukul *Mallet* terhadap siswa





Gambar Uji Skala Kecil



Gambar Uji Coba Skala Besar

