
Pengembangan Tes Keterampilan Pukulan Jarak Jauh *Woodball* Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas

Indah Sari Dewi ^{1*}, Danang Pujo Broto ²

¹ Prodi PGSD Pejas FIK UNY, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1 Yogyakarta

²Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1 Yogyakarta

*Corresponding Author. Email: Indah.sari2015@student.uny.ac.id , danang_pb@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini 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. Penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Sampel yang digunakan adalah siswa sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun yang telah mengikuti ekstrakurikuler *woodball* di SD Negeri Condongcatur Depok Sleman. Instrumen yang digunakan adalah tes. Norma penilaian untuk penjumlahan skor 3 lapangan didapat hasil kategori putri skor kurang dari 20 pukulan termasuk ke dalam kategori sangat baik, 21-25 pukulan termasuk kategori baik, 26-30 termasuk dalam kategori cukup, 31-34 termasuk dalam kategori kurang dan lebih dari 35 pukulan termasuk kategori sangat kurang. Sedangkan untuk kategori putra skor kurang dari 19 pukulan termasuk ke dalam kategori sangat baik, 20-24 pukulan termasuk kategori baik, 25-29 termasuk dalam kategori cukup, 30-33 termasuk dalam kategori kurang dan lebih dari 34 pukulan termasuk kategori sangat kurang.

Kata kunci: Tes Keterampilan, Pukulan Jarak Jauh, *Woodball*

WOODBALL LONG DRIVE SKILL TEST DEVELOPMENT FOR UPPER-GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This research was based on the consideration of the absence of the tests and norms of test that can be used to measure woodball long drive skills for upper-grade elementary school students in the age of 10-12 years. The aim of this study was to measure the level of woodball long drive ability of upper-grade elementary school students in the age of 10-12 years. This research used research and development methods. The sample were the upper-grade students of elementary school in the age of 10-12 years who have participated in woodball extracurricular activities at SD Negeri Condongcatur Depok Sleman. This research used a test as the instrument. The norm can be seen from the sum of the scores of 3 fireway. The score of women's category was less than 20 blows that was categorised as very good, 21-25 blows was included in good category, 26-30 was included in the sufficient category, 31-34 was classified in less category and more than 35 blows was classified in very poor category. Whereas for the men's category, the score of less than 19 blows was included in very good category, 20-24 blows classified in good category, 25-29 were in sufficient category, 30-33 was included in less category and more than 34 blows were very less category.

Keywords: Skill Test, Long Drive, *Woodball*

PENDAHULUAN

Olahraga *woodball* pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng dan rekannya Kuang Chu Young. Awalnya, Ming Hui Weng hanya ingin membangun sebuah taman bagi kedua orang tuanya di kawasan Nei-Shuang-Hsi, Taipei dengan tujuan membahagiakan mereka. Ming Hui Weng ingin orang tuanya mengisi waktu senjanya dengan melakukan hal-hal yang bermanfaat, tetapi tidak memerlukan energi yang banyak. Setelah mereka mengelilingi area perbukitan, mereka mulai menemukan ide untuk memanfaatkan area tersebut sebagai lapangan bermain. Ming Hui Weng bersama Kuang Chu Young mulai merancang peraturan dan bentuk permainan sesuai dengan karakteristik yang diinginkan selama kurang lebih 3 tahun. Sasaran dalam permainan *woodball* adalah berusaha memasukan bola kedalam 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 (Kriswanto, 2016: 8).

Pada tahun 1999 permainan ini diresmikan dengan nama *woodball* dengan disempurnakannya peralatan dan aturan lainnya. Sejak 1995 *woodball* mulai diperkenalkan ke negara lain. Pada tahun 2006 olahraga *woodball* mulai berkembang di Indonesia dan akhirnya terbentuklah Indonesia *Woodball Association* (IWBA) pada tanggal 1 Oktober 2006. Permainan *woodball* mulai dipertandingkan pada kegiatan multi *event* dalam *Asian Beach Games* di Bali tahun 2008, eksebisi PON Remaja pada tahun 2014 di Surabaya Jawa Timur dan baru-baru ini eksebisi PON pada tahun 2016 di Bandung Jawa Barat, dan eksebisi POPDA DIY. *Woodball* masih memiliki potensi yang sangat besar untuk di kembangkan mengingat olahraga ini masih tergolong baru. Masih memungkinkan untuk masuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Pengembangan *woodball* dapat di tempuh melalui jalur utama pengembangannya, yaitu jalur pengembangan melalui olahraga prestasi, olahraga pendidikan, dan olahraga rekreasi. Semakin berkembangnya permainan *woodball*, kini permainan *woodball* dijadikan salah satu olahraga yang di ajarkan di lingkungan pendidikan sekolah. Olahraga pendidikan dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Pada jalur pengembangan melalui olahraga pendidikan sangat berkaitan erat dengan upaya-upaya pengembangan olahraga yang lebih di arahkan pada pencapaian tujuan-tujuan pendidikan melalui kegiatan *woodball*, sehingga dapat berdampak secara langsung pada pengembangan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekolah.

Tes keterampilan *woodball* adalah salah satu cara untuk mengetahui kemampuan keterampilan *woodball*, akan tetapi masih sangat sedikit guru yang menerapkan tes tersebut untuk mengetahui kemampuan peserta didiknya. Guru di daerah DIY hanya melihat dari hasil pertandingan tidak melalui kesiapan peserta didiknya, hal ini terbukti dari pembelajaran dan hasil pertandingan yang diikuti anak, mereka masih banyak melakukan kesalahan dalam melakukan pukulan jarak jauh. Berdasarkan observasi pada ekstrakurikuler *woodball* di SD N Condongcatur tahun 2019 masih banyak sekali peserta didik melakukan kesalahan dalam melakukan pukulan jarak jauh, baik pada saat ekstrakurikuler maupun saat mengikuti perlombaan, masih ada peserta didik yang belum bisa melakukan pukulan jarak jauh dengan benar. Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Putu Citra Permana Dewi tahun 2015 bahwa pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* untuk pemula tepat untuk atlet pemula, sedangkan untuk anak sekolah dasar tes tersebut kurang tepat karena tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Sedangkan penelitian relevan yang dilakukan Anton Nugroho tahun 2016 bahwa pengembangan tes yang dilakukan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik. Untuk mengetahui kualitas pukulan jarak jauh siswa sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun tentunya harus ada instrumen tes yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka di lakukan pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh untuk peserta didik kelas atas yang berusia 10-12 tahun yang di sesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar kelas atas.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan umumnya bersifat siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, kebutuhan tersebut dapat diselesaikan dengan pengembangan produk, dan untuk menghasilkan produk yang terpercaya perlu dilakukan pengujian beberapa kali.

Prosedur pengembangan

Pengembangan yang dilakukan mengikuti langkah dari Sugiyono (2012: 409) langkah-langkah penggunaan metode *research and development*, yaitu : (1) Mencari potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produk massal.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai pada awal januari 2019 yang diawali dengan pengumpulan data dan informasi dan masalah yang ada di lapangan, megembangkan produk, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Penelitian ini dilakukan di SD N Condongcatur depok Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang melibatkan 48 siswa SD N Condongcatur usia 10-12 tahun (siswa SD kelas atas).

Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar negeri Condongcatur kelas atas yang berusia 10-12 tahun yang sudah mengenal olahraga *woodball*.

Desain Uji Coba

Desain Produk Awal

Dalam pelaksanaan tes pukulan jarak jauh *woodball*, terdapat ketentuan-ketentuan yang harus dilengkapi dan diikuti dalam pelaksanaannya, adapun petunjuk pelaksanaan tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball*, sebagai berikut:

a. Tujuan tes pukulan jarak jauh

Tujuan tes ini untuk mengukur tingkat kemampuan pada tes pukulan jarak jauh *woodball* siswa sekolah dasar kelas atas.

b. Alat/ Fasilitas/ Pelaksana tes jarak jauh

- | | |
|-----------|-------------------------------------|
| 1) Mallet | 4) Bola woodball |
| 2) Gatet | 5) Lapangan woodball |
| 3) tali | 6) Alat tulis dan blangko penilaian |

Nama :
 Usia :
 Kelas :
 Tanggal :

TES KETERAMPILAN PUKULAN JARAK JAUH WOODBALL SD N CONDONGCATUR DEPOK SLEMAN											
Gate 1				Gate 2				Gate 3			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8
9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12

Condongcatur, Februari 2019
(Ttd Peserta Tes)

Gambar 1. Lembar Skor

c. Prosedur Pelaksanaan Tes Pukulan Jarak Jauh

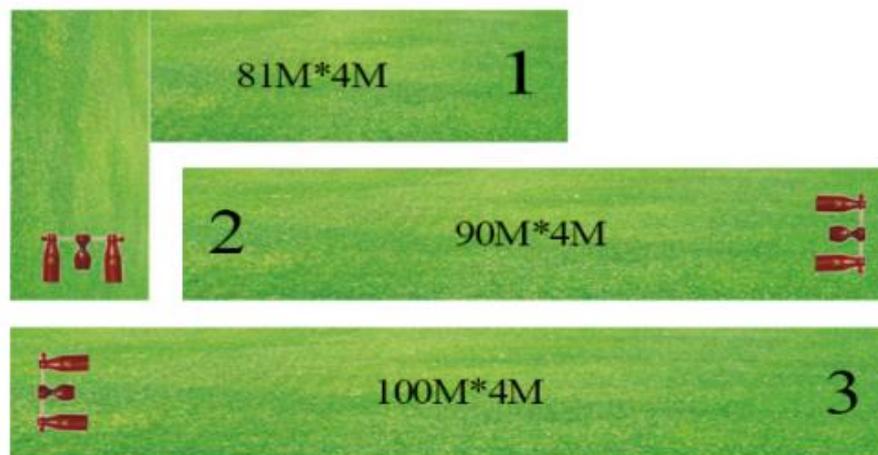
1) Memulai Tes

- a) Setelah penguji memberitahukan untuk memulai tes, peserta tes harus memulai sesuai dengan urutan pemain yang telah ditetapkan. Setiap peserta tes diawasi oleh satu penguji yang memegang scoresheet.
- b) Setiap lapangan/*fairway* digunakan oleh satu peserta tes, jika peserta sudah selesai menggunakan lapangan/*fairway* tersebut maka dilanjutkan ke lapangan/*fairway* selanjutnya.
- c) Ketika seorang peserta tes memasuki area untuk memulai tes, peserta lain harus mundur ke belakang area demi alasan keamanan (area memulai pukulan harus dinetralisir dari pemain lain).
- d) Pada pukulan pertama, bola yang dimainkan harus diposisikan dalam area awal pemukulan dan menghadap ke arah gate.

2) Proses Tes

- a) Jika bola sudah melewati *gate*, posisinya berada di belakang *gate* maka sudah dianggap selesai (satu *fairway* sudah berhasil diselesaikan).
- b) Selama tes, apabila bola menggelinding keluar batas *fairway* disebut dengan OB (*Out of Boundary*). Jika bola keluar dari garis pembatas dan masuk kembali kemudian menempel di garis pembatas bola tetap dinyatakan OB. Jika bola OB maka nilai ditambah 1.
- c) Jika bola yang dimainkan jatuh atau tergelinding kedalam hambatan seperti lubang, pohon, belukar, kolam, dan sebagainya dan tidak bisa dilakukan pemukulan, bola dapat diambil keluar dan diletakkan pada posisi dimana titik (letak) hambatan untuk memasukkan kedalam batas, dan titik ini diambil sebagai pusat. Bola diperlakukan sebagai *penalty*. Maka nilai ditambah 1.
- d) Selama tes jika seorang peserta mulai mengayunkan *mallet*-nya, semua peserta harus mundur pada kedua sisi *fairway* atau di belakang sang pemukul pada jarak lebih dari 3 meter.
- e) Di mana pun posisi bola, di depan atau di belakang *gate*, bola di *fireway* dapat dipukul dengan langsung menembus *gate*.

- f) Selama tes, jika peserta meminta untuk mengganti peralatannya, pergantian diizinkan setelah menyelesaikan satu kompetisi *fairway* (kecuali peralatan rusak). Sebelum menggunakan peralatan harus di periksa oleh wasit.
 - g) Saat memukul, peserta memukul bola dan dengan peralatannya rusak. Dalam hal ini pukulan diitung satu pukulan, peserta tidak diijinkan untuk melakukan pukulan ulang.
 - h) Peserta tidak boleh menyentuh bola yang sedang di mainkan dengan bagian tubuh maupun atau *mallet*-nya, apakah itu bolanya sendiri ataupun milik lawannya.
 - i) Jika pemain mencoba memukul ke arah *gate* atau membuat pukulan, dia harus menahan pada ujung atas pegangan gagang *mallet*, tidak dekat dengan kepala *mallet*.
 - j) Ketika sedang memukul, peserta tidak boleh memukul atau menyentuh gate dengan memosisikan *mallet*-nya di antara kedua kakinya.
- d. Spesifikasi Lapangan Pukulan Jarak Jauh



Gambar 2. Lapangan Jarak Jauh *Woodball*

- 1) Lebar setiap *fairway* harus dirancang sesuai dengan bentuk alaminya, tetapi lebarnya tidak kurang dari 3 meter dan tidak lebih dari 10 meter. Pada tes yang akan dilaksanakan lebar lapangannya 4 meter.
- 2) Panjang lintasan *fairway* lapangan jarak jauh memiliki panjang 81 meter sampai 130 meter. Pada saat pelaksanaan tes di SDN Condongcatur lapangan yang akan digunakan untuk tes awal memiliki panjang 81 meter, 90 meter, 100 meter. jika siswa dirasa sudah mampu maka panjang lapangan akan dinaikkan agar tingkat kesulitannya bertambah.
- 3) Bentuk *fairway* diberi variasi melengkung (ke kanan maupun ke kiri), untuk percobaan tes ini ada 1 lapangan dengan kondisi lapangan melengkung ke kiri.
- 4) Panjang *fairway* diukur dari sentral point garis start sepanjang garis tengah *fairway* sampai dengan sentral point depan *gate*. Ukuran jarak ini dianggap sebagai jarak sebenarnya dari tiap *fairway*.
- 5) Pada setiap awalan *fairway* harus dibuat satu garis horizontal sebagai permulaan yang disebut garis start. Panjang garis ini 2 meter, pada ujung garis tersebut ditarik kebelakang sepanjang 3 meter sehingga mendekati empat persegi panjang, yang mana disebut sebagai daerah *start*.

- 6) Pada ujung tiap *fairway* harus dibuatkan area gawang melingkar diameter 5 meter dengan gawang sebagai pusatnya. Area tersebut harus dibatasi sampai dengan 5 meter.
 - 7) *Gate* diletakkan ditengah area dan menghadap ke setiap arah *fairway*.
 - 8) *Area start* dan area *gate* mempunyai kondisi datar dan rata tanpa hambatan.
- e. Pedoman Hasil Penilaian Tes
- 1) Setiap peserta tes harus memiliki catatan hitungan pukulannya dan jumlah hitungan pukulan. Jika tidak makan hasilnya tidak akan dihitung.
 - 2) Keputusan Hasil Tes
Untuk setiap *fairway*, peserta tes yang memiliki pukulan paling sedikit disetiap *fairway* nya akan mendapatkan point yang tinggi.
 - 3) Pelanggaran Pada Permainan *Woodball*
 - a) Para peserta yang posisi bolanya dalam *fairway* paling jauh dari *gate* diberikan kesempatan untuk memukul lebih dulu. Setiap peserta tidak boleh memukul sesuka hatinya. Pelanggaran dikenakan hukuman satu kali penalti dan permainan dilanjutkan dengan posisi bola yang baru.
 - b) Peserta yang memukul bolanya dalam *fairway*, dan keluar melewati garis batas tanpa menyentuh garis maka akan dianggap sebagai OB dan akan dikenakan pukulan penalti dengan penambahan 1 poin.
 - c) Bola yang membentur halangan dan memantul kembali ke *fairway* dianggap tidak OB. Tetapi jika bola membentur halangan diluar garis batas dianggap sebagai OB.
 - d) Jika peserta tes melakukan pukulan pada *fairway* yang berbelok atau melengkung bola harus berada dalam *fairway*. Permainan bola yang melayang atau melambung ke atas melewati batas sudut *fairway* tidak diijinkan. Pemain yang melanggar peraturan maka bolanya akan dianggap OB.
 - e) Bila bola yang membentur satu sama lain karena pukulan :
 - (1) Bola yang dibentur tetapi tidak keluar, posisi bolanya dalah posisi yang baru. Jika bola menerobos *gate*, bola dianggap mengakhiri satu *fairway*, tetapi jika bola yang dibentur keluar, tidak dikenakan pukulan penalti atau tidak dianggap OB.
 - (2) Jika bola yang dipukul peserta OB setelah membentur bola lainnya diperlakukan sebagai OB.
 - (3) Jika bola tetap pada *fairway* setelah membentur, posisi di mana bola berhenti dianggap sebagai posisi barunya.
 - f) Selama tes jika peserta melakukan tindakan yang tidak sportif , dia diperingatkan dan diminta untuk merubahnya dan jika pada saat yang sama dia melakukan lagi, maka dikenakan hukuman satu pukulan.
 - g) Peserta tes tidak boleh merubah dan memindahkan bolanya dari posisi terakhir bola berhenti. Jika peserta memindahkannya akan diberikan pinalti.
 - h) Peserta yang bertindak tanpa memperhatikan peraturan atau memukul bola dengan *mallet*-nya diantara dua kakinya dikenai hukuman satu pukulan dan dia harus memukul bolanya dari posisi barunya (jika bolanya menembus *gate* maka tidak diakui atau dianulir).
 - i) Selama tes peserta boleh mengajukan permintaan untuk mengganti alatnya. Bola hanya dapat diganti setelah satu *fairway* selesai (kecuali bolanya hancur).
 - j) Tidak diperbolehkan bagi peserta untuk menyesuaikan tanah pada *fairway* di depan atau di belakang bolanya untuk keuntungan pukulan. Pelanggar akan dikenai pukulan penalti.
 - 4) Pelanggaran Dalam *Gate Area*
Peserta tidak boleh merusak/ merubah *gate* dengan maksud tertentu. Pemain yang melakukan pelanggaran akan diberikan peringatan dan ditambah satu pukulan penalti.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian di klasifikasikan dalam angka skor hasil tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* siswa sekolah dasar kelas atas yang akan di olah menggunakan tabel PAN 5 kategori, data yang di oleh dari hasil observasi, wawancara dan hasil validasi ahli materi juga dituangkan dalam lembar hasil validasi.

Teknik analisis data penelitian ini berupa pernyataan sesuai dan tidak sesuai yang didapat dari ahli materi, dan mengolah hasil tes keterampilan yang sudah dilaksanakan menjadi data dengan skala lima, yaitu dengan penskoran dari angka 1 sampai dengan 5. Langkah- langkah dalam analisis data antara lain: a) mengumpulkan data, b) pemberian skor, c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Ngatman (2017; 112).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Acuan Norma 5 kategori

Rumus	Kriteria	Nilai
Kurang dari Mean - 1,5 SD	Sangat baik	A
Mean – 1,5 SD s/d Mean- 0,5 SD	baik	B
Mean – 0,5 SD s/d Mean + 0,5 SD	cukup	C
Mean + 0,5 SD s/d Mean + 1,5 SD	kurang	D
Mean + 1,5 SD ke atas	Sangat kurang	E

Keterangan:

Mean : nilai rata- rata

SD : standart deviasi

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Validasi**

Hasil produk akan baik jika di validasi oleh para ahli yang kompeten di bidangnya. Validasi tes keterampilan dalam hal ini adalah ahli materi. Produk dalam penelitian ini adalah instrumen tes keterampilan *woodball* untuk anak sekolah dasar kelas atas. Validator tes keterampilan *woodball* tersebut adalah: (1) Ahmad Rithaudin, M.Or sebagai dosen *woodball*, (2) Sudjijanto, S.Pd sebagai ahli *woodball*, (3) Syamsiardy Surya sebagai ahli *woodball*. Adapun hasil dari validasi dan masukan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dosen *woodball*

Dari hasil validasi dosen ahli *woodball* dapat disimpulkan bahwa validasi ahli yang telah dilaksanakan menyimpulkan bahwa tes keterampilan *woodball* layak di uji cobakan dengan perbaikan disamping itu ada beberapa masukan dari dosen ahli *woodball*, masukan tersebut diantaranya pertimbangan batas usia siswa yang akan melaksanakan tes, pada lapangan yang akan di gunakan untuk tes lintasannya lurus saja tidak usah di beri belokan, buat norma penilaian untuk hasil tes tersebut, dan hasil akhir dati tes ini sebaiknya di buat menjadi buku.

2. Hasil validasi ahli *woodball* 1

Dari hasil validasi ahli *woodball* pertama dapat disimpulkan bahwa validasi ahli yang telah dilaksanakan menyimpulkan bahwa tes keterampilan *woodball* layak di uji cobakan dengan perbaikan disamping itu ada beberapa masukan dari ahli *woodball* yang pertama, masukan tersebut diantaranya pada sarana prasarana yang digunakan dalam tes ditambahkan bendera sebagai penanda agar peserta tes tau batas lapangan, pada starting area diberi tanda agar peserta tes tau posisi garis start.

3. Hasil validasi ahli woodball 2

Dari hasil validasi ahli *woodball* kedua, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli yang telah dilaksanakan menyimpulkan bahwa tes keterampilan *woodball* layak di uji cobakan dengan perbaikan disamping itu ada beberapa masukan dari ahli *woodball* yang kedua, masukan tersebut diantaranya pada sarana prasarana yang digunakan dalam tes ditambahkan bendera sebagai penanda agar peserta tes tau batas lapangan.

Dari hasil validasi tersebut, 3 ahli menyatakan bahwa tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* ini sudah layak untuk di uji cobakan dengan beberapa perbaikan, di antaranya: lapangan di buat lurus semua dan tidak usah diberi lintasan berbelok, pada setiap lapangan di beri bendera sebagai penanda, pada *starting area* harus di beri tanda yang jelas.

Hasil Uji Coba**Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil merupakan tindak lanjut yang dilakukan dari penelitan ini yang berfungsi sebagai pengujian produk tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* yang sudah mendapatkan masukan dan saran dari beberapa ahli. Subjek uji coba skala kecil ini adalah siswa yang terdiri dari 5 siswa putri dan 5 siswa putra kelas atas dengan hasil sebagai berikut: Dari hasil uji coba skala kecil dapat di kategorikan ke dalam tabel kategori sebagai berikut:

Tabel Kategori Hasil Uji Coba Skala Kecil Putri

Skor penilaian	kategori	Frekuensi
≤ 22	Baik	1
23- 30	Cukup	3
≥ 31	Kurang	1

Dari hasil percobaan skala kecil putri sebanyak 5 siswa yang masuk ke dalam kategori baik ada 1 siswa, kategori cukup ada 3 siswa dan kategori kurang ada 1 siswa.

Sedangkan hasil uji coba skala kecil putra di kategorikan ke dalam tabel kategori sebagai berikut:

Tabel Kategori Hasil Uji Coba Skala Kecil Putra

Skor penilaian	kategori	Frekuensi
≤ 21	Baik	1
22- 28	Cukup	3
≥29	Kurang	1

Dari hasil percobaan skala kecil putra sebanyak 5 siswa yang masuk ke dalam kategori baik ada 1 siswa, kategori cukup ada 3 siswa dan kategori kurang ada 1 siswa.

Uji Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan setelah melakukan perbaikan berdasarkan uji coba skala kecil yang telah dilakukan. Uji coba skala besar ini dilakukan terhadap 38 peserta didik sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun.

Dari hasil uji skala besar dapat di kategorikan ke dalam tabel kategori sebagai berikut:
Tabel Kategori Skala Besar Putri

Hasil perhitungan	Kriteria	Frekuensi	Teoritis
≤20	Sangat baik	1	7,6 %
21- 25	Baik	2	15,38 %
26-30	Cukup	8	61,52 %
31-34	Kurang	2	15,38 %
≥35	Sangat kurang	-	-

Dari hasil percobaan skala kecil putri sebanyak 13 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik ada 1 siswa, kategori baik ada 2 siswa, kategori cukup ada 8 siswa, kategori kurang ada 2 siswa dan kategori sangat kurang ada 0 siswa.

Dari hasil perhitungan uji skala besar putra dapat di kategorikan ke dalam tabel kategori sebagai berikut:

Tabel Kategori Skala Besar Putra

Hasil perhitungan	Kriteria	Frekuensi	Teoritis
≤ 19	Sangat baik	1	4%
20-24	Baik	8	32%
25- 29	Cukup	8	32%
30- 33	Kurang	7	28%
≥34	Sangat kurang	1	4%

Dari hasil percobaan skala kecil putra sebanyak 25 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik ada 1 siswa, kategori baik ada 8 siswa, kategori cukup ada 8 siswa, kategori kurang ada 1 siswa dan kategori sangat kurang ada 0 siswa.

Kajian Produk Akhir

Tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* peserta didik kelas atas merupakan tes keterampilan untuk anak usia 10-12 tahun baik putra atau putri yang telah mengikuti ekstrakurikuler *woodball*. Tes keterampilan *woodball* ini mengalami tiga kali revisi, yaitu: (1) sebelum validasi, (2) setelah uji coba skala kecil, dan (3) setelah uji coba skala besar. Tahap revisi dari hasil validasi dan masukan yang telah ada menjadikan tes ini menjadi produk akhir dari peneliti.

Dalam pelaksanaan tes pukulan jarak jauh *woodball*, terdapat ketentuan-ketentuan yang harus dilengkapi dan diikuti dalam pelaksanaannya, adapun petunjuk pelaksanaan tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball*, sebagai berikut:

a. Tujuan tes pukulan jarak jauh

Tujuan tes ini untuk mengukur tingkat kemampuan dan ketepatan penempatan bola pada tes pukulan jarak jauh *woodball* siswa usia 10-12 tahun.

b. Alat/ Fasilitas pada pelaksanaan tes pukulan jarak jauh

- | | |
|-----------------------------------|------------------|
| 1) <i>Scoresheet</i> , bolpoint | 5) Tali |
| 2) Bola <i>woodball</i> | 6) <i>Gate</i> |
| 3) Lapangan <i>woodball</i> | 7) <i>Mallet</i> |
| 4) Bendera : merah, putih, kuning | 8) Pилоk / kapur |

08-Apr-19		Tes Keterampilan Pukulan Jarak Jauh Woodball												Total
Nama/Kelas/Usia		Gate 1				Gate 2				Gate 3				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
		5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	
		9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
		5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	
		9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
		5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	
		9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
		5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	
		9	10	11	12	9	10	11	12	9	10	11	12	

Keterangan :
 v : OB
 / : Tidak OB
 O : Pukulan Selesai

Gambar 3. Lembar Skor Tes Pukulan Jarak Jauh Woodball

c. Prosedur Pelaksanaan Tes Pukulan Jarak Jauh

1. Memulai Tes

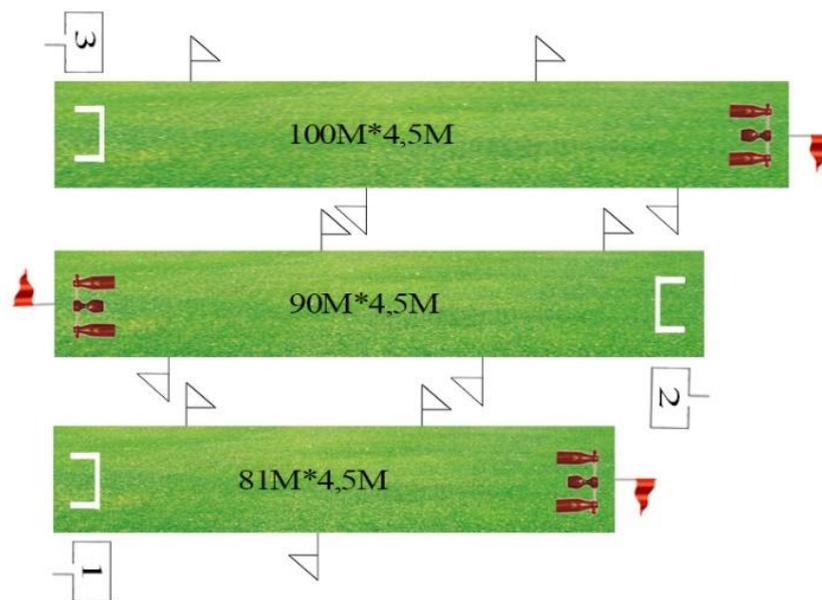
- Setelah penguji memberitahukan untuk memulai tes, peserta tes harus memulai sesuai dengan urutan pemain yang telah ditetapkan. Setiap peserta tes diawasi oleh satu penguji yang memegang *scoresheet*.
- Setiap lapangan/*fairway* digunakan oleh 4-5 peserta tes, jika peserta sudah selesai menggunakan lapangan/*fairway* tersebut maka dilanjutkan ke lapangan/*fairway* selanjutnya.
- Ketika seorang peserta tes memasuki area untuk memulai tes, peserta lain harus mundur ke belakang area demi alasan keamanan (area memulai pukulan harus dinetralisir dari pemain lain).
- Pada pukulan pertama, bola yang dimainkan harus diposisikan dalam area awal pemukulan dan menghadap ke arah gate.

2. Proses Tes

- Jika bola sudah masuk *gate* dari depan ataupun dari belakang, posisinya berada di belakang *gate* maka sudah dianggap selesai (satu *fairway* sudah berhasil diselesaikan).
- Selama tes, apabila bola menggelinding keluar batas *fairway* disebut dengan OB (*Out of Boundary*) yang di beri tanda \surd pada *scoresheet*. Jika bola keluar dari garis pembatas dan masuk kembali kemudian menempel di garis pembatas bola tetap dinyatakan OB. Jika bola OB maka nilai ditambah 1.
- Jika bola yang dimainkan jatuh atau tergelinding kedalam hambatan seperti lubang, pohon, belukar, kolam, dan sebagainya dan tidak bisa dilakukan pemukulan, bola dapat diambil keluar dan diletakkan pada posisi ke kanan atau ke kiri lobang dimana titik (letak) hambatan untuk memasukkan kedalam batas, dan titik ini diambil sebagai pusat. Bola diperlakukan sebagai *pinalty*. Maka nilai ditambah 1.
- Selama tes jika seorang peserta mulai mengayunkan *mallet*-nya, semua peserta harus mundur pada kedua sisi *fairway* atau di belakang sang pemukul pada jarak lebih dari 3 meter.
- Di mana pun posisi bola, di depan atau di belakang *gate*, bola di *fireway* dapat dipukul dengan langsung menembus *gate*.
- Selama tes, jika peserta meminta untuk mengganti peralatannya, pergantian diizinkan setelah menyelesaikan satu kompetisi *fairway* (kecuali peralatan rusak). Sebelum menggunakan peralatan harus di periksa oleh pengetes.

- g) Saat memukul, peserta memukul bola dan dengan peralatannya rusak. Dalam hal ini pukulan dihitung satu pukulan, peserta tidak diijinkan untuk melakukan pukulan ulang.
- h) Peserta tidak boleh menyentuh bola yang sedang di mainkan dengan bagian tubuh maupun atau *mallet*-nya, apakah itu bolanya sendiri ataupun milik lawannya.
- i) Jika pemain mencoba memukul ke arah gate atau membuat pukulan, dia harus menahan pada ujung atas pegangan gagang *mallet*, tidak dekat dengan kepala *mallet*.
- j) Ketika sedang memukul, peserta tidak boleh memukul atau menyentuh gate dengan memposisikan *mallet*-nya di antara kedua kakinya.

d. Spesifikasi Lapangan Pukulan Jarak Jauh



Gambar 4. Lapangan Pukulan Jarak Jauh

- 1) Lebar setiap *fairway* harus dirancang sesuai dengan bentuk alaminya, tetapi lebarnya tidak kurang dari 3 meter dan tidak lebih dari 10 meter. Pada tes yang telah dilaksanakan lebar lapangannya 4,5 meter.
- 2) Panjang lintasan *fairway* lapangan jarak jauh memiliki panjang 81 meter sampai 130 meter. Pada saat pelaksanaan tes di SDN Condongcatur lapangan yang akan digunakan untuk tes awal memiliki panjang 81 meter, 90 meter, 100 meter.
- 3) Panjang *fairway* diukur dari sentral point garis start sepanjang garis tengah *fairway* sampai dengan sentral point depan *gate*. Ukuran jarak ini dianggap sebagai jarak sebenarnya dari tiap *fairway*.
- 4) Pada setiap awalan *fairway* harus dibuat satu garis *horizontal* sebagai permulaan yang disebut garis *starting area*. Panjang garis ini 2 meter, pada ujung garis tersebut ditarik kebelakang sepanjang 3 meter sehingga mendekati empat persegi panjang, yang mana disebut sebagai daerah *starting area*.
- 5) Pada ujung tiap *fairway* harus dibuatkan area gawang melingkar diameter 5 meter dengan gawang sebagai pusatnya. Area tersebut harus dibatasi sampai dengan 5 meter.

- 6) *Gate* diletakkan ditengah area dan menghadap ke setiap arah *fairway* dipasang 3,5 meter dari garis belakang.
 - 7) *Area start* dan area *gate* mempunyai kondisi datar dan rata tanpa hambatan.
- e. Pedoman Hasil Penilaian Tes
- 1) Setiap peserta tes harus memiliki catatan hitungan pukulannya dan jumlah hitungan pukulan. Jika tidak makan hasilnya tidak akan dihitung.
 - 2) Keputusan Hasil Tes
Untuk setiap *fairway*, peserta tes yang memiliki pukulan paling sedikit disetiap *fairway* nya akan mendapatkan point yang tinggi.
 - 3) Pelanggaran Pada Permainan *Woodball*
 - a) Peserta yang memukul bolanya dalam *fairway*, dan keluar melewati garis batas tanpa menyentuh garis maka akan dianggap sebagai OB dan akan dikenakan pukulan penalti dengan penambahan 1 poin.
 - b) Bola yang membentur halangan dan memantul kembali ke *fairway* dianggap tidak OB. Tetapi jika bola membentur halangan diluar garis batas dianggap sebagai OB.
 - c) Jika peserta tes melakukan pukulan pada *fairway* yang berbelok atau melengkung bola harus berada dalam *fairway*. Permainan bola yang melayang atau melambung ke atas melewati batas sudut *fairway* tidak diijinkan. Pemain yang melanggar peraturan maka bolanya akan dianggap OB dan dikenakan pinlati dengan penambahan 1 point.
 - d) Bila bola yang membentur satu sama lain karena pukulan :
 - (1) Bola yang dibentur tetapi tidak keluar, posisi bolanya dalah posisi yang baru. Jika bola menerobos *gate*, bola dianggap mengakhiri satu *fairway*, tetapi jika bola yang dibentur keluar, tidak dikenakan pukulan penalti atau tidak dianggap OB.
 - (2) Jika bola yang dipukul peserta OB setelah membentur bola lainnya diperlakukan sebagai OB.
 - (3) Jika bola tetap pada *fairway* setelah membentur, posisi di mana bola berhenti dianggap sebagai posisi barunya.
 - e) Selama tes jika peserta melakukan tindakan yang tidak sportif , dia diperingatkan dan diminta untuk merubahnya dan jika pada saat yang sama dia melakukan lagi, maka dikenakan hukuman satu pukulan.
 - f) Peserta tes tidak boleh merubah dan memindahkan bolanya dari posisi terakhir bola berhenti. Jika peserta memindahkannya akan diberikan pinalti.
 - g) Peserta yang bertindak tanpa memperhatikan peraturan atau memukul bola dengan *mallet*-nya diantara dua kakinya dikenai hukuman satu pukulan dan dia harus memukul bolanya dari posisi barunya (jika bolanya menembus *gate* maka tidak diakui atau dianulir).
 - h) Selama tes peserta boleh mengajukan permintaan untuk mengganti alatnya. Bola hanya dapat diganti setelah satu *fairway* selesai (kecuali bolanya hancur).
 - i) Tidak diperbolehkan bagi peserta untuk menyesuaikan tanah pada *fairway* di depan atau di belakang bolanya untuk keuntungan pukulan. Pelanggar akan dikenai pukulan penalti.
 - 4) Pelanggaran Dalam *Gate Area*
Peserta tidak boleh merusak/ merubah *gate* dengan maksud tertentu. Pemain yang melakukan pelanggaran akan diberikan peringatan dan ditambah satu pukulan penalti.
Berdasarkan penilaian akhir tes pengukuran, dan evaluasi, serta ahli dalam olahraga, hasil penelitian dan pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* telah menghasilkan tes yang memenuhi beberapa kriteria tes yang baik yaitu:
 1. Tes yang disusun mampu mengukur keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* untuk peserta didik kelas atas usia 10-12 tahun.
 2. Pelaksanaan tes yang disusun menyerupai permainan yang sesungguhnya dalam bentuk gerakan pada olahraga *woodball*.

3. Tingkat kesukaran tes telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik usia 10-12 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball*, berikut ini rumusan beberapa simpulan tentang produk yang didasarkan pada rumusan masalah dan pertanyaan penelitian:

1. Telah tersusun tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball*, desain produk berisi tentang tujuan tes pukulan jarak jauh, alat dan fasilitas yang digunakan dalam tes pukulan jarak jauh, pelaksanaan tes pukulan jarak jauh, prosedur pelaksanaan pukulan jarak jauh, spesifikasi lapangan pukulan jarak jauh dan pedoman hasil penilaian tes pukulan jarak jauh. Tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* ini telah dinyatakan layak digunakan karena sudah dinyatakan layak dari hasil validasi ahli materi *woodball* dan dosen *woodball*.
2. Tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* untuk siswa sekolah dasar kelas atas usia 10-12 tahun dilengkapi dengan norma penilaian. Adapun norma yang di hasilkan sebagai berikut :

Untuk siswa putri

Jumlah pukulan	kategori
≤20	Sangat baik
21- 25	Baik
26-30	Cukup
31-34	Kurang
≥35	Sangat kurang

Untuk siswa putra

Jumlah pukulan	kategori
≤ 19	Sangat baik
20-24	Baik
25- 29	Cukup
30- 33	Kurang
≥34	Sangat kurang

Saran

Ada beberapa saran dari pemanfaatan produk yaitu, sebagai berikut:

1. Penelitian ini bermanfaat untuk mengukur tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* siswa sekolah dasar kelas atas.
2. Tes keterampilan pukulan jarak jauh *woodball* ini dapat dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar dan pelatih ekstrakurikuler untuk melakukan seleksi seperti POPDA.
3. Para akademis yang akan melakukan penelitian terkait *woodball* dapat menggunakan tes ini sebagai bahan pertimbangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A & Narbuko, C. (2006). *Metodologi penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Andriyani, F.D. & Ngatman. (2017). *Tes dan pengukuran untuk evaluasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga*. Yogyakarta: Fadilatama.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan anak SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. 1, 51-58.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, P.C.P. & Sukadiyanto. (2015). Pengembangan tes keterampilan olahraga woodball untuk pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 3, 228-240.
- Dewi, P.C.P. (2015). Identifikasi keterampilan pukulan olahraga woodball. *Jurnal Kesehatan Rekreasi*. 1, 2.
- Dwikusworo, D.P. (2010). *Tes pengukuran dan evaluasi olahraga*. Semarang: Widya Karya.
- Ismaryanti. (2006). Tes dan pengukuran olahraga. Surabaya: Sebelas Maret Universitas Press
- Kriswanto, E.S. (2016). *Trend olahraga masa kini woodball olah raga ala golf*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Kriswantoro. (2015). *Teknik dasar bermain woodball*. Semarang: Fastindo.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardapi, D. (2012). Pengukuran penilaian evaluasi pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Purwodadi Grobogan: Sarnu Untung.
- President ma meets Taiwan's team to 4 th world cup woodball championship. (25 November 2010). *Targeted news service*, hlm.1-2.
- Seung, H & Jihyun, L. Teaching striking skills in elementary physical education using woodball. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88, 21-27.
- Slameto. (2001). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soetrisno, D. (2015). *Bermain woodball*. Semarang: IWBA.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanti, E.R. (2007). *Diktat perkembangan motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wang & Audrey. (2013). Everyone's golf. *General Interest periodicals Taiwan*, 63, 2.

Wawan & Dewi, M. (2010). *Teori dan pengukuran pengetahuan, sikap perilaku manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Widiastuti. (2006). *Tes dan pengukuran olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.