

SOSIALISASI OLAHRAGA WOODBALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP CABANG OLAHRAGA BARU DI SMPN 1 WAJAK

Ari Wibowo Kurniawan¹, Peter Kristian², Salsabilla Navia Eka Putri³, Risandy Dwiary Dharmawan⁴, Rohman Ardiansyah Prakoso⁵, Arif Ferdiansyah⁶, Dandy N Nababan⁷, Dhoni Arga Hasibuan⁸, Ihtiar Rahayu⁹, Heru Hardiyansyah Cahyana Putra¹⁰

Abstrak: Sosialisasi olahraga Woodball di SMPN 1 Wajak berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap cabang olahraga baru ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media sosialisasi berbasis Google Site divalidasi oleh ahli media (90%) dan ahli Woodball (93,1%), menunjukkan kelayakan tinggi sebagai alat pembelajaran. Hasil implementasi menunjukkan 80% siswa memahami materi dengan baik, dan 70% berminat menjadikan Woodball sebagai ekstrakurikuler. Observasi pasca-sosialisasi terhadap 60 responden menghasilkan nilai rata-rata 87,8% (kategori "Sangat Efektif"), membuktikan efektivitas sosialisasi ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap olahraga Woodball. Temuan ini membuka peluang pengembangan Woodball sebagai ekstrakurikuler di SMPN 1 Wajak dan sekolah lain kedepan-nya.

Kata Kunci: : ADDIE; Woodball; Sosialisai; Olahraga

Abstract: The socialization of Woodball sport at SMPN 1 Wajak successfully enhanced students' understanding of this new sport branch. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The socialization media based on Google Site was validated by media experts (90%) and Woodball experts (93.1%), indicating high feasibility as a learning tool. The implementation results showed that 80% of students understood the material well, and 70% were interested in making Woodball an extracurricular activity. Post-socialization observations of 60 respondents yielded an average score of 87.8% (categorized as "Very Effective"), proving the effectiveness of this socialization in improving students' understanding of Woodball. These findings open opportunities for the development of Woodball as an extracurricular activity at SMPN 1 Wajak and other schools in the future.

Keywords: ADDIE; Woodball; Socialization; Sport

¹ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

² Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁴ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁵ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁶ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁷ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁸ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁹ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹⁰ Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

PENDAHULUAN

Olahraga memiliki peran penting dalam membentuk karakter, meningkatkan kesehatan fisik, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik (Arifin, 2017). Dalam konteks pendidikan, olahraga tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai penting seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai cabang olahraga mulai diperkenalkan di lingkungan sekolah untuk memperkaya wawasan serta memberikan alternatif aktivitas fisik bagi peserta didik (Hariadi, 2024). Salah satu cabang olahraga yang relatif baru dan masih kurang dikenal luas adalah Woodball, yang berasal dari Taiwan. Olahraga ini memiliki kemiripan dengan golf, tetapi menggunakan palu dan bola kayu sebagai alat permainan serta dimainkan di lintasan rumput atau pasir (Sutrisno, 2023). Keunikan Woodball terletak pada kesederhanaan alat yang digunakan dan fleksibilitas dalam pelaksanaannya, sehingga memungkinkan untuk dimainkan di berbagai lingkungan.

Meskipun Woodball telah diakui sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di tingkat nasional dan internasional, keberadaannya masih belum banyak dikenal di kalangan pelajar, khususnya di wilayah Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang. SMPN 1 Wajak, sebagai salah satu institusi pendidikan di Kabupaten Malang, memiliki peran strategis dalam mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang olahraga. Namun, hingga saat ini, olahraga yang diperkenalkan di sekolah masih didominasi oleh cabang-cabang yang lebih umum seperti sepak bola, bola voli, dan atletik. Padahal, diversifikasi olahraga merupakan faktor penting dalam membentuk persepsi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga di sekolah (Fayyad et al., 2024). Oleh karena itu, sosialisasi olahraga Woodball untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait olahraga baru di SMPN 1 Wajak menjadi langkah penting dalam memperkenalkan cabang olahraga yang dapat menjadi opsi menarik bagi siswa.

Sosialisasi olahraga Woodball bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik mengenai teknik dasar, aturan permainan, serta manfaat dari olahraga ini. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep permainan Woodball, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan motorik, konsentrasi, koordinasi beberapa bagian tubuh, kekuatan otot, ketenangan, dan strategi dalam bermain, serta meningkatkan percaya diri (Nurhasanah et al., 2025). Selain itu, Woodball juga memiliki nilai edukatif yang dapat mendukung pengembangan karakter peserta didik, seperti ketelitian, kesabaran, dan konsentrasi (Danuarta et al., 2023).

Pengenalan Woodball di sekolah juga berpotensi mendukung upaya diversifikasi kegiatan ekstrakurikuler. Dengan adanya variasi pilihan dalam kegiatan olahraga, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani yang menekankan pentingnya aktivitas fisik yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan fisik maupun psikologis peserta didik (Masnawati et al., 2023). Lebih lanjut, sosialisasi Woodball dapat menjadi langkah awal dalam pembinaan olahraga ini di tingkat sekolah. Jika olahraga ini mendapat respons positif dari siswa dan pihak sekolah, maka tidak menutup kemungkinan SMPN 1 Wajak dapat membentuk tim Woodball yang dapat berpartisipasi dalam berbagai kompetisi tingkat daerah hingga nasional. Namun, keterbatasan informasi serta kurangnya sumber daya yang mendukung pelaksanaan Woodball menjadi tantangan tersendiri dalam mengembangkan olahraga ini (Cahyono & Kusnanik, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan terstruktur dalam mengenalkan Woodball kepada siswa, termasuk dengan mengadakan pelatihan dasar, demonstrasi permainan, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai

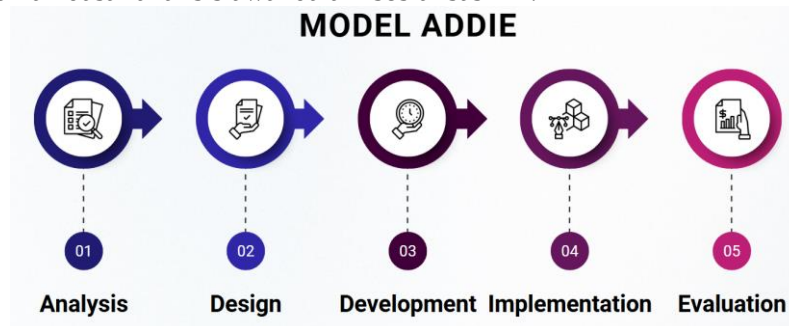
(Nur et al., 2023). Dukungan dari berbagai pihak, baik dari sekolah, komunitas olahraga, maupun pemerintah daerah, akan menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program ini.

Melalui program sosialisasi ini, diharapkan siswa SMPN 1 Wajak tidak hanya memperoleh wawasan baru mengenai olahraga Woodball, tetapi juga termotivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan olahraga. Dengan semakin berkembangnya pemahaman dan minat terhadap Woodball, diharapkan olahraga ini dapat menjadi bagian dari budaya olahraga di sekolah serta memberikan dampak positif bagi kesehatan dan kesejahteraan peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi olahraga Woodball untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait olahraga baru di SMPN 1 Wajak merupakan langkah strategis dalam memperkenalkan cabang olahraga yang memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain Woodball, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan potensi siswa di bidang olahraga. Untuk mewujudkan program ini secara optimal dan berkelanjutan, kegiatan dirancang menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), yang dinilai mampu mengarahkan kegiatan secara sistematis mulai dari perencanaan hingga evaluasi dampak program.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Adeoye et al., 2024). Model ini dipilih karena mampu mengakomodasi pengembangan program sosialisasi olahraga Woodball secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi keberhasilan implementasi. Fokus pada penelitian ini mengenai media sosialisasi olahraga Woodball sebagai olahraga baru pada siswa SMPN 1 Wajak.

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IX SMPN 1 Wajak yang berlokasi di Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sampel yang diambil terdiri dari peserta sosialisasi kelas IX SMPN 1 Wajak. Pengetahuan dan pengertian terhadap olahraga Woodball yang menjadikan dasar analisis awal dalam sosialisasi ini.



Gambar 1. MODEL ADDIE

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru olahraga serta siswa di SMPN 1 Wajak. Hasil analisis menunjukkan rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap olahraga *Woodball* dan terbatasnya fasilitas pendukung. Selain itu, ditemukan bahwa belum ada kegiatan ekstrakurikuler yang mengenalkan cabang olahraga baru, sehingga sosialisasi *Woodball* dinilai relevan dan dibutuhkan.

2. Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, tim menyusun rancangan kegiatan yang mencakup materi sosialisasi, metode pelatihan, serta skenario implementasi lapangan. Materi meliputi sejarah, filosofi, peralatan, aturan permainan, serta teknik dasar *Woodball*. Kegiatan dirancang dengan

Ari Wibowo Kurniawan, Peter Kristian, Salsabilla Navia Eka Putri, Risandy Dwiary Dharmawan, Rohman Ardiansyah Prakoso, Arif Ferdiansyah, Dandy N Nababan, Dhoni Arga Hasibuan, Ihtiar Rahayu, Heru Hardiyansyah Cahyana Putra: Sosialisasi Olahraga Woodball Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Cabang Olahraga Baru Di SMPN 1 Wajak

pendekatan partisipatif, melibatkan siswa secara aktif melalui sesi teori, demonstrasi, dan praktik langsung.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, bahan ajar dan media pendukung dikembangkan dalam bentuk *Google site*, dengan materi meliputi sejarah, filosofi, peralatan, aturan permainan, serta teknik dasar *Woodball* yang dilengkapi dengan gambar dan video untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Pengembangan media dilakukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli *Woodball*. Tim juga menyiapkan peralatan utama seperti mallet, bola kayu, dan gate yang disesuaikan dengan kondisi lapangan sekolah.

4. Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan dalam dua fase utama: pelatihan dan praktik. Fase pertama mencakup pemberian materi secara klasikal kepada siswa kelas IX yang terpilih sebagai peserta. Fase kedua berupa praktik langsung di lapangan melalui simulasi pertandingan dan mini games yang bertujuan membentuk pemahaman teknis dan sportivitas siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa didampingi oleh tim pelaksana dan guru olahraga.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui observasi. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan selesai, mencakup analisis hasil wawancara, tanggapan siswa dan guru terhadap *Woodball*. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk perbaikan program dan rekomendasi pengembangan kegiatan ke depannya, termasuk potensi diadakannya *Woodball* sebagai kegiatan ekstrakurikuler formal.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan nilai skala *Likert*. Penelitian ini menggunakan 2 jenis data, yaitu kuantitatif dan yang diperoleh dari penilaian serta saran ahli media dan ahli *Woodball* serta kuesioner observasi siswa. Nilai dari skala *Likert* akan dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah analisis, dan dikelompokkan dalam beberapa kriteria sesuai dengan tabel konversi persentase yang telah ditentukan (Adestaria, 2023).

Tabel 1. Skala Likert

Skala <i>Likert</i>	Nilai
Tidak (Tepat/Sesuai/Menarik/Mudah/Jelas/Baik)	1
Kurang (Tepat/Sesuai/Menarik/Mudah/Jelas/Baik)	2
(Tepat/Sesuai/Menarik/Mudah/Jelas/Baik)	3
Sangat (Tepat/Sesuai/Menarik/Mudah/Jelas/Baik)	4

Tabel 2. Konversi Presentase Uji Ahli

No.	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3. Konversi Presentase Efektifitas Sosialisasi

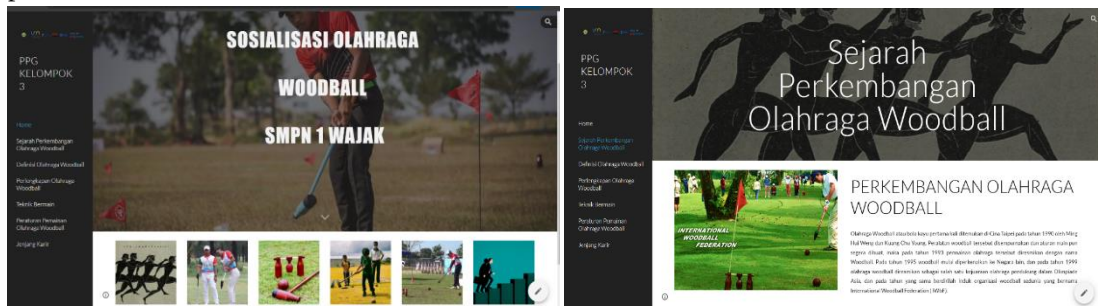
No.	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat Efektif
2.	21% - 40%	Tidak Efektif
3.	41% - 60%	Cukup Efektif

4.	61% - 80%	Efektif
5.	81% - 100%	Sangat Efektif

HASIL

Pada tahap awal sosialisasi, tim pelaksana mengidentifikasi sejumlah hambatan utama, antara lain minimnya pengetahuan siswa tentang *Woodball* dan keterbatasan sarana yang sesuai. Melalui sesi diskusi ide bersama perwakilan siswa dan guru, dihasilkan rencana strategis yang mencakup metode pendekatan partisipatif serta kebutuhan pelatihan tandem antara teori dan praktik di lapangan.

Setelah diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan pembentukan tim yang terdiri dari pelaksana inti dan pendamping kelas, berdasarkan pembagian peran yang jelas. Tim kemudian melakukan survei lapangan untuk menentukan lokasi kegiatan dan layout mini-fairway yang representatif. Hasil survei menunjukkan bahwa area lapangan sekolah cukup memadai, dengan sedikit penyesuaian permukaan tanah dan penempatan *gate* untuk mendukung kelancaran praktik.



Gambar 2. Media Sosialisasi (Google Site)

Sebelum pelaksanaan sosialisasi, panitia mengembangkan media yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan sosialisasi. Untuk memastikan media yang digunakan mampu menarik perhatian dan cukup valid, maka media akan diuji oleh para ahli terlebih dahulu. Pada pengembangan media sosialisasi ini diujikan pada ahli media dan ahli *Woodball*, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Variabel uji ahli media

Variabel	Indikator	Jumlah	No
Ketepatan	Ketepatan materi <i>Woodball</i> pada <i>Google Site</i>	2	6, 10
Kemenarikan	Kemenarikan materi <i>Woodball</i> pada <i>Google Site</i>	4	1, 3, 7, 14
Kesesuaian	Kejelasan cakupan materi <i>Woodball</i> pada <i>Google Site</i>	6	2, 4, 5, 8, 13, 15,
Kemudahan	Kemudahan dalam pemahaman dan penggunaan produk	3	9, 11, 12

*B_n = Butir pertanyaan ke-n

Tabel 5. Hasil uji validasi ahli media

No	Butir	Nilai	Nilai Max	%
1	B1	4	4	100.0
2	B2	4	4	100.0
3	B3	4	4	100.0
4	B4	3	4	75.0
5	B5	3	4	75.0

Ari Wibowo Kurniawan, Peter Kristian, Salsabilla Navia Eka Putri, Risandy Dwiary Dharmawan, Rohman Ardiansyah Prakoso, Arif Ferdiansyah, Dandy N Nababan, Dhoni Arga Hasibuan, Ihtiar Rahayu, Heru Hardiyansyah Cahyana Putra: Sosialisasi Olahraga Woodball Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Cabang Olahraga Baru Di SMPN 1 Wajak

6	B6	4	4	100.0
7	B7	3	4	75.0
8	B8	4	4	100.0
9	B9	3	4	75.0
10	B10	4	4	100.0
11	B11	3	4	75.0
12	B12	4	4	100.0
13	B13	3	4	75.0
14	B14	4	4	100.0
15	B15	4	4	100.0
				90.0

Dari hasil uji validasi media yang telah dilakukan, dengan 15 buah penilaian didapat rata-rata konversi persentase sebesar 90,0 % yang mengindikasikan pengujian validasi media terhadap media sosialisasi olahraga *Woodball* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cabang olahraga baru dikategorikan “Sangat Layak” untuk dijadikan media sosialisasi menurut ahli media

Tabel 6. Variabel uji ahli *Woodball*

Variabel	Indikator	Jumlah	No
Kejelasan	Kejelasan isi materi.		2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Kemenarikan	Kemenarikan materi <i>Woodball</i>	1	9
Kesesuaian	Kesesuaian materi	2	1, 11
Kemudahan	Kemudahan dalam pemahaman	1	10

*B_n = Butir pertanyaan ke-n

Tabel 7. Hasil uji validasi *Woodball*

No	Butir	Nilai	Nilai Max	%
1	B1	3	4	75.0
2	B2	4	4	100.0
3	B3	4	4	100.0
4	B4	4	4	100.0
5	B5	4	4	100.0
6	B6	3	4	75.0
7	B7	4	4	100.0
8	B8	4	4	100.0
9	B9	4	4	100.0
10	B10	4	4	100.0
11	B11	3	4	75.0
		41	44	93.1

Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli *Woodball* dengan 11 buah aspek penilaian, didapat rata-rata konversi persentase sebesar 93.1% yang mengindikasikan pengujian validasi media terhadap media sosialisasi olahraga *Woodball* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cabang olahraga baru dikategorikan “Sangat Layak” untuk dijadikan media sosialisasi menurut ahli *Woodball*. Pelaksanaan sosialisasi dimulai dengan sesi teori meliputi sejarah, filosofi, aturan, dan teknik dasar menggunakan media *Google Site* yang telah dipersiapkan. Selanjutnya diadakan demonstrasi dan latihan langsung “*learning by doing*” di mini-*fairway*. Implementasi ini dilakukan melalui *mini games* dan simulasi pertandingan yang tidak hanya mendorong penguasaan teknik, tetapi juga membentuk sportivitas, kerja sama, dan pengambilan keputusan siswa. Pengamatan tim menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman pelajar sepanjang proses.

Setelah rangkaian kegiatan selesai, dilakukan evaluasi komprehensif yang mencakup analisis data observasi, wawancara, dan laporan kuantitatif. Keseluruhan hasil dikompilasi dalam Laporan Akhir, yang merangkum efektivitas metode, manfaat yang diperoleh siswa, dan peluang *Woodball* sebagai ekstrakurikuler. Laporan ini menjadi dasar rekomendasi strategis untuk pengembangan berikutnya, baik dalam ranah internal sekolah maupun skala lebih luas.

*S_n = Soal pertanyaan ke-**n**

Tabel 8. Data observasi pasca sosialisasi

No	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	Nilai Total	Nilai Max	%
1	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	53	60	88.3
2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	53	60	88.3
3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	52	60	86.6
4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	54	60	90.0
5	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	50	60	83.3
6	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	55	60	91.6
7	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53	60	88.3
8	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	54	60	90.0
9	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	53	60	88.3
10	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	50	60	83.3
11	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	53	60	88.3
12	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	51	60	85.0
13	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	52	60	86.6
14	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	54	60	90.0
15	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	54	60	90.0
16	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	51	60	85.0
17	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	53	60	88.3
18	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	52	60	86.6
19	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	55	60	91.6
20	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	53	60	88.3
21	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	52	60	86.6
22	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	51	60	85.0
23	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	52	60	86.6
24	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93.3
25	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	53	60	88.3
26	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	54	60	90.0
27	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	52	60	86.6
28	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	53	60	88.3
29	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	52	60	86.6
30	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	53	60	88.3
31	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	54	60	90.0
32	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	53	60	88.3
33	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	55	60	91.6
34	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	50	60	83.3
35	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	53	60	88.3
36	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	52	60	86.6
37	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	53	60	88.3
38	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	50	60	83.3
39	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	60	95.0
40	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	55	60	91.6
41	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	51	60	85.0
42	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	53	60	88.3
43	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	54	60	90.0

Ari Wibowo Kurniawan, Peter Kristian, Salsabilla Navia Eka Putri, Risandy Dwiary Dharmawan, Rohman Ardiansyah Prakoso, Arif Ferdiansyah, Dandy N Nababan, Dhoni Arga Hasibuan, Ihtiar Rahayu, Heru Hardiyansyah Cahyana Putra: Sosialisasi Olahraga Woodball Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Cabang Olahraga Baru Di SMPN 1 Wajak

44	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	52	60	86.6	
45	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	52	60	86.6	
46	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	52	60	86.6	
47	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	54	60	90.0	
48	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	54	60	90.0	
49	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	51	60	85.0	
50	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	51	60	85.0	
51	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	51	60	85.0	
52	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	53	60	88.3	
53	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	53	60	88.3	
54	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	51	60	85.0	
55	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	52	60	86.6	
56	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	52	60	86.6	
57	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	53	60	88.3	
58	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	52	60	86.6	
59	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	50	60	83.3	
60	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	54	60	90.0	
																	3160	3600	87.8

Perhitungan persentase pada data observasi pasca sosialisasi didapatkan dari total nilai seluruh responden dibagi dengan (bobot tertinggi nilai dikali jumlah responden) (Najah et al., 2023). Diketahui bahwa total nilai seluruh responden adalah 3160, sedangkan bobot tertinggi dikali jumlah responden adalah $15 \times 4 \times 60 = 3600$. Dari perhitungan persentase data data observasi pasca sosialisasi dengan responden sebanyak 60 orang, didapati nilai konversi persentase sebesar 87,8% yang mengindikasikan bahwa sosialisasi olahraga Woodball untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cabang olahraga baru di SMPN 1 Wajak dapat dikatakan “Sangat Efektif” dalam beberapa kriteria penilaian, seperti kemenarikan, seberapa baik, kemudahan, kesesuaian dan ketepatan. Hal ini menyangkut dari pada sosialisasi secara materi yang dikemas dengan baik dan menarik serta dibarengi dengan praktik langsung di lapangan yang dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa.

PEMBAHASAN

Pelatihan kombinatorik yang menggabungkan pendekatan partisipatif dan edukatif terbukti efektif dalam memperkenalkan olahraga Woodball di SMPN 1 Wajak, sejalan dengan penelitian (Trisnadevy & Pramana, 2025). Pada tahap awal, siswa diperkenalkan dengan sejarah, filosofi, dan aturan dasar permainan, diikuti dengan demonstrasi teknik dasar, seperti cara memegang palu (mallet) dan strategi memasukkan bola ke dalam gate. Observasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menjelaskan aturan dan posisi permainan dengan benar setelah sesi teori dan praktik, menandakan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hasil uji coba ahli media dan ahli Woodball menunjukkan bahwa media sosialisasi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan rata-rata konversi persentase dari uji validasi mencapai 90,0% untuk ahli media dan 93,1% untuk ahli Woodball (Permata & Nugrahani, 2023). Validitas tinggi ini menunjukkan bahwa materi sosialisasi tepat dan menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami olahraga Woodball.

Melalui wawancara informal dan pengamatan, diketahui bahwa partisipasi siswa dalam sosialisasi Woodball memberikan manfaat multidimensi. Dari segi fisik, terdapat peningkatan koordinasi mata-tangan, kekuatan pukulan, dan ketepatan gerakan. Aspek sosial dan mental juga meningkat, dengan terbentuknya hubungan sosial yang lebih baik, semangat

kompetisi sehat, serta kemampuan konsentrasi dan kontrol emosi yang lebih tinggi. Nilai-nilai sportivitas, seperti menghargai teman dan menerima kekalahan, juga berkembang, memperkuat pemahaman siswa terhadap dimensi etis olahraga ini. Antusiasme siswa sangat tinggi, dengan lebih dari 70% peserta menunjukkan keinginan untuk melanjutkan kegiatan Woodball sebagai ekstrakurikuler. Sebagian besar siswa telah menguasai keterampilan dasar permainan, dan sekolah memiliki sumber daya yang memadai, seperti mallet dan bola kayu, dengan biaya relatif rendah. Ini menunjukkan potensi besar Woodball untuk diintegrasikan sebagai cabang ekstrakurikuler formal di SMPN 1 Wajak.

Berdasarkan data observasi pasca sosialisasi yang melibatkan 60 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,8%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Hasil ini menunjukkan keberhasilan program sosialisasi Woodball dalam meningkatkan pemahaman siswa (Meliana et al., 2022). Analisis menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai: metode pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik efektif, manfaat signifikan dari segi fisik, sosial, mental, dan nilai sportivitas, serta meningkatnya minat siswa dan kesiapan fasilitas untuk pengembangan jangka panjang. Meskipun hasil awal menjanjikan, beberapa keterbatasan perlu diperhatikan, seperti perlunya monitoring berkelanjutan untuk mengecek konsistensi antusiasme siswa dan dampaknya terhadap keterampilan serta karakter siswa. Berdasarkan temuan ini, beberapa rekomendasi diajukan: 1) menyelenggarakan sosialisasi Woodball secara berkala; 2) menyertakan pelatihan bagi tenaga pendidik/guru olahraga; 3) menyusun modul teknis Woodball dalam bentuk cetak atau digital; dan 4) melakukan evaluasi lanjutan dengan pendekatan kuantitatif, termasuk pre-test dan post-test serta pengukuran sikap dan keterampilan siswa secara objektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi olahraga Woodball di SMPN 1 Wajak telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa terhadap olahraga ini. Kegiatan yang dirancang dengan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE—yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation—berhasil dilaksanakan secara sistematis dan efektif. Melalui pelatihan yang memadukan aspek teoritis dan praktik langsung, siswa diperkenalkan pada sejarah, filosofi, peralatan, serta teknik dasar permainan Woodball. Validitas media sosialisasi yang dikembangkan juga terbukti sangat baik, dengan rata-rata konversi persentase mencapai 90,0% dari ahli media dan 93,1% dari ahli Woodball. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan tidak hanya tepat dan menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mendukung proses sosialisasi yang efektif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu memahami aturan dan posisi permainan dengan baik, serta menunjukkan perkembangan positif dalam aspek fisik, sosial, dan mental. Kegiatan ini juga menumbuhkan partisipasi aktif, nilai sportivitas, kerja sama tim, dan antusiasme yang tinggi dari peserta. Tercatat bahwa lebih dari 70% siswa menyatakan minat untuk mengikuti kegiatan Woodball secara berkelanjutan melalui program ekstrakurikuler. Berdasarkan data observasi pasca sosialisasi yang diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif" serta menunjukkan keberhasilan program sosialisasi Woodball dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Rekomendasi untuk pengembangan program ke depan mencakup penyelenggaraan sosialisasi secara berkala, pelatihan bagi guru olahraga, penyusunan modul teknis, dan evaluasi lanjutan dengan pendekatan kuantitatif. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan Woodball dapat menjadi salah satu cabang olahraga yang berkelanjutan dan memberikan manfaat positif bagi siswa di SMPN 1 Wajak

Ari Wibowo Kurniawan, Peter Kristian, Salsabilla Navia Eka Putri, Risandy Dwiary Dharmawan, Rohman Ardiansyah Prakoso, Arif Ferdiansyah, Dandy N Nababan, Dhoni Arga Hasibuan, Ihtiar Rahayu, Heru Hardiyansyah Cahyana Putra: *Sosialisasi Olahraga Woodball Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Cabang Olahraga Baru Di SMPN 1 Wajak*

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Indra, K. A. S. W., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Adestaria, F. (2023). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus 1 Universitas Pgri Semarang. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 3(2), 75–80. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v3i2.8731>
- Cahyono, A. J., & Kusnanik, N. W. (2023). Analisis Swot Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Woodball Kabupaten Sidoarjo. 6(3), 111–116. <https://doi.org/10.1234/jpo.v6i3.57372>
- Danuarti, G. A., Fauzi, A., Salaat, M. H., Yulianingsih, I., Yunieswati, W., & Ghani, M. Al. (2023). Membangun Semangat dan Membentuk Generasi Muda Dalam Mengembangkan Olahraga (Woodball) Di SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1(2714–6286), 1–6.
- Fayyad, M. El, Wahjoedi, W., & Adnyana, I. K. S. (2024). Minat Peserta Didik Terhadap Ekstrakurikuler Keolahragaan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(1), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jiku.v12i1.80815>
- Hariadi, S. (2024). Sosialisasi Permainan Picleball di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo. 2(2), 80–87. <https://doi.org/10.37905/jardian.v2i2.29390>
- Masnawati, E., Darmawan, D., & Masfufah, M. (2023). Peran Ekstrakurikuler dalam Membentuk Karakter Siswa. *PPIMAN : Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 1(4 SE-Articles), 305–318. <https://doi.org/https://doi.org/10.59603/ppiman.v1i4.347>
- Meliana, F., Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5712>
- Najah, S. L. M., Khoiri, N., & Wijayanto, W. (2023). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v4i1.12964>
- 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. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i5.842>
- Nurhasanah, R., Pranoto, N. W., Fajri, H. P., & Nelson, S. (2025). Hubungan tingkat konsentrasi terhadap hasil pukulan atlet woodball sumatera barat. 3(2), 281–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Sutrisno, S. (2023). HUBUNGAN ANTARA KONSENTRASI KORDINASI MATA TANGAN TERHADAP PUKULAN GATE-IN PADA CABANG OLAHRAGA WOODBALL.
- Trisnadevy, K. A., & Pramana, I. B. G. A. Y. (2025). Pengembangan Lahan Hijau melalui Pendekatan Partisipatif dan Edukatif dalam Mendukung Kualitas Urban Farming Kelurahan Ubung, Kota Denpasar, Provinsi Bali. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(3), 777–786. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1785>