

PENGEMBANGAN TES KETERAMPILAN OLAHRAGA *WOODBALL* UNTUK PEMULA

Putu Citra Permana Dewi¹⁾, Sukadiyanto²⁾
IKIP PGRI Bali¹⁾, Universitas Negeri Yogyakarta²⁾
putucitrapermanadewi@gmail.com¹⁾, sukadiyanto_fik@yahoo.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan: (1) tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang valid, (2) mengembangkan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang reliabel, dan (3) norma penilaian tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari enam langkah kegiatan, yaitu: identifikasi kebutuhan, analisis pengembangan produk, menulis tujuan kinerja, mengembangkan instrumen penilaian, merancang dan mengevaluasi produk, serta merevisi produk. Uji coba penelitian dilakukan di Klub *Woodball* Buleleng, Bali dan Klub *Woodball* Jepara, Jawa Tengah berjumlah 37 atlet pemula. Validasi produk didapat dari uji validasi konstruk menggunakan *inter-items correlations* dan uji validitas kriterium dengan mengorelasikan data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dengan hasil permainan 12 *fairway*. Menguji reliabilitas produk menggunakan teknik *test-retest*. Penelitian ini menghasilkan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang: (1) valid dengan koefisien validitas sebesar 0,830; (2) reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,905; dan (3) dilengkapi norma penilaian pengklasifikasian keterampilan atlet pemula.

Kata Kunci: tes, keterampilan, *woodball*, pemula

DEVELOPMENT OF *WOODBALL* SKILL TEST FOR BEGINNERS

Abstract

This study aims to develop: (1) a woodball skill test for beginners valid, (2) a woodball skill test for beginners reliabel, and (3) a woodball skill categorization for beginner athletes. This study was a research and development consisting of six steps, i.e: needs assessment, analysis of product development, writing performance strategy, developing assessment instruments, designing and evaluating instruction, and revising instruction. Research trials involved 37 beginner athletes from Woodball Club Buleleng, Bali and Woodball Club Jepara, Jawa Tengah. The validity coefficient of the test was obtained from construct validity with inter-item correlations and criterion-related validity by correlating the results of the test and the results of the game of 12 fairways. The reliability testing of the product scores used the test-retest method. The results of this study are the woodball skill test for beginners: (1) it is valid with the validity coefficient of 0.830, (2) it is reliable with the coefficient reliability of 0.905, (3) it is also accompanied with woodball skill categorization for beginner athletes.

Key words: test, skill, *woodball*, beginner

PENDAHULUAN

Salah satu cabang olahraga yang sedang berkembang di dunia adalah *woodball*. Hal ini ditunjukkan dari jumlah negara anggota IWbF hingga tahun 2008 tercatat 29 negara yang tersebar di lima benua (*International Woodball Federation*, 2008). Salah satu dari ke 29 negara tersebut adalah Indonesia. Hingga tahun 2012 *Indonesia Woodball Association* (IWbA) sudah mempunyai Pengurus Daerah di 14 Provinsi (Kriswanto & Anas, 2012, p.7).

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. Soetrisno (2011, p.10) menjelaskan, *woodball* pertama kali berkembang di Taipei Cina, ditemukan pada tahun 1990 oleh Mr. Ming-Hui Weng dan Mr. Kuang-Chu Young. Permainan *woodball* merupakan cabang olahraga modifikasi dari olahraga golf yang mempertimbangkan unsur-unsur efisiensi biaya dan mempertahankan lingkungan hidup. Teknik-teknik dalam olahraga *woodball* hampir sama dengan teknik golf. Perbedaan yang signifikan terletak pada alat pemukul bola, target permainan, dan hanya satu bola yang digunakan tiap pemain selama permainan. Alat pemukul bola dalam *woodball* disebut *mallet* dan target permainan bukan berupa *hole* (lubang) melainkan *gate* (gawang). Peralatan yang dipergunakan dalam bermain *woodball* seperti *mallet*, bola, dan *gate* sebagian besar terbuat dari kayu.

Woodball pertama kali dikembangkan di Indonesia pada tahun 2006 dan mulai berkembang di beberapa daerah seluruh Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan diadakannya *event-event* yang bersifat nasional dan internasional yang diselenggarakan oleh pengurus pusat maupun daerah (Pengda Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, Bali). Seperti diadakannya pertandingan *woodball* pertama kali pada tahun 2007 di Boyolali, Jawa Tengah dalam *1st Indonesia Open Woodball Championship* yang diikuti 6 negara dan terus berlanjut hingga saat ini. Keikutsertaan tim *woodball* Indonesia pada ajang *1st Asian Beach Games 2008* dan *Asia Open Championship 2009* di Bali dan *2nd Asian Beach Games 2010* di Muscat, Oman. Hingga akhirnya Asosiasi *Woodball* Indonesia secara resmi menjadi anggota KONI pada tanggal 16 Mei 2013 (Humas Media KONI Pusat, 2013).

Sejalan dengan perkembangan *woodball* di Indonesia banyak *event-event* yang diadakan di Indonesia oleh pengurus pusat dan daerah baik skala nasional maupun internasional. Atlet-atlet *woodball* pada tiap daerah yang telah masuk dalam Asosiasi *Woodball* Indonesia juga makin bertambah karena tingginya minat masyarakat pada olahraga ini. Meningkatnya jumlah atlet menimbulkan persaingan yang semakin ketat pada tiap daerah. Tingginya tingkat persaingan antar atlet mengharuskan pelatih dan pengurus Asosiasi *Woodball* Indonesia di daerah maupun di pusat melakukan seleksi yang ketat, sehingga didapatkan atlet-atlet yang benar-benar terampil dalam olahraga *woodball* untuk bersaing pada tingkat yang lebih tinggi. Walaupun atlet *woodball* Indonesia telah banyak berbicara pada *event* internasional dengan prestasi yang diperoleh, hanya saja dalam pembinaan terutama dalam tahap pemilihan atau penyaringan atlet yang berbakat masih belum optimal.

Dari hasil observasi yang dilakukan di dua daerah yaitu di Bali dan Jawa Tengah, menunjukkan bahwa proses pembinaan atlet terutama dalam hal pemilihan atau penyaringan atlet, khususnya atlet pemula yang berbakat masih belum optimal. Pelatih merasa kesulitan saat melakukan seleksi untuk menentukan apakah atlet tersebut siap untuk mengikuti suatu kejuaraan. Dan juga, pelatih merasa kesulitan dalam menilai tingkat keterampilan atlet yang dikuasai setelah mendapatkan latihan dasar. Penilaian tingkat kemampuan dan keterampilan atlet dalam bermain *woodball* biasanya dilakukan dengan mengadakan simulasi permainan saat latihan. Cara ini dirasa kurang efektif mengingat topografi pada tempat latihan belum tentu sama dengan topografi tempat pertandingan. Disamping itu, biasanya penilaian dilakukan hanya berdasarkan pengamatan pelatih. Cara penilaian seperti ini masih bersifat subjektif, yang akan memicu konflik antar atlet. Hal ini mengindikasikan bahwa cara pengukuran dan pengkalsifikasian tingkat keterampilan atlet dalam bermain *woodball* belum bersifat objektif. Hal ini dikarenakan hingga saat ini di Indonesia belum memiliki standar tes dan pengukuran keterampilan *woodball* yang baku yang dapat digunakan untuk melihat dan menilai kemajuan dari suatu latihan yang dilakukan atlet *woodball*.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan dan melihat kondisi yang ada, akhirnya dirasa perlu menciptakan suatu alat ukur yang

sahih, andal, objektif, dan memiliki skor baku yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan olahraga *woodball* sehingga dapat mengoptimalkan dalam proses pembinaan. Tes ini disusun dengan harapan dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat keterampilan *woodball* atlet pemula baik putra maupun putri usia 7-15 tahun yang telah berlatih olahraga *woodball* minimal 3 bulan. Dengan demikian, dapat lebih mempermudah pelatih *woodball* dalam melakukan pengukuran keterampilan atlet *woodball* yang objektif sehingga dapat mengoptimalkan pemilihan bibit unggul atlet berbakat dan pembinaan atlet pemula.

Pengembangan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dikonsentrasikan pada bentuk keterampilan pukulan olahraga *woodball* dalam hal kontrol dan ketepatan pukulan. Tes keterampilan yang dikembangkan disesuaikan dengan indikator teknik dasar permainan *woodball*, karakteristik dalam permainan *woodball*, peraturan permainan *woodball*, dan kemampuan biomotor yang diperlukan dalam permainan *woodball*.

Menurut Nurhasan (2001, p.1) tes merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari objek yang akan diukur, sedangkan pengukuran merupakan proses yang ditempuh untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Ismaryati (2008, p.1) menambahkan bahwa tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek. Sedangkan pengukuran adalah proses pengumpulan data atau informasi yang dilakukan secara objektif (Ismaryati, 2008, p.1). Maksun (2012, p.107) juga memaparkan bahwa tes adalah sebuah instrumen atau alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau objek. Sedangkan pengukuran adalah proses pengumpulan informasi yang dilakukan secara objektif (Maksun, 2012, p.108). Dengan demikian, tes dapat diartikan sebagai sebuah instrumen atau alat pengumpulan informasi atau data dan pengukuran merupakan proses yang sistematis untuk mendapatkan informasi atau data dari individu atau objek.

Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani atau lingkup olahraga dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap kinerja seseorang mengenai materi yang telah diajarkan atau dilatihkan. Dalam penelitian ini mengembangkan suatu tes keterampilan cabang olahraga yang dapat membantu pelatih dan atlet dalam hal evaluasi latihan, seleksi atlet, klasifikasi atlet,

dan pedoman dalam pengambilan keputusan. Tes ketrampilan cabang olahraga yang disusun harus memenuhi kriteria penyusunan tes keterampilan, sehingga tujuan dari tes dan pengukuran ini dapat tercapai. Menurut Nurhasan (2001, p.226) beberapa kriteria yang dijadikan acuan dalam menyusun tes keterampilan yaitu: (1) tes harus mengukur kemampuan-kemampuan yang penting, butir-butir tes yang digunakan harus dapat mencerminkan keterampilan-keterampilan penting bagi suatu cabang olahraga yang akan diukur, (2) tes itu harus menyerupai permainan yang sesungguhnya, (3) tes harus mendorong bentuk gerakan yang baik, (4) tes hanya dilakukan oleh seorang pelaku saja, (5) tes harus menarik dan mempunyai arti, (6) tes harus cukup sukar, tingkat kesukaran tes harus disesuaikan dengan kemampuan kelompok yang dites, (7) tes harus dapat membedakan tingkat kemampuan, skor-skor tes harus mencerminkan perbedaan kemampuan, (8) tes harus dilengkapi dengan cara menskor yang teliti, (9) tes harus mempunyai cukup jumlah percobaan untuk meniadakan faktor kebetulan, dan (10) tes harus dapat dipertimbangkan dengan bukti-bukti statistika, biasanya diungkapkan dalam bentuk tinggi rendahnya derajat koefisien reliabilitas, validitas, dan objektivitas tes. Agar hasil pengukuran menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari objek yang diukur, tes yang digunakan harus memiliki kriteria tes yang baik. Miller (2002, p.55) menyatakan tes yang baik adalah tes yang memenuhi syarat valid, reliabel, objektif, diskriminasi, dan praktibilitas.

Reynolds, Livingston & Willson (2010, p.144) menyatakan validitas mengacu pada sejauh mana bukti teoritis dan empiris mendukung makna dan interpretasi skor tes. Artinya tes yang valid adalah tes yang dapat mengukur dengan tepat dan teliti gejala yang hendak diukur. Lebih jelas Mardapi (2012, p.37) menyatakan validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Oleh karena itu, validitas merupakan fundamen paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu tes.

Reliabilitas menyangkut ketepatan hasil pengukuran. Reliabilitas adalah konsistensi tes, artinya sebuah tes yang dapat diandalkan harus mempunyai hasil kurang lebih sama tanpa memperdulikan jumlah waktu yang diberikan (Miller 2002, p.59). Hal ini sama seperti yang dijelaskan oleh Reynolds, Livingston, & Willson (2010, p.91) reliabilitas merupakan ketepatan atau kestabilan dari hasil penilaian.

Hal ini menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama.

Objektivitas menunjukkan kesamaan hasil yang diberikan oleh dua orang atau lebih pengetes (*tester*) terhadap objek atau orang coba (*testee*) yang sama. Sebuah tes dikatakan objektif apabila dua orang *tester* atau lebih memberi nilai yang sama pada seorang *testee* saat melakukan tes. Selain itu, tes tersebut juga bebas dari faktor subjektif dalam sistem penilaiannya. Tes yang baik harus dapat membedakan kemampuan individu atau objek sesuai dengan tingkat keterampilannya dan kepandaian. Tes yang terlalu sukar yang menyebabkan semua orang tidak dapat mengerjakannya bukanlah tes yang baik, demikian juga sebaiknya tes yang sangat mudah sehingga semua orang dapat mengerjakannya dengan benar juga bukanlah tes yang baik. Hal tersebut karena tes-tes yang demikian tidak memiliki kemampuan untuk dapat membedakan antara yang berkemampuan kurang, cukup, baik, dan baik sekali.

Meskipun kriteria validitas dan reliabilitas tes merupakan hal yang terpenting dari pada kriteria lainnya, namun sejumlah pertimbangan yang bersifat praktis dan dapat mempengaruhi tes perlu dipertimbangkan juga. Pertimbangan tersebut secara umum meliputi waktu dan biaya yang diperlukan. Nurhasan (2001, p.48) menjelaskan tes yang baik memiliki kemudahan dalam mengadministrasikan tes, peralatan yang sederhana dan murah, jumlah personil yang terlibat atau *testor* tidak banyak, mudah dalam pelaksanaannya, dan kemudahan dalam penafsiran.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *research and development* (penelitian dan pengembangan) yang diadaptasi dari system pendekatan model yang dirancang oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James Carey. Borg & Gall (2007, p.589) menyatakan *research and development is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*. Lebih lanjut Sugiyono (2013, p.407) menjelaskan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk anak usia 7-15 tahun yang telah berlatih olahraga *woodball* \pm 3 bulan yang valid, reliabel, dan dilengkapi dengan norma penilaian.

Rancangan penelitian tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula merupakan penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) identifikasi kebutuhan, (2) analisis pengembangan produk, (3) menulis tujuan kinerja, (4) mengembangkan instrumen penilaian, (5) merancang dan mengevaluasi produk, (6) merevisi produk. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan serta penjelasannya:

Identifikasi Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui analisis teori dan studi lapangan yang kemudian dikaji secara teoritis dan empiris untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada olahraga *woodball*. Kajian teori dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber informasi dan referensi yang berhubungan dengan masalah, dan studi lapangan dilakukan melalui observasi pada kegiatan latihan atlet-atlet *woodball* di Bali dan Jawa Tengah. Pada saat observasi, peneliti juga melakukan wawancara langsung pada pelatih dan atlet tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembinaan atlet. Pada tahap kajian teori dan studi lapangan ini teridentifikasi masalah berupa cara menilai keterampilan atlet-atlet *woodball* dan cara mengkategorikan atlet untuk dapat melanjutkan pada tingkat latihan berikutnya atau mengikuti perlombaan masih bersifat subjektif. Hal ini karena belum adanya tes keterampilan *woodball* yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan pemain *woodball*.

Informasi dari hasil kajian teori dan studi lapangan kemudian dianalisis untuk memfokuskan aspek-aspek yang menjadi dasar pengembangan. Peneliti memfokuskan pengembangan tes keterampilan olahraga *woodball* yang ditujukan untuk anak usia 7-15 tahun yang telah berlatih olahraga *woodball* \pm 3 bulan. Tes ini mengukur kontrol dan ketepatan pukulan olahraga *woodball*.

Analisis Pengembangan Produk

Setelah model ditetapkan, kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi keterampilan pukulan olahraga *woodball* yang akan dikem-

bangkan, prosedur pelaksanaan tes, kriteria penilaian, dan sasaran tes yang dikembangkan. Identifikasi dilakukan dengan menganalisis teknik dasar, karakteristik permainan, peraturan permainan *woodball*, dan kemampuan biomotor yang dibutuhkan dalam permainan *woodball*.

Tes keterampilan olahraga *woodball* yang dikembangkan berupa *battery test* dimulai dari item pukulan jarak dekat, menengah, jauh, serta *parking* dan *gate-in*. Hal ini disesuaikan dengan jalannya permainan yang sesungguhnya. Pada permainan *woodball* diawali dengan melakukan pukulan untuk mendekati bola dengan *gate* (pukulan yang dilakukan dapat berupa pukulan jarak pendek, menengah, dan jauh), kemudian dilanjutkan dengan pukulan *parking* atau *gate-in*.

Analisis yang telah dilakukan menghasilkan empat item tes keterampilan pukulan olahraga *woodball* yang akan dikembangkan yaitu (1) tes keterampilan pukulan jarak dekat (5 m \pm 25 cm), (2) tes keterampilan pukulan jarak menengah (35 m \pm 25 cm), (3) tes keterampilan pukulan jarak jauh (60 m \pm 25 cm), dan (4) tes keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*. Indikator penilaian yang digunakan diadopsi dari peraturan permainan yang menyatakan bahwa pemenang suatu kejuaraan adalah atlet yang jumlah pukulannya paling sedikit, jadi indikator penilaian yang digunakan adalah akumulasi dari jumlah pukulan yang dilakukan pada masing-masing item tes.

Keempat item tes keterampilan tersebut dipilih karena dalam peraturan permainan *woodball* jarak *fairway* dirancang bervariasi dari 30 sampai 120 meter (Dwiyogo & Kriswantoro, 2009, p.16). Hal ini mengharuskan pemain memiliki keterampilan dalam mengatur kontrol dan ketepatan pukulan sehingga berada pada jarak yang diinginkan tanpa mengalami *out of bound* (bola keluar lintasan). Di samping itu, pemain *woodball* juga harus memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan, apakah langsung memukul bola ke arah *gate* dengan asumsi bola langsung masuk atau melakukan pukulan lagi untuk mengatur jarak dan sudut antar bola dan *gate*. Dengan demikian, pemain dapat melakukan pukulan sedikit mungkin dari *tee off* (pukulan awal) hingga *gate-in* (bola melewati *gate*).

Item tes yang pertama yaitu tes keterampilan pukulan jarak dekat (5 m \pm 25 cm) dipilih karena, di dalam permainan *woodball* dibutuhkan pukulan-pukulan pendek untuk menghindari dari rintangan yang ada pada *fairway* dan

melakukan pukulan *parking*. Pada dasarnya, keterampilan pukulan jarak dekat tidak memerlukan gerakan tubuh yang banyak, serta tidak membutuhkan ayunan *mallet* yang panjang dan *power* yang besar saat terjadi *impact*. Faktor dominan yang perlu diperhatikan adalah *feeling* yang baik. Bagaimana mengontrol panjang ayunan dan kecepatan ayunan untuk menghindari rintangan, sehingga bola berada pada daerah yang diinginkan tanpa mengalami *out of bound*.

Item tes yang kedua yaitu tes keterampilan pukulan jarak menengah (35 m \pm 25 cm) dipilih karena, peraturan permainan *woodball* yang menyatakan jika pemain melakukan *tee off* dalam satu *fairway* panjang, jarak pukulan yang dilakukan harus lebih dari 30 meter, apabila kurang dari 30 meter maka pemain tersebut dikenakan penalti satu pukulan. Berbeda dengan keterampilan pukulan jarak dekat, keterampilan pukulan jarak menengah membutuhkan gerak tubuh yang lebih banyak. Pukulan yang dilakukan membutuhkan ayunan *mallet* yang lebih panjang dan *power* yang lebih besar saat terjadi *impact*. Selain itu, kelentukan tubuh juga dibutuhkan dalam melakukan pukulan jarak menengah karena, untuk mencapai jarak 30 meter atau lebih dibutuhkan ayunan *back swing* yang lebih panjang, dengan ketinggian *mallet* tidak lebih dari dada pemain. Ayunan yang lebih panjang ini mengharuskan tubuh terutama bahu dan pinggul berotasi.

Item tes yang ketiga yaitu tes keterampilan pukulan jarak jauh (65 m \pm 25 cm) dipilih karena, panjang maksimal *fairway* 130 meter maka diharapkan saat pukulan pertama dapat mencapai setengah dari jarak *fairway*, sehingga dapat melakukan pukulan hingga *gate-in* dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Keterampilan pukulan jarak jauh membutuhkan ayunan *mallet* yang lebih panjang dari keterampilan pukulan jarak menengah. Dengan demikian diperlukan koordinasi dan kelentukan yang baik, sehingga pemain dapat melakukan serangkaian gerakan ayunan mulai dari gerak *back swing*, *down swing*, hingga *follow through* yang melibatkan rotasi pinggul dan bahu dengan baik.

Item tes yang keempat yaitu tes keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*. Keterampilan ini sangat menentukan keberhasilan menyelesaikan tiap *fairway* dalam permainan. Jarak untuk *parking* dari *gate* minimal 5 meter dengan sudut 45° - 135° diukur dari titik tengah gawang. Pertimbangannya adalah peraturan

permainan *woodball* yang menyatakan jika pemain melakukan pukulan jarak 5 meter atau lebih dari *gate* dan dapat memasukkan bola dengan sekali pukulan maka, pukulan tersebut tidak dihitung. Sudut 45° pada garis 5 meter dari *gate* didapat dari perhitungan lebar maksimal fairway adalah 10 meter, apabila ditarik garis 5 meter dari titik tengah (sudut 90°) maka titik bola terletak pada sudut 45° dari titik tengah gawang. Sudut maksimal 135° pada garis 5 meter dari *gate* ditentukan karena pada prinsipnya sudut 135° sama dengan sudut 45° . Perbedaannya adalah dari segi sisi pukulan terhadap gawang. Sudut 45° pemain akan memukul bola ke arah bagian dalam gawang pada kaki dalamnya, sedangkan pada sudut 135° pemain akan memukul bola ke arah bagian luar gawang pada kaki dalamnya.

Keempat item yang disusun memiliki karakteristik yang berbeda-beda tetapi satu dengan yang lainnya saling melengkapi. Apabila seorang atlet mendapatkan hasil yang baik pada tes ini, dapat diasumsikan bahwa atlet tersebut telah menguasai teknik dasar bermain *woodball*.

Menulis Tujuan Kinerja

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa tes keterampilan olahraga *woodball* yang disusun dalam buku pedoman pelaksanaan tes keterampilan olahraga *woodball*. Buku pedoman disusun untuk mempermudah pelatih dan atlet *woodball* memahami pelaksanaan tes.

Mengembangkan Instrumen Penilaian

Pengembangan instrumen penilaian produk diawali dengan penyusunan kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian produk akan digunakan untuk menilai draf tes keterampilan olahraga *woodball* terkait dengan proses pembuatan lapangan, pelaksanaan tes, sistem penilaiannya, menguji validitas tes, dan menguji reliabilitas tes. Instrumen penilaian produk yang akan dikembangkan terdiri dari 2 jenis yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen kualitatif adalah lembar saran perbaikan dan catatan lapangan. Instrumen kuantitatif, yaitu: (1) angket skala nilai validasi; (2) angket skala nilai observasi pelaksanaan tes; (3) tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang dikembangkan peneliti, untuk mencari validitas dan reliabilitas tes yang dikembangkan serta menyusun norma penilaian untuk pengklasifikasian keterampilan atlet *woodball*.

Merancang dan Melakukan Evaluasi Produk

Setelah identifikasi keterampilan pukulan olahraga *woodball* dilakukan, prosedur pelaksanaan tes, kriteria penilaian, dan sasaran tes yang dikembangkan telah disusun, dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap instruksi.

Validasi instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan validasi isi yang dilakukan oleh beberapa ahli (*experts judgment*). Hal ini dilakukan untuk meminta penilaian dari ahli apakah instrumen yang disusun secara isi telah dianggap layak. *Experts judgment* menggunakan tiga orang ahli yakni (1) satu orang ahli tes, pengukuran, dan evaluasi bernama Prof. Dr. Suharyana, M.Kes., (2) dua orang ahli dalam olahraga *woodball* bernama Devi Tirtawirya, M.Or., dan H. Samsul Arifin, S.E., M.M.

Pada tahap uji coba skala kecil diarahkan untuk mengidentifikasi persoalan yang muncul terkait dengan keterlaksanaan tes, seperti cara pelaksanaan tes, respon dari *testee*, dan sistem skornya. Pelaksanaan uji coba skala kecil bertempat di klub *woodball* Buleleng, Bali menggunakan *testee* 6 orang atlet pemula yang terdiri dari 3 orang putra dan 3 orang putri. Pada tahap uji coba skala besar diarahkan pada upaya untuk menguji validitas dan reliabilitas tes serta penyusunan norma penilaian. Hasil revisi produk pada uji skala kecil diujicobakan pada atlet pemula *woodball* di dua klub yaitu klub *woodball* Buleleng, Bali dan klub *woodball* Jepara, Jawa Tengah. *Testee* pada uji coba skala besar ini berjumlah 37 orang.

Merevisi Produk

Hasil uji coba skala kecil dan besar masing-masing didokumentasikan dengan cara merekam video pelaksanaan uji coba skala kecil. Hasil rekaman video disimpan ke dalam DVD yang digunakan sebagai media observasi para *observer*. *Observer* dalam uji coba skala kecil dan besar menggunakan tiga orang ahli yakni (1) satu orang ahli tes, pengukuran, dan evaluasi bernama Prof. Dr. Suharyana, M.Kes., (2) dua orang ahli dalam olahraga *woodball* bernama Devi Tirtawirya, M.Or., dan H. Samsul Arifin, S.E., M.M. Hasil penilaian observasi dan saran perbaikan pada uji coba skala kecil digunakan peneliti sebagai referensi perbaikan produk yang akan diujicobakan dengan skala besar, sedangkan pada uji coba skala besar digunakan sebagai bahan revisi produk akhir.

Tempat dan Waktu Pengembangan

Penelitian tes keterampilan olahraga *woodball* dilaksanakan di dua tempat yaitu Klub *Woodball* Buleleng, Bali dan Klub *Woodball* Jepara, Jawa Tengah. Waktu penelitian mulai dari bulan Desember 2013 sampai dengan bulan Februari 2014.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pada hasil observasi analisis kebutuhan untuk memperjelas masalah yang ada sehingga memperkuat latar belakang penelitian dan pada data saran perbaikan dari para *validator* dan *observer* untuk diambil kesimpulan sebagai bahan revisi. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap draf tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil observasi para *observer* terhadap pelaksanaan tes keterampilan olahraga *woodball* setelah uji coba; dan (3) data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* yang disusun peneliti dan hasil permainan subjek sebanyak 12 *fairway*.

Rentangan skor pada angket validasi, dan observasi produk ada lima, yaitu: (1) skor 1 untuk penilaian sangat tidak sesuai, (2) skor 2 untuk penilaian tidak sesuai, (3) skor 3 untuk penilaian cukup sesuai, (4) skor 4 untuk penilaian sesuai, dan (5) skor 5 untuk penilaian sangat sesuai. Tes keterampilan yang disusun dianggap layak untuk diujicobakan dengan skala kecil maupun besar apabila secara kuantitatif, penghitungan skor mencapai standar minimal kelulusan. Norma kategorisasi yang digunakan sesuai ketentuan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Norma Kategorisasi

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	tinggi

(Azwar, 2004, p.109)

Validitas produk dicari dengan uji validitas konstruk dan validitas kriterium. Uji validitas konstruk dilakukan dengan menganalisis data hasil tes keterampilan pada uji coba skala besar dengan menggunakan *inter-items correlations*, yakni mengkorelasikan data hasil tes satu dengan tes yang lain dan tiap item tes dengan

skor total menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson. Tujuannya untuk mengetahui koefisien validitas masing-masing item tes yang disusun. Sedangkan untuk mendapatkan validitas kriterium, dilakukan dengan mengkorelasikan data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula pada uji coba skala besar dengan hasil permainan subjek sebanyak 12 *fairway*. Tujuannya untuk mengetahui tingkat validitas tes yang disusun secara keseluruhan. Teknik analisis korelasi yang digunakan sama dengan teknik analisis validasi konstruk, yaitu *product moment* dari Pearson.

Mendapatkan reliabilitas produk yang disusun dicari dengan uji reliabilitas menggunakan teknik *test-retest*. Tes yang telah disusun, diberikan dua kali pada kelompok yang sama dengan jeda waktu satu hari. Untuk memperoleh koefisien reliabilitas tes, hasil tes pertama dan hasil tes kedua dikorelasikan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson. Analisis data dengan teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson menggunakan bantuan SPSS. Pengambilan keputusan terhadap analisis data tersebut dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil perhitungan. Apabila Sig. hitung lebih kecil dari 0,05 maka item tersebut dianggap valid/reliabel, begitu juga sebaliknya apabila Sig. hitung lebih besar dari 0,05 maka item tersebut dianggap tidak valid/reliabel.

Norma penilaian tes disusun dari data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* pada uji coba skala besar. Norma dibuat dalam bentuk kategorisasi jenjang terdiri dari lima jenjang, yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) cukup, (4) kurang, dan (5) sangat kurang. Acuan penilaian yang digunakan untuk menentukan batas skor masing-masing kategori menggunakan penilaian acuan norma (PAN) yaitu dengan menggunakan dasar kurva normal, mean, dan simpangan baku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Desain Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa tes keterampilan olahraga *woodball* mengukur ketepatan pukulan olahraga *woodball* pada anak usia 7-15 tahun yang telah berlatih olahraga *woodball* ± 3 bulan. Selanjutnya tahapan yang dilakukan adalah menyusun produk dengan melalui beberapa tahap yaitu: (1) melakukan analisis pengembangan produk dengan mengkaji literatur

tentang indikator teknik dasar permainan *woodball*, karakteristik dalam permainan *woodball*, peraturan permainan *woodball*, dan kemampuan biomotor yang diperlukan dalam permainan *woodball*, serta (2) menulis tujuan kinerja. Setelah melalui tahapan di atas maka dihasilkan desain awal dari tes keterampilan olahraga *woodball* yang ditujukan untuk *talent scouting*. Tes keterampilan olahraga *woodball* ini merupakan *battery test* yang terdiri dari empat item tes yaitu: (1) tes keterampilan pukulan jarak dekat (5 m \pm 25 cm), (2) tes keterampilan pukulan jarak menengah (35 m \pm 25 cm), (3) tes keterampilan pukulan jarak jauh (65 m \pm 25 cm), dan (4) tes keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*.

Validasi Produk Awal

Sebelum dilakukannya validasi, draf produk awal ini dikoreksi terlebih dahulu oleh para pakar. Terdapat tiga hal utama yang harus direvisi dari hasil koreksi yang diperoleh dari para pakar. Pertama, pengkajian ulang dengan melakukan studi pustaka dan berdiskusi dengan ahli materi mengenai *talent scouting* dilakukan untuk mencari pengertian yang tepat tentang *talent scouting*. Dari hasil diskusi dan studi pustaka yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa suatu tes yang dibuat untuk *talent scouting* biasanya dilakukan sebelum subjek tersebut menekuni suatu cabang olahraga tertentu. Sedangkan subjek yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah anak usia 7-15 tahun dan telah berlatih olahraga *woodball* minimal 3 bulan yang dapat digolongkan sebagai atlet pemula. Menurut Sukadiyanto (2004: 25) pengertian pemula ditentukan oleh dua hal, yaitu (1) pemula berdasarkan tingkat keterampilan yang dimiliki individu pada cabang olahraga tertentu, dan (2) pemula berdasarkan usia individu. Dengan demikian, judul produk yang dibuat dirubah dari tes keterampilan olahraga *woodball* untuk *talent scouting* menjadi tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula.

Kedua, tujuan tes keterampilan yang dibuat perlu tambahan satu aspek lagi yaitu kontrol pukulan, karena pelaksanaan tes keterampilan yang dibuat selain dapat menilai ketepatan pukulan juga dapat menilai kemampuan kontrol pukulan atlet. Kontrol pukulan yang dimaksud adalah bagaimana memperkirakan panjang ayunan *mallet* serta kekuatan impact *mallet* terhadap bola pada sasaran yang berbeda-beda.

Ketiga, jarak 65 meter pada tes pukulan jarak jauh untuk atlet pemula dirasa terlalu jauh terutama atlet di bawah umur 9 tahun. Kemudian dilakukan studi pustaka dan uji coba awal melibatkan 10 orang atlet pemula yang berusia 7-10 tahun dilakukan untuk dapat melakukan analisis pelaksanaan tes keterampilan olahraga *woodball* khususnya pada item tes ketiga yaitu tes pukulan jarak jauh 65 meter \pm 25 cm. Dari hasil studi pustaka dapat disimpulkan bahwa keterampilan dalam memukul bola jarak jauh dapat membantu pemain dalam memperoleh hasil yang baik saat bermain *woodball*. Dalam peraturan permainan *woodball* jarak *fairway* dirancang bervariasi dari 30 sampai 130 meter, sehingga apabila seorang pemain dapat melakukan pukulan seminimal mungkin pada jarak 60-70 meter maka dapat diasumsikan pemain tersebut dapat melakukan pukulan hingga *gate-in* dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Sedangkan hasil uji coba yang dilakukan didapatkan hasil pada item tes ketiga yaitu tes pukulan jarak jauh, rata-rata jumlah pukulan yang dapat dilakukan oleh subjek coba adalah 6 pukulan, dengan jumlah pukulan minimal yaitu 4 pukulan dan pukulan maksimal 9 pukulan. Pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat uji coba, rata-rata subjek coba dapat melakukan 4-5 pukulan untuk mencapai jarak \pm 60 meter. Dari hasil studi pustaka, uji coba, dan pengamatan yang dilakukan peneliti, jarak 65 meter pada item tes pukulan jarak jauh diubah menjadi 60 meter.

Setelah melalui tahapan revisi maka dihasilkan draf baru dari tes keterampilan olahraga *woodball* yaitu tes keterampilan olahraga *woodball* yang ditujukan untuk pemula yaitu anak usia 7-15 tahun dan telah berlatih teknik pukulan *woodball* minimal 3 bulan. Tes keterampilan olahraga *woodball* ini merupakan *battery test* yang terdiri dari empat item tes yaitu (1) tes keterampilan pukulan jarak dekat (5 m \pm 25 cm), (2) tes keterampilan pukulan jarak menengah (35 m \pm 25 cm), (3) tes keterampilan pukulan jarak jauh (60 m \pm 25 cm), dan (4) tes keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*.

Hasil revisi draf produk awal tes keterampilan olahraga *woodball* tersebut kemudian diserahkan kepada para ahli untuk dilakukan validasi. Skala nilai yang digunakan berupa skala likert 1-5 dengan jumlah pernyataan 10 item. Mengacu pada kategorisasi yang diadopsi dari Azwar (2004, p.109) maka, dapat disusun klasifikasi yang digunakan sebagai pedoman dalam menentukan kelayakan draf produk yang

disusun. Klasifikasi tersebut disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Penghitungan Normatif Kategorisasi Validasi oleh Ahli

Interval		Kategori
X <	23	Kurang Sesuai
23 ≤ X <	37	Cukup Sesuai
37 ≤ X		Sesuai

Mengacu pada kategorisasi pada tabel 2, maka penilaian validasi oleh ahli tersebut menunjukkan bahwa, tiap item tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang disusun telah mencerminkan keseluruhan aspek yang akan diukur. Hal ini dapat dilihat dari jumlah nilai setiap item tes yang diberikan oleh ahli materi 100% berada pada interval $37 \leq X$ yang berarti masuk dalam kategori sesuai. Perhitungan ini menjadi dasar bahwa draf produk awal tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula layak untuk dilakukan uji coba skala kecil.

Uji Coba Skala Kecil

Pelaksanaan uji coba skala kecil bertempat di klub *woodball* Buleleng, Bali menggunakan 6 orang *testee* terdiri dari 3 orang putra dan 3 orang putri yang merupakan atlet pemula yang telah berlatih *woodball* selama 3 bulan.

Mengacu pada tabel 2, hasil penilaian *observer* terhadap pelaksanaan uji coba skala kecil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula menunjukkan jumlah nilai setiap item tes yang diberikan oleh *observer* 100% berada pada interval $37 \leq X$ yang berarti masuk dalam kategori sesuai.

Walaupun hasil penilaian pada angket observasi menunjukkan tes yang disusun sesuai dengan kriteria yang dijadikan acuan dalam menyusun tes keterampilan, ketiga *observer* tetap menyampaikan saran perbaikan secara tertulis mengenai pelaksanaan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula ini. Berikut beberapa saran perbaikan dari para *observer* dan revisi yang dilakukan. Pertama, tali rafia yang digunakan diganti dengan bubuk kapur agar tidak mengganggu laju bola. Kedua, lebar lapangan pada keempat item tes yang semula 5 meter dikurangi menjadi 3 meter, sehingga benar-benar dapat mengukur keterampilan pukulan dalam hal mengontrol dan ketepatan pukulan subjek. Ketiga, pada item tes pukulan jarak dekat dan menengah, batas OB yang berada di belakang sasaran dihilangkan, sedangkan pada

tes pukulan jarak panjang, diperpanjang dari 50 cm menjadi 1 meter. Keempat, pada tes *parking* dan *gate-in*, garis sudut yang ada di dalam lapangan dihilangkan, sehingga *testee* yang OB tidak diuntungkan. Kelima, tempat mengawasi pukulan pada tes pukulan *parking* dan *gate-in* dirubah menjadi tiga titik yaitu pinggir kiri, kanan, dan tengah. Hal ini karena dalam permainan, posisi bola memungkinkan untuk berada pada ketiga posisi tersebut. Keenam, jumlah pinalti yang diberikan pada *testee* apabila bola OB ditambah dari satu pukulan menjadi dua pukulan. Hal ini dilakukan agar dapat membedakan antara pemain yang terampil dan yang kurang terampil. Ketujuh, instruksi pada tahap penilaian direvisi menjadi beberapa tahapan sederhana sehingga mudah dipahami.

Uji Coba Skala Besar

Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan di dua tempat, yaitu Klub *Woodball* Buleleng, Bali dan Klub *Woodball* Jepara, Jawa Tengah. Total *testee* pada kedua klub tersebut berjumlah 37 orang yang terdiri dari 22 orang putra dan 15 orang putri.

Mengacu pada tabel 2, hasil penilaian *observer* terhadap pelaksanaan uji coba skala besar tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula menunjukkan jumlah nilai setiap item tes yang diberikan oleh *observer* 100% berada pada interval $37 \leq X$ yang berarti masuk dalam kategori sesuai.

Pada tahap uji coba skala besar, selain dilakukan observasi terhadap substansi tes dan keefektifan proses pelaksanaannya pada jumlah subjek yang besar dan tempat yang berbeda, juga diarahkan pada upaya untuk menguji validitas dan reliabilitas tes, serta penyusunan norma penilaian untuk pengklasifikasian keterampilan atlet pemula. Data yang digunakan untuk menentukan koefisien validitas, koefisien reliabilitas dan norma penilaian tes yang disusun, didapat dari hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang dilakukan pada uji coba skala besar.

Uji Validitas Tes

Koefisien validitas tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang disusun dicari dengan uji validitas konstruk dan validitas kriterium. Uji validitas konstruk dilakukan dengan menganalisis data hasil tes keterampilan pada uji coba skala besar dengan menggunakan *inter-items correlations*, yakni mengorelasikan hasil tes masing-masing item dengan item yang

lain dan mengorelasikan hasil tes masing-masing item dengan skor total. Uji validitas kriterium dilakukan dengan mengorelasikan data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang dilakukan subjek pada uji coba skala besar dan hasil permainan subjek sebanyak 12 *fairway*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil perhitungan. Apabila Sig. hitung lebih kecil dari 0,05 maka item tersebut dianggap valid, demikian juga sebaliknya apabila Sig. hitung lebih besar dari 0,05 maka item tersebut dianggap tidak valid. Hasil analisis data menggunakan *inter-items correlations* dengan teknik korelasi *product moment* dari Pearson tersaji pada tabel 3. Berdasarkan hasil *inter-items correlations* pada tabel 3, dapat diketahui bahwa: **Pertama**, hasil korelasi antara item tes pertama dengan item tes kedua, ketiga, dan keempat memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Data ini menunjukkan bahwa item tes pertama pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan tidak berkorelasi dengan item tes yang lain. **Kedua**, hasil korelasi antara item tes kedua dengan item tes ketiga memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Data ini menunjukkan bahwa item tes kedua pada tes

keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan berkorelasi dengan item tes ketiga. Walaupun dinyatakan berkorelasi namun nilai koefisien korelasinya kecil yaitu 0,495 pada taraf signifikansi 1%. Sedangkan hasil korelasi antara item tes kedua dengan item tes keempat memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Data ini menunjukkan bahwa item tes kedua pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan tidak berkorelasi dengan item tes keempat. **Ketiga**, hasil korelasi antara item tes ketiga dengan item tes keempat memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Data ini menunjukkan bahwa item tes ketiga pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan berkorelasi dengan item tes keempat. Walaupun dinyatakan berkorelasi namun nilai koefisien korelasinya kecil yaitu 0,411 pada taraf signifikansi 5%. **Keempat**, hasil korelasi keempat item tes dengan nilai total tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Data ini menunjukkan bahwa keempat item tes pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan berkorelasi dengan nilai total.

Tabel 3. Hasil *Inter-items Correlations* Tes Keterampilan Olahraga *Woodball* untuk Pemula

		Tes 1: Tes Pukulan Jarak Dekat	Tes 2: Tes Pukulan Jarak Menengah	Tes 3: Tes Pukulan Jarak Jauh	Tes4: Tes Pukulan <i>Parking & Gate-in</i>
Tes 1: Tes Pukulan Jarak Dekat	<i>Pearson Correlation</i>		0.045	0.130	0.207
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0.791	0.442	0.218
	Jumlah Subjek		37	37	37
Tes 2: Tes Pukulan Jarak Menengah	<i>Pearson Correlation</i>	0.045		0.495**	0.310
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.791		0.002	0.062
	Jumlah Subjek	37		37	37
Tes 3: Tes Pukulan Jarak Jauh	<i>Pearson Correlation</i>	0.130	0.495**		0.411*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.442	0.002		0.012
	Jumlah Subjek	37	37		37
Tes 4: Tes Pukulan <i>Parking & Gate-in</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.207	0.310	0.411*	
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.218	0.062	0.012	
	Jumlah Subjek	37	37	37	
Nilai total	<i>Pearson Correlation</i>	0.352*	0.708**	0.807**	0.768**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.033	0.000	0.000	0.000
	Jumlah Subjek	37	37	37	37

Data hasil korelasi antar item tes pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula menunjukkan bahwa antar item tes tidak berkorelasi dan walaupun berkorelasi nilai koefisien korelasinya kecil. Artinya, keempat item tes tersebut tidak memiliki hubungan yang signifikan, sehingga keempat item tes tersebut dapat digunakan sebagai instrumen tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula. Sedangkan untuk hasil korelasi antar keempat item tes dengan nilai total menunjukkan bahwa tiap item tes berkorelasi dengan nilai total. Artinya, keempat item tes pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan valid. Item tes pertama pada tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dinyatakan valid pada taraf signifikansi 5% dengan koefisien korelasi sebesar 0,352 dan item tes kedua sampai dengan keempat dinyatakan valid pada taraf signifikansi 1% dengan koefisien korelasi item kedua sebesar 0,708, item ketiga sebesar 0,807, dan item keempat sebesar 0,768.

Uji validitas yang kedua yaitu uji validitas kriterium. Uji validitas kriterium dilakukan dengan mengorelasikan data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang dilakukan subjek pada uji coba skala besar dan hasil permainan subjek sebanyak 12 *fairway*. Data permainan subjek diambil dua hari setelah melakukan tes keterampilan. Hasil analisis korelasi tersaji pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Korelasi antara Data Hasil Tes Keterampilan Olahraga *Woodball* untuk Pemula dengan Data Hasil Permainan 12 *Fairway*

		Permainan 12 <i>Fairway</i>
Tes Keterampilan Olahraga <i>Woodball</i> untuk Pemula	<i>Pearson Correlation</i>	0.830**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000
	Jumlah Subjek	37

Berdasarkan hasil korelasi pada tabel 4, didapatkan hasil Sig. hitung antara data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dengan data hasil permainan 12 *fairway* lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 dengan koefisien korelasi 0,830. Data ini menunjukkan bahwa tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula valid dengan koefisien korelasi 0,830 pada taraf signifikansi 1%.

Uji Reliabilitas Tes

Koefisien reliabilitas tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang disusun dicari dengan uji reliabilitas menggunakan teknik *test-retest*. Pada uji skala besar masing-masing *testee* melakukan tes sebanyak dua kali dengan jeda waktu satu hari. Hasil tes pertama dan hasil tes kedua dikorelasikan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil perhitungan. Apabila Sig. hitung lebih kecil dari 0,05 maka tes tersebut dianggap reliabel, demikian juga sebaliknya apabila Sig. hitung lebih besar dari 0,05 maka item tersebut dianggap tidak reliabel. Hasil korelasi antara data hasil pengambilan tes pertama dengan data hasil pengambilan tes kedua tersaji pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Korelasi Data Tes Pertama dan Tes Kedua Tes Keterampilan Olahraga *Woodball* untuk Pemula

		Total Nilai Tes Kedua
Total Nilai Tes Pertama	<i>Pearson Correlation</i>	0.905**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000
	Jumlah Subjek	37

Berdasarkan hasil korelasi pada tabel 5, didapatkan hasil Sig. hitung antara data hasil tes pertama dan kedua tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 dengan koefisien korelasi 0,905. Data ini menunjukkan bahwa tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula reliabel dengan koefisien korelasi 0,905 pada taraf signifikansi 1%.

Penyusunan Norma Penilaian Tes

Norma penilaian tes dibuat dalam bentuk kategorisasi jenjang. Jenjang kategorisasi yang dibuat terdiri dari lima jenjang, yaitu (1) sangat baik, (2) baik, (3) cukup, (4) kurang, dan (5) sangat kurang. Penyusunan norma penilaian tes keterampilan olahraga *woodball* ini menggunakan PAN sebagai acuan penilaiannya. Data yang digunakan adalah nilai total masing-masing *testee* dari data hasil tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula pada uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil perhitungan didapat mean (\bar{X}) sebesar 23 dan simpangan baku (S) sebesar 3,9. Norma yang disusun terdiri dari 5

kategori, maka jarak batas daerah dalam kurva normal yaitu $6S/5 = 1,2S$. Dari data-data tersebut kemudian ditentukan batas-batas skor untuk pedoman rentangan skor pada tiap kategori seperti tabel 6.

Tabel 6. Batas Skor Norma Penilaian

Skala	Batas skor
$\bar{x} - 1,8 S$	$23 - 1,8 (3,9) = 15,98 \approx 16$
$\bar{x} - 0,60 S$	$23 - 0,60 (3,9) = 20,66 \approx 21$
$\bar{x} + 0,60 S$	$23 + 0,60 (3,9) = 25,34 \approx 25$
$\bar{x} + 1,8 S$	$23 + 1,8 (3,9) = 30,02 \approx 30$

Sistem penilaian dalam permainan *woodball* semakin sedikit jumlah pukulan yang dilakukan maka semakin baik hasil yang didapat. Sesuai dengan karakteristik permainan dan peraturan *woodball* tersebut, maka dari batas skor yang didapat, disusun norma penilaian tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula sebagai berikut.

Tabel 7. Norma Penilaian Tes Keterampilan Olahraga *Woodball* untuk Pemula

Jumlah pukulan	Kategori
≤ 15	Sangat Baik
16 - 20	Baik
21 - 25	Cukup
26 - 30	Kurang
≥ 31	Sangat Kurang

Kajian Produk Akhir

Dari dua kali uji coba revisi produk yang dilakukan diperoleh tes yang memenuhi kelayakan, sehingga bentuk tes dianggap final. Istilah final disini tidak dimaksudkan bahwa tes tersebut tidak perlu dilakukan pengujian lagi. Sebuah tes akan lebih baik jika mendapatkan pengujian berulang kali. Hasil penilaian dan saran perbaikan terhadap hasil uji coba skala besar serta catatan lapangan digunakan sebagai materi revisi produk untuk menyusun produk akhir. Produk akhir yang dihasilkan berupa tes keterampilan *woodball* untuk pemula, terdiri dari empat item tes yang valid dan reliabel beserta norma penilaiannya. Keempat item tes tersebut yaitu: (1) tes keterampilan pukulan jarak dekat (5 m \pm 25 cm), (2) tes keterampilan pukulan jarak menengah (35 m \pm 25 cm), (3) tes keterampilan pukulan jarak jauh (60 m \pm 25 cm), dan (4) tes keterampilan pukulan *parking* dan *gate-in*. Produk akhir ini dirangkum dalam bentuk buku pedoman pelaksanaan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula yang dikembangkan valid untuk mengukur keterampilan pukulan olahraga *woodball* dalam hal mengontrol pukulan dan ketepatan pukulan dengan koefisien validitas sebesar 0,830. (2) tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula mampu memberikan penilaian yang konsisten terhadap objek dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,905. (3) tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula dilengkapi dengan norma penilaian untuk pengklasifikasian keterampilan atlet pemula.

Saran

Untuk dapat menghasilkan atlet yang berprestasi, perlu adanya standar atau pedoman sebagai pegangan dalam penyeleksian calon atlet dan evaluasi keterampilan atlet. Selain faktor psikis dan fisik, faktor teknik dan kemampuan atlet dalam mengatur strategi bermain juga sangat mempengaruhi hasil yang akan dicapai. Untuk itu, bagi pelatih pada tiap klub *woodball* yang ingin melakukan seleksi pada atlet pemulanya dapat menggunakan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula ini.

Selain pelatih *woodball*, para akademisi yang tertarik melakukan penelitian terkait dengan keterampilan *woodball* atlet pemula, dapat menggunakan tes keterampilan olahraga *woodball* untuk pemula ini sebagai instrumen penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2004). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwiyogo, Wasis D. & Kriswantoro. (2009). *Olahraga woodball*. Malang: Wineka Media.
- Gall, M. D., Gall, J. P. & Borg, W. R. (2007). *Educational research: an introduction (8th ed)*. New York City: Pearson Education, Inc.
- HUMAS Media KONI Pusat. (16 Mei 2013). *Tandiono Jecky dilantik menjadi ketua umum PB. Asosiasi Woodball Indonesia*. Diambil pada tanggal 28 Mei 2013, dari <http://koni.or.id/articles/read/tandiono->

- jecky-dilantik-menjadi-ketum-pb.-
asosiasi-woodball-indonesia.
- International Woodball Federation. (2008). *About IWbF*. Diambil pada tanggal 30 Juli 2012, dari http://www.iwb-woodball.org/about_IWbF.aspx.
- Ismaryati. (2008). *Tes dan pengukuran olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Kriswantoro & Anas K.A. (2012). *Teknik dasar bermain woodball*. Semarang: IWbA.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran penilaian & evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Miller, David K. (2002). *Measurement by the physical educator*. New York City: McGraw-Hill Companies.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani: prinsip-prinsip dan penerapan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Ditjen Olahraga.
- Reynolds, Cecil R., Ronald B. Livingston & Victor Willson. (2010). *Measurement and assessment in education, second edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Soetrisno. (2011). *Mari bermain woodball (let's play woodball)*. Semarang: Indonesia Woodball Association.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. (2004). *Keterampilan ground-strokes petenis pemula, studi eksperimen pada sisiwa SD di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Disertasi, tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.