

# Pengembangan permainan woodball: Model alternatif pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil

*by* Damar Adi Susanto

---

**Submission date:** 28-Apr-2022 10:53AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1822506497

**File name:** 7.\_DAS.doc (372.5K)

**Word count:** 3195

**Character count:** 20964



## Pengembangan permainan *woodball*: Model alternatif pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil

### *Woodball game development: An alternative model of physical education learning in small ball games*

\*abcde Damar Adi Susanto, ad Tubagus Herlambang , ad Pandu Kresnapati

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Received: 27 January 2022; Accepted 06 April 2022; Published 28 April 2022



ABSTRAK	ABSTRACT
<p>Permainan woodball belum diajarkan pada materi bola kecil di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bentuk model permainan woodball sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Kendal. Dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan dari Borg &amp; Gall Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, kuesioner dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI A dan XI B. Teknik analisis data dengan metode deskriptif kuantitatif berbentuk persentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa sebanyak 10 akan dikategorikan dengan rumus persentase. Hasil uji coba lapangan skala kecil didapat hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 78,3% (baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan skala besar didapat hasil evaluasi ahli yaitu, ahli pendidikan jasmani 85% (baik), ahli pembelajaran woodball 85% (baik). Dari uji coba lapangan skala besar didapat kuesioner siswa rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84,5%, dan telah memenuhi kriteria baik. Maka, produk pengembangan permainan bola kecil <i>woodball</i> sudah dapat digunakan bagi siswa. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, model permainan bola kecil woodball layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai referensi alternatif materi permainan bola kecil.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Model permainan; bola kecil; woodball; pendidikan jasmani</p>	<p>Woodball games have not been taught in small ball material in schools. The purpose of this study was to produce a woodball game model as an alternative to physical education learning at SMP Negeri 2 Kendal. This research refers to the development model of Borg &amp; Gall. Data collection techniques used in the study were observation, questionnaires and documentation. The subjects in this study were students of class XI A and XI B. The data analysis technique was quantitative descriptive method in the form of percentages, while the data in the form of suggestions and reasons for choosing answers were analyzed using qualitative analysis techniques. Scores of assessment results from experts and students will then be categorized by the percentage formula. The results of the small-scale field trial obtained that the average percentage of the appropriate answer choices was 78.3% (good). Meanwhile, for large-scale field trials, expert evaluation results were obtained, namely, 85% (good) physical education experts, 85% (good) woodball learning experts. From the large-scale field trial, it was found that the average percentage of the correct answer choices was 84.5%, and it met the criteria for good. So, the product of developing a small wooden ball game can already be used for students. Based on the research data, the woodball small ball game model is feasible to use and can be used as an alternative reference for small ball game material.</p> <p><b>Keywords:</b> Game model; small ball; woodball; physical education</p>
<p><b>*Corresponding Author</b>            Email: <a href="mailto:damaadisanto229@gmail.com">damaadisanto229@gmail.com</a></p>	<p> <a href="https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(1).8861">https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(1).8861</a></p>

Copyright © 2022 Damar Adi Susanto, Tubagus Herlambang, Pandu Kresnapati

**How to Cite:** 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. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3\(1\).8861](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(1).8861)

**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection



## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani disajikan sebagai bagian dari kegiatan kurikuler, yang diperlukan sebagai media (wahana) bagi proses pendidikan yang mengembangkan tiga domain yaitu domain kognitif (penalaran, pengetahuan, keilmuan, dan keluasan wawasan), domain afektif (sikap baik sikap rohaniah, sikap sosial), domain psikomotor (pola perilaku sehari-hari, fisik) (Giriwijoyo & Sidik, 2009). Pendidikan jasmani seyogyanya dimaknai sebagai bentuk pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam arti menyeluruh, yaitu memanusiaikan manusia secara utuh (Noprian et al., 2020). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki dua keuntungan utama yaitu keuntungan fisik dan edukasi (Widiyatmoko & Hudah, 2017).

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 (Kriswantoro & Luthfi, 2016). *Woodball* adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap *fairway* (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Memukul bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan *mallet* atau bagian kepala *mallet* (Putri, 2018). Beberapa teknik dasar yang digunakan dalam bermain *woodball* adalah gating dan pukulan jarak jauh (Irawan et al., 2021).

Cabang olahraga *woodball* merupakan olahraga yang berpotensi dikembangkan di Indonesia, karena cukup murah dan terjangkau oleh semua kalangan serta relatif mudah dalam memainkannya (Widiyatmoko et al., 2018). Namun, olahraga ini belum ditekuni oleh seluruh masyarakat, hanya kalangan tertentu yang mengetahui olahraga *woodball*. Bahkan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah olahraga ini belum diberikan kepada siswa. Dengan alasan olahraga *woodball* belum tercantum di dalam kurikulum. Namun, untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk meningkatkan gerak siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga *woodball* ini bisa dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran adalah proses penyampaian pesan atau informasi melalui suatu media yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas (Nicolaou et al., 2019). Dalam kegiatan tersebut, pesan yang disampaikan berupa isi bahan ajar atau materi yang telah ditetapkan berdasarkan kurikulum sebagai pedoman mengajar seorang pendidik (Putra et al., 2021). Siswa SMP Negeri 2 Kendal mengalami kendala atau kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permasalahan yang ada diharapkan dapat terpecahkan dengan adanya suatu bentuk permainan yang dirancang dan didesain dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Permainan ini dapat dari berbagai jenis, misalnya, kooperatif, kompetitif, teritorial, dimodifikasi, dan lain-lain (Astiati et al., 2021; Rahmadani et al., 2021), yang tujuannya adalah untuk bekerja pada satu atau beberapa bagian tertentu dari olahraga melalui aturan, untuk lebih dekat dengan pembelajaran olahraga yang lengkap (Barba-Martín et al., 2020). Adapun pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan "permainan *woodball*" dalam pembelajaran bola kecil.

Penelitian yang pengembangan permainan sudah banyak dilakukan, dan dibahas dalam literature review (Barba-Martín et al., 2020), seperti pengembangan permainan BAVOS (Sudarmono et al., 2013), pengembangan permainan Pecah Piring Sintren (Kamaludin et al., 2020), pengembangan permainan sepatu batok (Aguss & Fahrizqi, 2020), pengembangan permainan gobak sodor (Lubaba & Rohita, 2014). Namun,

menurut sepengetahuan peneliti belum ada yang membahas tentang pengembangan permainan *woodball*. Diharapkan dengan dikembangkan permainan *woodball* ini, dapat menjadi salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan perkembangan mental peserta didik seutuhnya dan terwujud pembelajaran yang bermakna. Artinya, peserta didik mampu membangun fisik dan mentalnya dengan belajar sambil bermain karena dengan permainan akan terbangun suasana yang lepas, bebas, menyenangkan dan atraktif serta memberi makna dalam belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan permainan *woodball* sebagai pembelajaran bola kecil, (2) Mengetahui peningkatan antusias siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi bola kecil dengan alternatif permainan *woodball*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk (Sugiyono, 2018). 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. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, kuesioner dan dokumentasi. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 15 November 2020 sampai 22 November 2020. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kendal yang beralamat di Jl. Raya Soekarno-Hatta No. 187, Patukangan, Kecamatan Kendal, Kabupaten Kendal. Dimana terdapat obyek dan subyek yang akan diteliti dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI A dan XI B. Teknik analisis data dengan metode deskriptif kuantitatif berbentuk persentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa selanjutnya akan dikategorikan dengan rumus persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Internal 1 dan 2 Evaluasi Ahli

No	Internal 1		
	Alternatif Jawaban	Ahli Pendidikan Jasmani	Ahli Olahraga Woodball
1	Kurang Baik	-	-
2	Cukup Baik	4	4
3	Baik	2	2
4	Sangat Baik	4	4
No	Internal 2		
	Alternatif Jawaban	Ahli Pendidikan Jasmani	Ahli Olahraga Woodball
1	Kurang Baik	-	-
2	Cukup Baik	2	-
3	Baik	4	6
4	Sangat Baik	4	4

Tabel 2. Lembar Kuesioner Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jawaban Ya / Tidak	Persentase %
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 mallet 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 pendidikan jasmaniorkes.	Ya	73,3%
20	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah terawat.	Ya	73,3%
<b>Rata - Rata Keseluruhan</b>			<b>78,3%</b>

Tabel 3. Lembar Kuesioner Skala Besar

No	Pertanyaan	Jawaban Ya / Tidak	Persentase %
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 mallet atau stik dengan baik dan benar	Ya	86,6%

11	Siswa bertanya seputar perkembangan olahraga <i>woodball</i> di Kota Kendal.	Ya	86,6%
No	Pertanyaan	Jawaban Ya / Tidak	Persentase %
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 mempraktekkan.	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.	Ya	83,3%
20	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah terawat.	Ya	86,6%
<b>Rata - Rata Keseluruhan</b>			<b>84,5%</b>

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas ahli pendidikan jasmani pada uji coba skala kecil memiliki skor jumlah 30 dengan prosentase rata-rata 75% dengan kriteria baik, ahli *woodball* pada uji coba skala kecil memiliki skor 32 dengan prosentase rata-rata 80% dengan kriteria baik. Sedangkan ahli pendidikan jasmani pada uji coba skala besar mengalami peningkatan skor dengan jumlah 32 dengan prosentase rata-rata 80% dengan kriteria baik, ahli *woodball* juga mengalami peningkatan skor dengan jumlah 34 dengan prosentase rata-rata 85% dengan kriteria baik.

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 1 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 dan produk pengembangan permainan bola kecil *woodball* dapat digunakan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk model mendorong perkembangan fisik, kognitif, psikomotor dan afektif dan bagi siswa agar lebih partisipatif dan antusias dalam proses pembelajaran alternatif keterampilan materi bola kecil olahraga *woodball* dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model permainan *woodball* dapat digunakan sebagai alternatif referensi materi pembelajaran bola kecil pada jenjang siswa SMP dengan partisipasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh positif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah SMP Negeri 2 Kendal secara menyeluruh khususnya siswa kelas IX.

Permainan memberikan banyak manfaat dan sangat berdampak positif khususnya bagi anak-anak. Seperti yang dijelaskan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak (Lubis & Khadijah, 2018), meningkatkan kinestetik intelegency (Rahayu & Firmansyah, 2019), meningkatkan pengembangan fisik motorik (Ardiyanto & Sukoco, 2014; Hasanah, 2016; Wasa & Kuswoyo, 2021),

meningkatkan kecerdasan kinestetik (Efriyanti & Sumaryanti, 2016; Laely & Yudi, 2015), meningkatkan hasil pembelajaran siswa (Aguss & Fahrizqi, 2020; Batubara, 2020; Sudarmono et al., 2013). Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu diperkenalkan kepada anak-anak berbagai bentuk permainan yang sesuai dengan usia dan pengalamannya.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kendal, maka dapat disimpulkan: (1) Produk pengembangan model permainan bola kecil *woodball* sudah dapat digunakan bagi siswa, (2) Terdapat peningkatan antusias siswa SMP dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi bola kecil dengan alternatif permainan *woodball*. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, model permainan bola kecil *woodball* dapat layak digunakan dan dijadikan sebagai referensi alternatif materi permainan bola kecil. Diharapkan Guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 2 Kendal untuk menggunakan produk model permainan *woodball* ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah yaitu SMP Negeri 2 Kendal dan jumlah sampel masih sedikit. Diharapkan bagi peneliti lain ke depannya untuk bisa melanjutkan penelitian ini menggunakan sampel yang lebih besar, melibatkan subjek coba lebih besar dan cakupan tempat uji coba yang lebih luas, dan tidak hanya ditujukan pada siswa SMP. Model-model permainan olahraga lain juga disarankan untuk dikembangkan dalam pendidikan jasmani ini.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing sehingga penelitian dan artikel jurnal bisa diselesaikan dengan baik. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada siswa SMP Negeri 2 Kendal yang telah bersedia membantu sampai penelitian ini selesai dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan model permainan sepatu batok untuk pembelajaran sepak bola pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa sekolah dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 43-53. <https://doi.org/10.32528/sport-muv1i01.3052>
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119-129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Astiati, Samodra, T. J., & Gustian, U. (2021). Tanggapan siswa terhadap pemanasan yang dilakukan dengan modifikasi permainan tradisional. *Edu Sportivo Indonesian Journal of Physical Education*, 2(2), 85-91. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2\(2\).6809](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(2).6809)
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>

- Batubara, K. F. (2020). The Development of Traditional Games to Improve the Basic Motor Learning in Grade IV Students of Primary School. *Advances in Health Sciences Research*, 23(UniCoSS 2019), 193–197. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.054>
- 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>
- Efriyanti, R., & Sumaryanti, S. (2016). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran kinestetik pada anak tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8134>
- Girijoyoyo, & Sidik, D. Z. (2009). Dasar-Dasar Fisiologi Pelatihan Fisik (Meningkatkan Kemampuan Anaerobik dan Kemampuan Aerobik). *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v1i2.16227>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Irawan, F. A., Utomo, B. S., Arif, M., & Ardha, A. (2021). Gating Analysis on Woodball : in Terms of Biomechanics. *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618, 332–337.
- Kamaludin, K., Ngadiman, N., Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan Permainan Pecah Piring Sintren: Pemanfaatan Olahraga Tradisional pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24447>
- Kriswantoro, K., & Luthfi, A. W. (2016). Pengaruh latihan metode posisi tetap sasaran berpindah dan metode posisi berpindah sasaran tetap terhadap ketepatan pukulan jarak dekat pada atlet ukm woodball unnes tahun 2015. In *Proceeding Seminar Nasional Dalam Rangka Dies Ke 36 Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*. Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Empowerment*, 3(1), 32–41. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v4i1p32-41.554>
- Lubaba, S., & Rohita, R. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kecamatan Sekaran Lamongan. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–5.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Education Sciences*, 9(3), 196–203. <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Noprian, A., Zulrafi, & Kamarudin. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan smash pembelajaran bolavoli. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120–127.



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)

- Petruk, I. (2018). Renewal of Psychophysical Qualities of Professional Sportsman. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(29), 510–517. <https://doi.org/10.14486/intjscs791>
- Putra, Y. A., Ekowati, W. R. E., & Parsiyono. (2021). Pengembangan lagu buddhis anak sebagai media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama buddha kelas v. *Jurnal Pencerahan*, 14(1), 10–30.
- Putri, M. W. (2018). Pengembangan olahraga woodball di Provinsi Jawa Tengah. *Journal Power of Sports*, 1(1), 40-52. <https://doi.org/10.25273/jpos.v1i1.1869>
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8-17. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Rahmadani, A., Candra, O., Daharis, & Khoeri, A. (2021). Model pembelajaran bolabasket berbasis permainan: Bagaimana peningkatannya terhadap keterampilan passing. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(3), 190–197. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2\(3\).7953](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(3).7953)
- Sudarmono, M., Rahayu, T., & Rahayu, S. (2013). Pengembangan Permainan BAVOS untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1), 123–129. <https://doi.org/10.15294/JPES.V2I1.1269>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta
- Wasa, C., & Kuswoyo, D. D. (2021). Jump Game Development as a Media in Improving Rough Motoric of The Kindergarten Students in Malind District-Merauke. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 10(1), 1–4. <https://doi.org/10.15294/active.v10i1.42625>
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 44–60.
- Widiyatmoko, F. A., Kurniawan, F., & Prabowo, A. (2018). Persepsi dan minat siswa SMA se-Kabupaten Jepara terhadap cabang olahraga woodball. *Jurnal Media Ilmu Keolahraaan Indonesia*, 8(2), 40–43. <https://doi.org/10.15294/miki.v8i2.16833>

# Pengembangan permainan woodball: Model alternatif pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola kecil

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[mafiadoc.com](http://mafiadoc.com)

Internet Source

4%

2

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

4%

3

[jurnal.unmuhjember.ac.id](http://jurnal.unmuhjember.ac.id)

Internet Source

2%

4

[syailendra.e-journal.id](http://syailendra.e-journal.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On