



## **LAPORAN KEGIATAN PPM**

### **OLAHRAGA WOODBALL SEBAGAI SALAH SATU MODEL PERMAINAN TARGET GAMES**

Disampaikan Pada Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat  
Di MGMP Penjas SMP Kabupaten Sleman

Oleh

**Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

## **A. Judul Materi**

Materi yang disampaikan pada Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berjudul ” **Olahraga woodball sebagai salah satu model permainan target games**”.

## **B. Analisis Situasi**

Sebagai wujud penyempurnaan kurikulum, maka Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi meluncurkan revisi atau perubahan kurikulum menjadi kurikulum tahun 2009 (sebelumnya kurikulum tahun 2002). Kompensasi dari perubahan kurikulum tersebut adalah adanya perubahan struktur kurikulum didalamnya. Demikian juga dengan faktor yang melatarbelakangi struktur kurikulum tersebut yaitu model kurikulum penjas berbasis pembelajaran pendekatan taktik dengan istilah *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TgfU merupakan sebuah model kurikulum dimana model ini membentuk sebuah struktur pengelompokan materi ajar kedalam empat model aktivitas yaitu: *Invasion Games* (Permainan Invasi/teritorial), *Net Games* (Permainan Net), *Striking and Fielding Games* (Permainan dengan konsep melempar tangkap dan memukul pada area tertentu) dan *Target Games* (Permainan Target). Salah satu bentuk dari empat permainan tersebut adalah Target Games atau permainan Target.

Permainan Target merupakan permainan dimana seorang pemain mencetak angka dengan cara melempar, menendang atau memukul bola pada

sebuah sasaran. Prinsip dalam permainan target adalah mencoba melakukan lemparan/pukulan sesedikit mungkin untuk mencapai tujuan permainan, yang terkait dengan permainan target salah satunya adalah olahraga woodball.

### **C. Tujuan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi (pengetahuan dan keterampilan) model pembelajaran target games dalam pembelajaran penjas di SMP se-Kab. Sleman, dalam hal ini pemateri mensosialisasikan Olahraga woodball sebagai salah satu model permainan target games.

### **D. Manfaat Kegiatan**

Dengan materi yang diberikan diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran target games dalam pembelajaran penjas, dengan menggunakan permainan woodball sebagai salah satu modelnya.

### **E. Waktu Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilaksanakan pada

Hari : Senin

Tanggal : 2 Juli 2012

Waktu : 07.30 – 11.30 WIB

Tempat : MGMP Penjas SMP Kabupaten Sleman

## **F. Sasaran Kegiatan**

Sasaran dalam program pengabdian ini adalah Pembina/guru mata pelajaran Penjas Orkes Tingkat SMP di wilayah Kab.Sleman dengan mengambil pusat kegiatan yaitu di wilayah Sleman Timur yang meliputi Kecamatan Depok, Kalasan, Berbah dan Prambanan..

## **G. Metode Pelaksanaan**

Metode yang dilakukan adalah dengan ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktek tentang olahraga woodball

## **H. Materi yang Disampaikan**

### **1. Pembelajaran Target Games dalam Kerangka Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding*)**

Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, dalam Yoyo Bahagia & Adang Suherman, (2000:24-31) *TGFU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu :

- a. *Target games*  
(Permainan Target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasasi yang tinggi. Permainan yang

termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker.

- b. *Net/Wall games* (Permainan Net) adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan. Permainan ini mensyaratkan penutupan ruang kosong dan memanipulasi bola dengan akurasi dan kecepatan tertentu untuk dijatuhkan pada daerah lapangan kosong lawan. Permainan yang termasuk dalam *net/wall games* antara lain adalah bulutangkis, tenis, bolavoli, sepak takraw, squash.
- c. *Striking/ fielding games* (Permainan Pukul-tagkap-lari) adalah *Permainan* tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam

lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Permainan yang termasuk *striking/fielding games* antara lain adalah *baseball, softball, cricket*.

- d. *Invasion games* (Permainan Serangan/invasi) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk menghasilkan gol. Permainan yang termasuk *invasion games* antara lain adalah sepakbola, rugby, bolabasket, bolatangan, hoki.

## **2. Olahraga Woodball Sebagai Salah Satu Model Permainan Target Games**

Olahraga woodball memang masih asing dan jarang sekali didengar di lingkungan kita. Woodball memang olahraga baru, olahraga ini ditemukan atau disusun pertama kali oleh Mr. Ming-Hui Weng and Mr. Kuang-Chu Young pada tahun 1990 di Cina Taipei (<http://www.woodball.net/#1>). Pada awalnya olahraga ini diciptakan hanya bersifat rekreatif, yaitu hanya untuk memanfaatkan lahan kosong yang ada pada sebuah bangunan di kota Taipei City. Akan tetapi pada perkembangannya olahraga ini banyak digemari karena beberapa alasan,

diantaranya yaitu murah dan tempat pelaksanaannya sangat praktis. Sehingga olahraga ini berkembang pesat dan sampai pada 3 tahun setelah olahraga ini di luncurkan akhirnya memiliki sebuah aturan baku yang berlaku sampai sekarang. Dan juga olahraga ini masuk dalam kegiatan pendidikan jasmani di beberapa universitas dan sekolah pada tahun 1995.

Sedangkan di Indonesia, berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tokoh woodball di Indonesia, olahraga ini mulai masuk dan berkembang pada sekitar tahun 2000-an. Akan tetapi sampai pada saat ini baru ada satu arena woodball yang bertaraf internasional yaitu di Umbul Tlatar, Boyolali, Jawa Tengah. Hal ini jelas kurang bisa mendukung untuk pengembangan olahraga ini di seluruh wilayah Indonesia. Padahal untuk menjadi populer sangat dibutuhkan keberadaan sarana/ lapangan yang memadai.

Alat yang digunakan dalam olahraga ini sebenarnya sangat sederhana, yaitu hanya menggunakan tiga alat utama, yaitu stik, bola dan *gate*. Stik digunakan untuk memukul bola untuk kemudian di masukkan kedalam *gate* yang menjadi sasaran. Untuk lebih jelasnya bisa pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.alat dalam wodball



Gambar 2. permainan woodball

Pada intinya permainan woodball dapat dilaksanakan pada beberapa jenis medan baik dengan atau tanpa campur tangan dari manusia, dengan maksud merupakan lapangan alami ataupun buatan. Sebagai contoh bentuk lapangan alami dapat berupa perbukitan, lembah, pantai, taman, dll, sedangkan yang berupa buatan manusia dapat berupa kombinasi dengan daerah wisata seperti di pantai kuta, atau obyek wisata umbul Tlatar di Boyolali, Jawa Tengah yang merupakan salah satu pusat olahraga woodball di Indonesia.

### 3. Cara Bermain Woodball

Pada prinsipnya bermain woodball mirip dengan bermain Golf. Dalam permainan woodball bola dipukul dari start sampai masuk melalui gawang yang ditandai dengan bola yang harus melewati gelas yang bersipat dinamis yang diletakan diantara gawang. Jika bola masih menempel gelas, maka bola belum dianggap masuk (*Goal*). Selama permainan, jika boleh dipukul menggelinding keluar dari batas fairway maka dinyatakan OB (*Out of Bond*). Dengan demikian pemain



mendapatkan tambahan 1 (satu) stroke pukulan (pinalty). Bola yang dinyatakan OB diambil kembali dan ditempatkan pada posisi titik lintas bola pada saat pertamakeluar dari batas tersebut dengan jarak maksimal 2 (dua) kepala mallet. Jika bola yang dimainkan jatuh/menggelinding ke dalam rintangan (pohon, belukar, batu, lubang, dan lain-lain) dan pemain tidak dapat memukul bola sesuai dengan setandar normal, bola dapat diambil/dipindah dan diperlakukan sebagai OB.

Jika dalam fairway terbentur oleh bola dari fairway lain dan berhenti pada posisi bary, maka bola dipindahkam sesuai pada posisi semula tetapi sebaliknya jika bola terbentur oleh bola dari satu fairway dan berhenti pada posisi baru maka dianggap posisi awal (bola tidak dipindahkan). Pemain tidak boleh menyentuh bola yang sedang dimainkan dengan anggota tubuh maupun malletnya baik itu bolanya sendiri ataupun pemain lainnya.

Permainan *woodball* adalah permainan yang dilakukan perorangan secara beregu dengan masing-masing regu berjumlah 4 orang. Pada intinya permainan *woodball* adalah mencari *point* atau nilai terkecil dengan cara pemain memukul dan harus berhasil memasukan bola dalam setiap lintasan atau dinamakan fairway pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Terdapat 24 gate yang harus ditempuh oleh masing-masing pemain.

Permainan cabang olahraga woodball dengan cara dipukul secara berangsur - angsur menuju gate. Mallet atau pemukul yang digunakan dalam woodball dibuat dan dimodifikasi secara khusus dari kayu yang

berbentuk palu godam. Mallet tersebut berukuran panjang 90 sentimeter, terdiri dari pegangan dan kepala mallet dan berat 800 gram. Ukuran kepala mallet berbentuk botol dengan ukuran panjang 21,5 sentimeter, dasar malet ditutup dengan topi yang terbuat dari karet berbentuk lingkaran. Garis tengah topi malet berukuran 6,6 sentimeter dengan dasar tebalnya 1,3 sentimeter, tinggi kepala mallet 3,8 sentimeter dan ketebalan dinding luar mallet 0,5 sentimeter. Setiap pemain yang sedang memukul dalam permainan *woodball* menggunakan sarung tangan. Ada beberapa teknik dasar yang dilakukan dalam permainan *woodball* yaitu teknik memegang malet, teknik memukul bola (*batting*), dan teknik memasukan bola (*shooting*).

## **I. Hasil Kegiatan**

Dari materi yang diberikan, hasil yang diperoleh adalah, bertambahnya pengetahuan serta keterampilan para peserta sosialisai dalam hal permainan target yang merupakan salah satu model materi dalam cakupan model pembelajaran Pendekatan Taktik atau *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) melalui olahraga woodball. Dari hasil evaluasi dan refleksi, muncul gagasan untuk bisa mengembangkan kegiatan ini yaitu dengan berusaha untuk memodifikasi berbagai bentuk model permainan yang bisa digali dalam bentuk permainan target sehingga dapat memperkaya materi pembelajaran yang disampaikan kepada para siswa di lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Sleman.

## **J. Daftar Pustaka**

- Dwiyogo, Wasis D dan Kriswantoro. 2009. *Olahraga Woodball*. Malang: Wineka Media
- Irdiyana. P. 2010. *Depinisi Olahraga Woodball*. Bandung
- Sugiono. 2008. *Peraturan Permainan Woodball*. Semarang : Indonesia Woodball Association
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah