

MODIFIKASI STIK DALAM PERMAINAN WOODBALL UNTUK PEMBELAJARAN TARGET GAMES

Ahmad Rithaudin Saryono
Email : ahmad_rs@ymail.com

Staf Dosen FIK Universitas Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini 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 ini merupakan Penelitian Pengembangan, pengembangan dilakukan terhadap alat standar yang sudah ada yang kemudian akan dimodifikasi. Tahapan penelitian ini mengacu pada tahapan penelitian Pengembangan yang disampaikan oleh Borg & Gall (1983). Model alat yang sudah dikembangkan akan diverifikasi oleh para ahli, yang mencakup ahli Sarana dan Prasarana Penjas, ahli Permainan Target Games, dan ahli Penjas secara umum. Subyek ujicoba di lapangan adalah mahasiswa PJKR semester V yang telah mendapatkan materi permainan Target Games. 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 V. Sedangkan menurut penilaian para ahli menunjukkan bahwa ketiga ahli menyatakan bahwa model alat hasil modifikasi dianggap sangat layak untuk dijadikan model alat dalam pembelajaran Target Games, khususnya permainan Woodball. Sedangkan para mahasiswa menyampaikan bahwa alat masih perlu disempurnakan terutama dalam hal kemenarikan dan kemudahan menggunakan alat, agar alat lebih menarik dan mudah digunakan dibanding dengan alat rujukan atau standar.

Kata Kunci: Permainan Woodball, Pembelajaran Target Games

Salah satu Mata Kuliah di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dalam kerangka kurikulum tahun 2009 adalah *Target Games* atau Permainan Target. Target games merupakan salah satu matakuliah berdasarkan referensi kurikulum merupakan bagian dari pembelajaran pendekatan taktik atau *Teaching Games for Understanding* (Tgfu).

Berdasarkan deskripsi mata kuliah ini dalam Kurikulum Prodi PJKR tahun 2009 konsep dasar dari mata kuliah Target Games berdasar Deskripsi Mata Kuliah dalam Kurikulum 2009 Prodi PJKR adalah merupakan mata kuliah praktik dengan bobot dua (2) SKS praktik. Permainan Target adalah permainan dimana seorang pemain mencetak angka dengan cara melempar dan atau memukul sebuah benda menuju sebuah sasaran. Prinsip dalam permainan target

adalah mencoba melakukan lemparan dan atau pukulan sesedikit mungkin untuk mencapai tujuan permainan. Mata kuliah ini bertujuan memberikan pembekalan kompetensi pendekatan teknik dan taktik yang terkait dengan permainan target (golf, billiard, snooker, pool, woodball, kelereng, dan sebagainya). Kegiatan perkuliahan melalui praktik lebih menekankan pada pemahaman pendekatan taktis dalam permainan target, seperti: pengambilan posisi, memukul, arah dan laju target, dan reposisi.

Salah satu materi yang diajarkan konsep permainannya dalam Target Games ini adalah permainan woodball, woodball merupakan sebuah permainan dimana seorang pemain berusaha untuk memasukkan bola kedalam *gate* (sasaran) dengan cara memukul bola sesedikit mungkin. Seseorang akan dinamakan memenangi permainan bila berhasil memasukkan bola kedalam gates dengan jumlah pukulan lebih sedikit dibandingkan dengan pemain lainnya. 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. 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 mahasiswa yang ada, sementara yang ada baru sekitar seperlima dari jumlah mahasiswa. Sehingga perlunya pemikiran baru untuk memodifikasi alat yang ada.

Sedangkan di Indonesia, berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tokoh woodball di Indonesia, olahraga ini mulai

Penelitian ini berupaya menyikapi keterbatasan alat tersebut dengan upaya untuk menyusun semacam pengembangan seperangkat alat yang dapat digunakan untuk pembelajaran Target games. Pengembangan dilakukan terhadap alat yang ada kemudian meninjau dari segi kemudahan, efisiensi dan efektivitas agar tujuan dari pembelajaran tersebut tetap tercapai

Berdasarkan latar belakang permasalahan, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah seperti apakah model modifikasi stik dalam permainan woodball untuk pembelajaran *Target Games*. Alasan pemilihan alat yang dimodifikasi yaitu stik adalah menyesuaikan kebutuhan yang paling utama dimana dengan semakin banyaknya stik, maka diharapkan banyak mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran, sedangkan bola dan gawang kecil (*gate*) bisa bergantian atau bersama-sama.

Olahraga Woodball

Olahraga woodball memang masih asing dan jarang sekali didengar di lingkungan kita. Woodball memang olahraga baru, olahraga ini ditemukan atau disusun pertama kali oleh Mr. Ming-Hui Weng and Mr. Kuang-Chu Young pada tahun 1990 di Cina Taipei (<http://www.woodball.net/#1>). Pada awalnya olahraga ini diciptakan hanya bersifat rekreatif, yaitu hanya untuk memanfaatkan lahan kosong yang ada pada sebuah bangunan di kota Taipei City. Akan tetapi pada perkembangannya olahraga ini banyak digemari karena beberapa alasan, diantaranya yaitu murah dan tempat pelaksanaannya sangat praktis. Sehingga olahraga ini berkembang pesat dan sampai pada 3 tahun setelah olahraga ini di luncurkan akhirnya memiliki sebuah aturan baku yang berlaku sampai sekarang. Dan juga olahraga ini masuk dalam kegiatan pendidikan jasmani di beberapa universitas dan sekolah pada tahun 1995. masuk dan berkembang pada sekitar tahun 2000-an. Akan tetapi sampai pada saat ini baru ada satu arena woodball yang bertaraf

internasional yaitu di Umbul Tlatar, Boyolali, Jawa Tengah. Hal ini jelas kurang bisa mendukung untuk pengembangan olahraga ini di seluruh wilayah Indonesia. Padahal untuk menjadi populer sangat dibutuhkan keberadaan sarana/ lapangan yang memadai. Selain itu untuk media pasir, saat dilaksakannya Asian Beach Games 2008 di



Gambar 1. alat dalam wodball

Permainan Woodball mempunyai karakteristik yang mirip dengan permainan golf. Dimana sasaran dalam permainan ini adalah berusaha memasukkan bola ke dalam sasaran yang telah ditentukan dengan sedikit mungkin jumlah pukulan. Sehingga pemenang dalam permainan woodball ini adalah pemain dengan jumlah pukulan paling sedikit dibanding dengan pemain lainnya. Sementara itu, ada juga metode lain dalam penentuan kemenangannya, yaitu pemenang ditentukan dengan penghitungan jumlah kemenangan

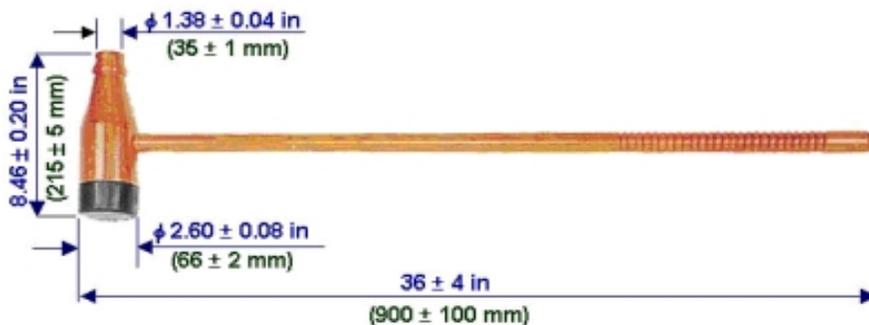
Bali. Alat yang digunakan dalam olahraga ini sebenarnya sangat sederhana, yaitu hanya menggunakan tiga alat utama, yaitu stik, bola dan *gate*. Stik digunakan untuk memukul bola untuk kemudian dimasukkan ke dalam *gate* yang menjadi sasaran. Untuk lebih jelasnya bisa pada gambar dibawah ini



Gambar 2. permainan woodball

tiap "gate" sasaran untuk memasukkan bola dari total jumlah gate yang dipertandingkan.

Salah satu alat utama yang digunakan dalam permainan woodball adalah Stik atau dalam istilah Woodball adalah Mallet. Mallet merupakan sebuah stik yang terbuat dari bahan kayu yang memiliki berat ± 800 gr dan berbentuk huruf "T", pada bagian pemukulnya diberi karet untuk bantalan, adapun spesifikasi dari mallet tersebut adalah sebagai berikut dalam gambar 1.



Gambar 3. Spesifikasi ukuran Mallet.

Pembelajaran Target Games dalam Kerangka Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding*)

Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, (2003:7-8), Yoyo Bahagia & Adang Suherman, (2000:24-31) *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu, *Target Games*, *Net/Wall Games*, *Striking/Fielding games* dan *Invasion/Territorial Games*. Permainan Woodball merupakan salah satu jenis dari

Target Games. *Target games* (Permainan Target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasasi yang tinggi. Permainan yang termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker. Prinsip dan tujuan dari empat kategori permaian dalam TGfU dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. kategori Permainan dalam TGU

Figure 1: Suggested progressive principles underlining the tactical play within the four games categories.

GAME CATEGORIES					
TARGET	NET/WALL	STRIKING/FIELDING		TERRITORY/INVASION	
		Batting	Fielding	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

Dari penjelasan dan gambar diatas dapat dilihat bahwa *Target Games* memiliki karakteristik yang berbeda dengan tipe permainan yang lain. Karakteristik tersebut memilki kecenderungan yang relatif sederhana dari segi keterampilan yang diajarkan.

Prinsip Pengembangan Alat

Menurut Yoyo Bahagia (2000: 31-32) menyatakan bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) ukuran lapangan, (2) bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (4) jenis

skill yang digunakan, (5) aturan, (6) jumlah pemain, (7) organisasi permainan dan (8) tujuan permainan.

METODE

Desain penelitian ini adalah Penelitian pengembangan, pengembangan dalam penelitian ini dilakukan terhadap alat permainan woodball sehingga dapat dikembangkan menjadi sebuah alat yang merupakan moifikasi dari alat yang sudah ada, sehingga dapat digunakan dalam pembejalaran Target Games. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan langkah-

langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall (1983: 222) dalam melakukan penelitian pengembangan, ada beberapa langkah yang harus ditempuh, langkah-langkah yang harus ditempuh tersebut, dapat digambarkan sebagai berikut, (1) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) merencanakan penelitian, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) ujicoba lapangan dengan skala kecil dan revisi produk, (6) ujicoba skala besar dan revisi produk.

Subyek ujicoba dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PJKR semester V yang pernah menempuh Mata Kuliah Target Games. Instrumen dan teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti dan lembar penilaian model. Teknik analisis data yang dilakukan dalam Tabel 2. perbandingan spesifikasi stik/mallet.

penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana hasil penilaian dari para ahli dan penggalan minat dari mahasiswa akan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL

Dari hasil kajian terhadap permainan woodball, pembelajaran target games dan prinsip-prinsip pengembangan alat maka dihasilkan produk/alat dari pengembangan yang telah dilakukan. Pengembangan model alat/ modifikasi alat yang dihasilkan adalah berupa stik dalam permainan woodball atau secara khusus disebut mallet.

Stik/mallet tersebut mempunyai karakteristik berbentuk pola huruf "T", terbuat dari kayu dan dikombinasikan dengan bantalan karet pada kepala pemukul. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan bila dibandingkan dengan alat yang standar adalah sebagai berikut:

Spesifikasi	Standar	Modifikasi
Bahan	-	Akasia
Berat	800 gr	800 gr
Panjang Mallet/stik	90 cm ± 10 cm	90 cm
Panjang "kepala botol"	21, 5 cm ± 0,5 cm	20 cm
Diameter karet pemukul	6,6 cm ± 0,2	6,5 cm
Diameter "kepala botol" bag.atas	3,5 cm ± 0,1 cm	4 cm
Harga	Rp 275.000,-	Rp 75.000,-

Lebih jelas tentang produk yang dibuat, dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model Mallet/stik dalam permainan Woodball hasil modifikasi.

Sesuai dengan tahapan penelitian yang telah disajikan pada bab sebelumnya, maka tahapan selanjutnya dari penelitian ini adalah melakukan validasi alat terhadap para ahli yang telah ditunjuk, adapun para ahli tersebut mencakup ahli materi Target Games, Sarana Prasarana dan Penjas secara umum serta dosen

pengampu mata kuliah terkait, demikian halnya dengan mahasiswa yang dijadikan subyek ujicoba di lapangan.

Adapun hasil validasi alat yang telah dilakukan oleh para ahli terkait adalah sebagai berikut (rentang skor penilaian adalah 1-4):

Tabel 3. Hasil penilaian/validasi ahli dan dosen pengampu

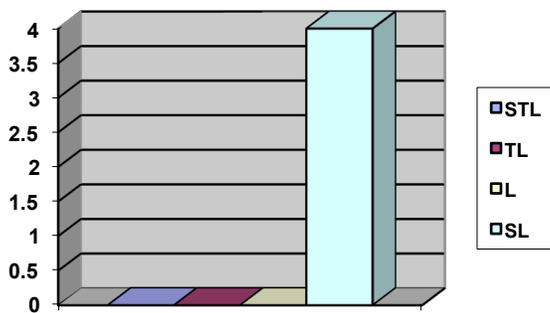
No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Pengampu
1	Sesuai dengan Deskripsi MK	4	4	3	4
2	Karakteristik model sesuai dengan karakteristik permainan	4	4	4	4
3	Pemilihan bahan model alat ini tepat	4	4	3	4
4	Ukuran dan proporsi model tepat	3	4	4	4
5	Model mudah untuk digunakan	4	4	4	4
6	Model sesuai dengan karakteristik pengguna	4	4	4	4
7	Model mendorong perkembangan fisik	4	3	4	3
8	Model mendorong perkembangan kognitif	4	4	4	4
9	Model mendorong perkembangan psikomotor	4	4	4	3
10	Model mendorong perkembangan afektif	3	4	3	4
11	Model dapat mengakomodir heterogenitas keterampilan pengguna	4	4	3	4
12	Model mengakomodasi pengguna putra dan puteri	4	4	3	4
13	Model dapat mendorong pengguna aktif bergerak	4	3	3	4
14	Model dapat meningkatkan minat dan motivasi pengguna	4	4	3	4
15	Model aman digunakan dalam pembelajaran	4	4	3	4
	Jumlah Skor	58	58	52	58

Dari hasil penilaian para ahli diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor menunjukkan bahwa semua ahli menyatakan bahwa model alat yang dibuat berupa

modifikasi Stik/Mallet dalam permainan materi permainan Woodball. Hal tersebut woodball tersebut dapat dikatakan sangat dapat dikonfirmasi dengan tabel kriteria di layak untuk dijadikan alat untuk pembelajaran bawah ini:
dalam perkuliahan Target Games dengan

Tabel 4. Kriteria kelayakan alat hasil modifikasi

Rentang skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
46 - 60	Sangat layak	4	100
31 - 45	Layak	0	0
16 - 30	Tidak layak	0	0
< 16	Sangat tidak layak	0	0
	Jumlah	4	



Gambar 2. Diagram batang hasil penilaian ahli dan dosen pengampu

Sedangkan hasil jajak pendapat dari mahasiswa pengguna Stik/Mallet hasil modifikasi dalam ujicoba kecil di lapangan adalah sebagai berikut:

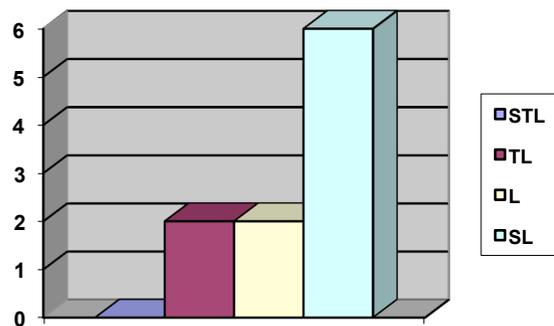
Tabel 5. Hasil penilaian mahasiswa

No	PERTANYAAN	YA	TDK	%
1.	Apakah anda bisa melakukan permainan dengan model alat yang dibuat?	9	0	100
2.	Apakah permainan yang dilakukan dengan model alat lebih mudah digunakan?	2	7	28,6
3.	Apakah prinsip permainan target dapat dilakukan dengan model alat yang dibuat?	9	0	100
4.	Apakah anda taat pada peraturan permainan dengan menggunakan model alat yang dibuat ?	8	1	88,9

5.	Apakah anda kesulitan melakukan permainan menggunakan model alat yang dibuat?	2	7	77,9
6.	Apakah anda suka dengan model alat yang digunakan untuk bermain?	6	3	66,7
7.	Apakah model alat yang dibuat lebih menyenangkan daripada alat rujukan?	2	7	28,6
8.	Apakah model alat membuat anda senang bergerak?	7	2	77,9
9.	Apakah anda lebih konsentrasi bermain dengan model alat yang dibuat?	5	4	55,7
10.	Apakah anda merasa aman menggunakan model alat dibuat?	7	2	77,9
			Rata-rata	69,4

Tabel 6. Penilaian alat hasil modifikasi berdasar item pertanyaan.

Rentang skor (%)	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
76 - 100	Sangat setuju	6	60
51 - 75	Setuju	2	20
26 - 50	Tidak setuju	2	20
< 25	Sangat tidak setuju	0	0
Jumlah		10	100



Gambar 2. Diagram batang hasil penilaian alat hasil modifikasi berdasar item pertanyaan.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diatas dapat dikaji beberapa hal diantaranya adalah hasil penilaian dari para ahli dan penilaian/penggalian minat dari mahasiswa. Dari tabel penilaian para ahli dapat dilihat

bahwa semua dosen ahli dan dosen menyatakan bahwa model modifikasi sangat layak untuk dijadikan sebagai alat dalam perkuliahan *Target Games* dengan materi permainan Woodball. Akan tetapi dari hasil penilaian tersebut dirasa masih kurang sempurna terutama dalam beberapa hal yaitu,

alat masih dirasa kurang mendukung untuk perkembangan aspek fisik dan afektif dari mahasiswa, serta kemampuan alat untuk mendukung kemampuan mahasiswa dapat aktif bergerak. Hal tersebut dapat diakibatkan karena dalam tahapan penilaian alat tidak diujicobakan dengan rentang waktu yang panjang, atau dengan model pertandingan yang sebenarnya. Sehingga, dalam penilaian hal-hal tersebut diatas belum dirasa memiliki manfaat yang besar. Sehingga ujicoba alat dengan rentang waktu yang panjang, sesuai dengan model pertandingan yang sebenarnya perlu dilakukan.

Sedangkan dari hasil penggalan minat mahasiswa, secara umum mahasiswa sangat setuju dengan alat yang telah disusun. Akan tetapi, beberapa mahasiswa merasa bahwa

SIMPULAN dan SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa model modifikasi alat yang disusun dinyatakan sangat layak untuk dijadikan model modifikasi alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran Target Games terutama dalam materi permainan Woodball.

Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan penelitian ini dapat ditarik beberapa saran bagi pengembangan alat selanjutnya:

model alat yang disusun belum layak. Dari hasil pencermatan terhadap item tersebut dapat diketahui bahwa item pertanyaan "Apakah permainan yang dilakukan dengan model alat lebih mudah digunakan?" ternyata sebagian besar mahasiswa menyatakan tidak lebih mudah menggunakan alat hasil modifikasi, karena menurut para mahasiswa tidak ada perbedaan mana yang lebih mudah diantara keduanya. Selain itu item pertanyaan "Apakah model alat yang dibuat lebih menyenangkan daripada alat rujukan?" ternyata para mahasiswa menjawab alat hasil modifikasi tidak lebih menyenangkan dibanding dengan alat rujukan. Hal tersebut dapat dikarenakan keduanya dirasa sama menyenangkan atau bahkan memang minat mahasiswa terhadap permainan tersebut kurang.

- a. Perlu dilakukan ujicoba dalam skala luas agar mendapatkan saran/masukan lebih banyak dari mahasiswa
- b. Perlu merevisi alat agar lebih menyenangkan bagi subyek yang menggunakan yaitu mahasiswa
- c. Perlu ujicoba model alat modifikasi dengan waktu yang panjang/ dalam permainan yang sebenarnya untuk mengetahui kekuatan dan daya tahan alat/model yang disusun.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter R. & Gall., M.D. (1983). *Educational research. (an introducton)* 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.

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

Yoyo Bahagia & Adang Suherman. 2000. *Prinsip- Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Ditjenddasmen

<http://www.playsport.net/Ophea/PlaySport/philosophy.cfm>

<http://www.woodball.net/#1> . Sejarah
Woodball. Diakses 25 Januari 2010.