

# PENGEMBANGAN MODIFIKASI LAPANGAN WOODBALL PORTABLE GATTING AREA SILAMPARI WOODBALL ACADEMY

Depiyanti <sup>a</sup>, Wawan Syafutra <sup>b</sup>, Hengky Remora <sup>c</sup>

<sup>abc</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, University PGRI Silampari, Lubuklinggau

email: [depiyanti0102@gmail.com](mailto:depiyanti0102@gmail.com)

---

## INFO ARTIKEL

*Sejarah artikel:*  
Menerima 28 Agustus 2024  
Revisi 4 Januari 2025  
Diterima 5 Januari 2025  
Online 10 Januari 2025

---

**Kata kunci:**  
Pengembangan, Modifikasi  
Lapangan, Woodball

---

**Keywords:**  
Development, Field  
Modification, Woodball

---

*Style APA dalam mensitasi  
artikel ini:*

Depiyanti, Syafutra, W., &  
Remora, H. (2025).  
Pengembangan Modifikasi  
Lapangan Woodball Portable  
Gatting Area Silampari  
Woodball Academy. *Jurnal  
Ilmiah Penjas*, 11 (1), 229-238.

---

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Modifikasi Lapangan Woodball Portable Gatting Area Silampari Woodball Academy. Metode penelitian yang digunakan ADDIE dengan lima langkah yaitu: (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket. Teknik analisis data menggunakan langkah analisis kevalidan 3 ahli, analisis kevalidan ahli media 86,5%, analisis kevalidan ahli bahasa 92,5% analisis kevalidan materi 87,5%, sehingga dengan apa yang didapat dari ketiga ahli, dapat disimpulkan media yang dikembangkan sangat valid, selanjutnya berdasarkan analisis angket kepraktisan dengan menguji atlet dengan uji *one to one*, *small grup* dan pelatih mendapatkan nilai 84,10% sehingga media yang dibuat sangat praktis, selanjutnya analisis ke efektifan dengan menguji 20 atlet *Silampari Woodball Academy* mendapat nilai 84,65% sehingga dikategorikan sangat efektif untuk digunakan.

---

## ABSTRACT

*This research aims to develop a modification of the Portable Gatting Area Woodball Field in the Silampari Woodball Academy. The research method used by ADDIE consists of five steps, namely: (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires. The data analysis technique uses 3 expert validity analysis steps, media expert validity analysis 86.5%, language expert validity analysis 92.5%, material validity analysis 87.5%, so with what is obtained from the three experts, it can be concluded that the media developed is very valid, then based on the practicality questionnaire analysis by testing athletes with one to one tests, small groups and coaches got a score of 84.10% so that the media created was very practical, then an analysis of effectiveness by testing 20 Silampari Woodball Academy athletes got a score of 84.65% so it is categorized as very effective to use.*

## 1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya zaman semakin banyak pula cabang olah permainan baru yang bermuculan saat ini contohnya seperti olahraga woodball. Olahraga woodball merupakan cabang olahraga yang di modifikasi dari olahraga golf yang

mempertimbangkan unsur-unsur efisiensi biaya. Menurut (Syafutra et al., 2022) permainan woodball mirip dengan golf, namun bukannya menggunakan lubang (hole), permainan ini menggunakan gawang kecil (gate) sebagai sasaran. Ketika bola woodball dipukul dengan mallet, bola akan menggelinding, sementara bola golf, setelah dipukul, biasanya akan melambung ke udara. Woodball adalah sebuah olahraga yang mirip dengan golf, tetapi menggunakan bola yang dimainkan dengan stik kayu (woodball stick) dan dimainkan di lapangan terbuka (Nur et al., 2023; Sari, 2018). Modifikasi lapangan Woodball merupakan modifikasi dari lapangan golf yang dapat dilakukan di tanah lapang. Olahraga ini menggunakan mallet (tongkat), bola, gate (gawang kecil) dan fairway (lintasan) yang dibatasi dengan tali (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Alat pemukul pada olahraga Woodball adalah mallet, sedangkan bolanya terbuat dari kayu dengan diameter lebih besar dari bola golf, dan hole pada golf diganti dengan gate (gawang) yang terbuat dari kayu yang di bentuk menyerupai 2 botol yang berdiri sejajar yang dihubungkan dengan besi dan ditengahnya ada kayu yang dibentuk seperti cangkir.

Olahraga woodball biasanya dimainkan di lapangan tanah, lapangan rumput, pasir atau permukaan tanah yang sudah berbentuk lapangan bersifat permanen (Dewi, 2016). Sehingga pemain atau atlet Woodball tersebut harus menuju lapangan yang sudah di tentukan (Wulan, 2023). Hal seperti ini tentunya akan menimbulkan banyak sekali hambatan yang dialami oleh atlet maupun orang yang akan bermain olahraga woodball. Karena ketika kondisi diluar ruangan mengalami cuaca yang buruk seperti pada musim penghujan, angin kencang, lapangan tergenang air, dan lain sebagainya, akan mempengaruhi kinerja pemain dan mengakibatkan kondisi ketidak nyamanan para pemain.

Sehingga dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti saat latihan dengan lapangan tersebut. Maka perlu adanya lapangan alternatif dengan menggunakan lapangan portable (lapangan yang bisa berpindah tempat). Membuat lapangan portabel dengan menggunakan lapangan yang berukuran 2x2 meter persegi yang bisa digunakan untuk gating area baik di luar lapangan ataupun di dalam ruangan yang

memiliki ukuran tersebut. Untuk membuat lapangan tersebut kita memerlukan gate (gawang) di area gating area. Gate dilapangan tanah cukup kita tancapkan sedangkan di dalam ruangan kita memerlukan alat bantu (baut)(Wahid & Winarno, 2022).

Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti saat melakukan wawancara kepada pelatih klub silampari woodball menjelaskan bahwa memang terjadi kendala saat para pelatih dan atlet ingin melakukan olahraga woodball di sekolah dengan menggunakan lapangan yang sudah ada, tetapi yang kita ketahui bahwa lapangan tersebut tidak memadai dalam melakukan kegiatan olahraga woolball. Sehingga pelatih mencetuskan untuk menggunakan lapangan portebel (lapangan yang bisa berpindah tempat) yang mampu membuat atlet dan pemain merasa nyaman.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan dan gagasan yang dimiliki di atas peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan sebuah modifikasi lapangan woodball, yang akan membantu memudahkan pemain woodball untuk bermain dimanapun, kapanpun dan tentunya sangat efisien. Modifikasi lapangan woodball ini tetap sesuai dengan tujuan dan kegunaanya.

## **2. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Febrianti, 2013; Okpatrioka, 2023), penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang digunakan untuk pengembangan bahan ajar dengan model desain pembelajaran yang sistematis (Cahyadi, 2019). Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada fase/tahapan kerjanya yang sangat sistematis. Di mana pada setiap fase/tahapannya dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan-tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dikembangkan/dihasilkan menjadi suatu produk yang valid. Selain itu peneliti memilih model pengembangan

ADDIE ini karena modelnya sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Terdapat lima langkah/tahapan yang dikemukakan dalam model ADDIE ini yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Jumlah populasi yang ada pada penelitian ini sebanyak 20 orang anggota Silampary Woodball Academy.

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

Teknik yang digunakan pada analisis data di penelitian ini dengan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

a. Uji Kevalidan

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

Tabel 1. Skor Penilaian Kualitas Alat

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

Sumber: Modifikasi Alat Permainan (Perdana, 2021)

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

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

Keterangan:

P: Persentase

F: Skor jawaban responden

N: Skor maksimal

Skor rata-rata validitas yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria :

Tabel 2. Kriteria Pengkategorian Validasi

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

Sumber: (Hartoto et al., 2021)

#### b. Uji Kepraktisan

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

#### c. Uji Keefektifan

Keefektifan lapangan *portable* dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* pengetahuan dasar atlet melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk melihat peningkatan kognitif atlet dan juga pengamatan keterampilan dasar atlet dalam penggunaan lapangan sebelum dan sesudah penerapan modifikasi lapangan *portable* untuk meningkatkan keefektifan atlet dalam latihan *woodball*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dibuat dituju untuk melihat hasil modul yang dikembangkan. Dari hasil yang didapat nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berikut rekapitulasi penilaian oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil Penilaian Seluruh Ahli

No.	Validator	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	69	86,5%	Sangat Valid

2.	Ahli Bahasa	37	92,5%	Sangat Valid
3.	Ahli Materi	70	87,5%	Sangat Valid
	Jumlah	176	88%	Sangat Valid

Uji validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap pengembangan Lapangan *Woodball Portable Gatting Area* pada atlet silampari woodbal academy. Diperoleh presentase penilaian mencapai 88% yang termasuk kedalam 81%- 100% dengan keterangan sangat valid. Dimana didapat dari ahli media 86,5%, ahli bahasa 92,5% dan ahli materi 87,5%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di klub Silampari *Woodball Academy* untuk menguji kepraktisan terhadap pengembangan Lapangan *Woodball Portable Gatting Area* yang telah dilakukan pada tanggal 4 Mei 2024, 11 Mei 2024, dan 18 Mei 2024 maka hasil dari presentase yang diberikan oleh pelatih dan atlet yang terbagi menjadi tiga yaitu uji kepraktisan perorangan (One to One), uji kepraktisan kelompok kecil (Small Group), dan Kelompok Besar dinyatakan sangat praktis dengan presentase yang didapat dari pelatih 87,5%, dari uji perorangan 86,25%, dan dari kelompok kecil 82,08%, dan Kelompok Besar 84,65%. Maka nilai dari seluruh presentase yang didapat adalah 84,10% yang dinyatakan sangan praktis. dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji Kepraktisan

No.	Uji Coba	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Pelatih	70	87,5%	Sangat Praktis
2	Perorangan	207	86,25%	Sangat Praktis
3	Kelompok Kecil	407	84,79%	Sangat Praktis
4	Kelompok Besar	745	84,65%	Sangat Praktis
	Total	1.413	84,10%	Sangat Praktis

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data, persentase yang diperoleh adalah 87,5% dari pelatih, 86,25% dari uji perorangan, 82,08% dari kelompok kecil, dan 84,65% dari kelompok besar. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian (Nur et al., 2023; Susanto et al., 2022; Wahid & Winarno, 2022) bahwa pengembangan model sangat efektif di

gunakan dalam permainan woodball. Mengembangkan dan memodifikasi lapangan woodball portable untuk kegiatan "Gatting" (sebuah permainan dalam woodball) melibatkan beberapa aspek teknis dan kreatif. Tujuan utamanya adalah menciptakan lapangan yang mudah dipindahkan, efisien, dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi atau tempat (Chang & Lee, 2017). Kekurangan dari metode pengembangan modifikasi lapangan woodball portable Gatting terletak pada beberapa aspek praktis dan teknis (Amin et al., 2017; Saryono, 2012). Pertama, meskipun lapangan ini dirancang untuk portabilitas, ukuran dan ruang permainan bisa terbatas, sehingga mempengaruhi kualitas permainan jika lapangan terlalu kecil. Selain itu, bahan yang digunakan untuk membuat lapangan portable mungkin tidak sekuat lapangan permanen, sehingga dapat mengurangi daya tahan lapangan terhadap cuaca ekstrem atau penggunaan yang intens. Proses penyusunan ulang lapangan juga dapat menjadi cukup memakan waktu, terutama jika sistem pemasangannya tidak efisien, yang mengganggu kenyamanan pemain, terutama dalam event dengan banyak peserta. Kondisi medan yang tidak rata juga menjadi tantangan, karena lapangan portable mungkin kesulitan beradaptasi di permukaan yang tidak ideal. Biaya produksi untuk menciptakan lapangan portable dengan fitur-fitur canggih dan material berkualitas juga cukup tinggi, yang dapat membatasi adopsi oleh berbagai kalangan. Selain itu, tidak semua pemain atau pelatih mungkin mudah beradaptasi dengan sistem lapangan portable ini, yang dapat memerlukan waktu belajar dan penyesuaian. Stabilitas lapangan juga menjadi isu, karena lapangan portable bisa kurang kokoh dalam kondisi cuaca buruk atau saat terkena angin kencang. Terakhir, pemeliharaan lapangan ini dapat menjadi lebih rumit, terutama jika ada komponen yang rentan rusak akibat sering dipindahkan atau digunakan dalam kondisi yang keras. Sistem penyimpanan yang efisien dan portabel juga penting untuk memastikan produk mudah dibawa dan disimpan. Beberapa metode yang bisa diterapkan untuk meminimalisir kekurangan dalam pengembangan lapangan *woodball* diatas antara lain meningkatkan aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Salah satunya dengan merancang lapangan yang lebih ringan dan mudah dipasang serta dibongkar,

misalnya dengan menggunakan bahan yang lebih ringan dan kuat seperti aluminium atau plastik tahan lama Inovasi ini dapat memperluas pemanfaatan lapangan Woodball Portable Gattin dalam berbagai kondisi dan lokasi, menjadikannya pilihan yang lebih praktis dan populer di kalangan pemain.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah hasil penelitian dan penilaian pada pengembangan lapangan *woodball portable gattling area* dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media lapangan *woodball portable gattling area* dirancang untuk atlet yang ingin latihan terhalang oleh cuaca yang buruk karena lapangan *woodball portable gattling area* dapat digunakan dalam ruangan. Kevalidan dari pengembangan media lapangan *woodball portable gattling area* yang dinilai oleh para ahli diantaranya adalah ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan dari penilaian yang telah diberikan oleh para ahli pengembangan lapangan *woodball portable gattling area* dengan presentase 88%, sehingga penelitian ini dikategorikan sangat valid. Kepraktisan pengembangan lapangan *woodball portable gattling area* ini yang diperoleh dengan taap pelatih, perorangan (*One to One*) dan kemudian kelompok kecil (*Small Group*) dan kelompok besar. Berdasarkan hasil yang diperoleh presentase yang didapatkan adalah 84,10% yang artinya pengembangan Lapangan *Woodball Portable Gattling Area* ini dikatakan sangat praktis.

#### **5. Referensi**

- Amin, A. K., Doewes, M., & Purnama, S. K. (2017). Pengembangan Prototipe Alat Bantu Latihan Mengayun Pada Cabang Olahraga Woodball Di Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 1(1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Chang, S. H., & Lee, J. (2017). Teaching striking skills in elementary physical education using woodball. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(8), 21–27.

- Dewi, P. C. P. (2016). Analisis Komponen Biomotorik Pada Olahraga Permainan Woodball. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 81–87.
- Dewi, P. C. P., & Sukadiyanto, S. (2015). Pengembangan tes keterampilan olahraga woodball untuk pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 228–240.
- Febrianti, R. (2013). Pengembangan Materi Atletik Melalui Permainan Atletik Three In One Untuk Siswa Sd Kelas V. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1).
- Hartoto, M., Mulyono, D., & Syafutra, W. (2021). Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 51–60.
- Nur, L., Sianturi, R., Giyartini, R., Pingon, L., Malik, A. A., & Nilan, F. (2023). Pengembangan dan Pembinaan Olahraga Cabang Olahraga Woodball di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Abdidas*, 4(5), 426–433.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Perdana, R. P. (2021). Modifikasi Alat Latihan Menendang (Shooting) Dalam Permainan Sepak Bola. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 4(01), 57–68.
- Sari, S. R. (2018). *Pengembangan buku permainan woodball untuk ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah Tujuh Gondanglegi Kabupaten Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Saryono, A. R. (2012). Modifikasi stik dalam permainan woodball untuk pembelajaran target games. *Jurnal Health and Sport*, 5(01).
- Susanto, D. A., Herlambang, T., & Kresnapati, P. (2022). Pengembangan permainan woodball: Model alternatif pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 3(1), 77–84.
- Syafutra, W., Fauzia, E., & Remora, H. (2022). Pengembangan Buku Latihan Woodball

Berbantuan Quick Response Code pada Atlet Woodball Kabupaten Musi Rawas.

*Journal of Educational Analytics, 1(2), 141–154.*

Wahid, A., & Winarno, I. S. C. W. (2022). Pengembangan Model Mallet Woodball untuk Pemula. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 3(1), 166–175.*

Wulan, I. (2023). *Manajemen Pembinaan Cabang Olahraga Woodball Lampung.*