

Pengembangan Buku Latihan *Woodball* Berbantuan *Quick Response Code* pada Atlet *Woodball* Kabupaten Musi Rawas

Wawan Syafutra^{1*}, Engdita Fauzia², Hengky Remora³
Universitas PGRI Silampari

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku *woodball* berbantuan *QR Code* pada atlet *woodball* kabupaten Musi Rawas. Metode penelitian yang digunakan *ADDIE* dengan lima langkah yaitu 1) *Analisis*, 2) *Desain*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket. Teknik analisis data menggunakan langkah analisis kevalidan dengan 3 ahli, analisis kevalidan ahli media 85%, analisis kevalidan ahli bahasa 88%, analisis kevalidan ahli materi 97%, sehingga dengan apa yang didapat dari ke 3 para ahli media yang dikembangkan sangat valid, selanjutnya analisis kepraktisan dengan menguji atlet dengan uji *One to One* dan *Small Group* mendapatkan nilai 89,2% sehingga media yang dibuat sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, *Woodball QR Code*, Musi Rawas

ABSTRACT: This study aims to develop a QR Code -assisted woodball book for woodball athletes in Musi Rawas district. The research method used *ADDIE* with five steps, namely 1) *Analysis* , 2) *Design* , 3) *Development* , 4) *Implementation* , 5) *Evaluation* . Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires. The data analysis technique used a validity analysis step with 3 experts, 85% media expert validity analysis, 88% linguist validity analysis, 97% material expert validity analysis, so that with what was obtained from the 3 media experts developed it was very valid, then the analysis practicality by testing athletes with the *One to One* test and *Small Group* getting a score of 89.2% so that the media made is very practical.

Keywords: Development, *Woodball QR Code* , Musi Rawas

Submitted: 08-08-2022; Revised: 17-08-2022; Accepted: 24-08-2022

*Corresponding Author: wawansyafutra.unpari@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga kualitas kesehatan seseorang baik jasmani dan rohani. Saat ini olahraga merupakan salah satu fenomena yang mendunia dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan bermasyarakat, bahkan melalui olahraga dapat dilakukan pembangunan karakter suatu bangsa, sehingga olahraga menjadi sarana strategis untuk membangun kepercayaan diri, identitas bangsa dan kebanggaan Nasional melalui pembinaan olahraga yang sistematis yang berkualitas sumber daya manusia dapat diarahkan pada peningkatan pengendalian diri, tanggung jawab, disiplin, sportivitas yang pada akhirnya dapat memperoleh prestasi olahraga yang dapat membangkitkan kebanggaan Nasional.

Semakin berkembangnya zaman semakin banyak pula cabang olahraga permainan baru yang bermunculan saat ini contohnya seperti olahraga *Woodball*. Seperti yang dijelaskan oleh D. Soetrisno (2015: 10) Olahraga *Woodball* (bola kayu) pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Ming Hui Weng dan Kuang Chu Young. Awalnya mereka hanya ingin membangun sebuah taman bagi kedua orang tuanya, supaya mereka dapat berjalan-jalan dilokasi yang nyaman dengan pemandangan yang indah di Nei-Shuang, Shuh-Lin, Taipei, Taiwan. Akhirnya setelah mengelilingi area perbukitan, mereka menemukan area teras yang dapat dikembangkan menjadi sebuah tempat olahraga *outdoor*. Ide tersebut berkembang untuk memanfaatkan area tersebut sebagai lapangn bermain bola.

Menurut Kriswanto (2016:3) *woodball* merupakan pengembangan dari permainan *golf*, dimana lubang (*hole*) digantikan dengan gawang kecil yang disebut (*gate*) pemukul bola disebut dengan *mallet* apabila bola dipukul maka akan menggelinding berbeda dengan permainan *golf* yang bila bola dipukul maka akan melambung.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa permainan *woodball* ini adalah permainan yang dimodifikasi dari permainan *golf* tetapi alat yang di gunakan di modifikasi kembali menggunakan kayu baik dari pemukul, bola, dan gawang. Begitupun dengan cara memainkannya, jika permainan *golf* melambung saat dipukul sedangkan untuk permainan *woodball* akan menggelinding mengikuti tekstur dari lapangan tempat bermain.

Menurut Saputro, B. (2017:7) menyatakan bahwa *Research & Development (R&D)* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Putra (2015:67) mengungkapkan secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, dirumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Menurut Sugiyono (2016:297) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan oleh penyusun bahwa pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Yang berguna untuk menentukan keefesienan dan keefektifan dari suatu produk.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Aji, W. N. (2016:120-121) Model adalah konsep perangkat yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi.

Berbagai model dapat dikembangkan dalam mengorganisasi pengajaran. Model desain pengajaran pada dasarnya merupakan suatu pengelolaan pengembangan yang akan dilakukan terhadap sesuatu yang akan jadi pembelajaran. Berikut adalah model-model pembelajaran yang dapat dipergunakan.

a. Model *Dick and Carrey*

Aji, W. N. (2016:121) secara umum, penggunaan model pembelajaran *Dick and Carrey* terdiri atas 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model *Dick and Carrey* menunjukkan hubungan yang sangat jelas dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan langkah yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat dalam *Dick and Carrey* sangat ringkas, tetapi isinya padat dan jelas dari suatu urutan ke urutan berikutnya. Langkah awal pada model *Dick and Carrey* adalah mengidentifikasi tujuan pengajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum, baik diperguruan tinggi maupun sekolah menengah dan dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu yang memiliki tujuan pembelajaran dalam kurikulumnya untuk dapat melahirkan suatu rancangan pembelajaran.

b. Model Pengembangan *ADDIE*

Model penelitian pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) digunakan untuk pengembangan bahan ajar dengan model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (1996) dalam I Made Teguh dkk (2013:16) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek procedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model penelitian pengembangan ini terdiri atas lima langkah, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)
2. *Design* (perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi)

c. Model Pengembangan 4-D

Menurut Arywiantari, D. (2015:3) mengatakan bahwa model 4-D merupakan salah satu desain pembelajaran sistematis. Adapun tahapan dalam model pengembangan 4-D (*four D model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, M. (2017:40-41) tanpa tahap penyebaran atau *disseminate* karena terbatasnya waktu dan biaya penelitian, yaitu mulai dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

New Oxford American Dictionary mencatat bahwa kata media berasal dari kata "*medius*" yang bermakna "diantara". Menurut Cahyadi, A. (2019:3) mengungkapkan media adalah alat, sarana, prantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*massage*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Sukiman (2012:29) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sedangkan menurut Jannah (2017) mengungkapkan media adalah salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pendidikan yang digunakan untuk memberikan materi dan informasi yang akan disampaikan antara pendidik dan siswa agar lebih alternatif.

Fungsi Media Pembelajaran

Dalam melakukan proses pembelajaran media memiliki fungsi yang terkandung di dalamnya, Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi media yaitu:

a) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dan penerima pesan.

b) Fungsi Motivasi

Dengan media pembelajaran atlet diharapkan lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi.

c) Fungsi Kebermaknaan

Dapat meningkatkan atlet dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d) Fungsi Pernyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap atlet, sehingga setiap atlet memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang didapatkan.

e) Fungsi Individualitas

Dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Yohana (2017:68) *QR code* adalah bentuk evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi. Sedangkan menurut Ardianto, E. dan Wakhidah, N. (2016:36) *QR code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2-dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. *QR code* adalah *barcode* 2-dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso-Wave pada tahun 1994.



Gambar 1. Logo Quick Response Code
<https://www.google.com/url?sa=i&url>

Cara Kerja Quick Response Code

Membuat sebuah *QR code* bisa menggunakan *software QR code* yang tersebar diinternet ataupun membuat langsung secara online pada situs pembuat *QR code generator* atau *Free QR code generator*. Berikut cara membuat *QR code* melalui situs *free QR code generator*. Dengan menggunakan situs <http://www.the-qrcode-generator.com>. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Masuk situs <http://www.the-qrcode-generator.com>
- b. Pada sebelah kiri layar terlihat tab *Type*, pilih salah satu sesuai kebutuhan.
- c. Membuat *QR code* untuk alamat situs ini <http://www.krtutorplus.com>
- d. Maka pilih tab URL. Isi kolom yang tersedia dengan alamat situs.
- e. Klik tombol *save* yang ada disebelah kanan.
- f. Kemudian akan muncul *pop up*, isi file name dengan nama file yang diinginkan misalkan situsku.png, pilih jenis gambar yang diinginkan, misal *PNG*. Lanjutkan dengan klik tombol *save*.
- g. Akan muncul jendela *download*, silahkan di *OK* saja agar file gambar *QR code* nya tersimpan dikomputer.
- h. Selesai
- i. Langkah selanjutnya memasang *QR code* tersebut pada halaman situs yang diinginkan.
- j. Contoh *QR code* yang dihasilkan.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan *Research and development (R&D)*. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model pengembangan yang dapat digunakan. Dalam penelitian pendahulu langkah pertama kali dilakukan adalah menganalisis kebutuhan pelatih dan atlet

dilapangan dengan cara observasi langsung ke klub Silampari *woodball* kabupaten Musi Rawas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Perhitungan Kualitas Pengembangan Media Buku Latihan *Woodball* Berbantuan *Qr Code*

Tabel 1. Analisis Data Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Butir	Skor
Kemudahan penggunaan	Kemudahan dalam menggunakan aplikasi	1	5
	Kemudahan dalam scan barcode	2	5
	Kemudahan dalam menetapkan halaman yang ditujuh	3	4
	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi	4	4
Keindahan	Kemenarikan tampilan desain yang ada dalam buku	5	4
	Keterampilan dan tata letak urutan materi	6	4
	Keterampilan teks, dan barcode yang disajikan	7	3
	Kesesuaian pemilihan begroun dan kontras	8	3
Integrasi Media	Keseimbangan warna	9	4
	Kesesuaian ukuran teks dan gambar	10	4
	Penyajian video yang mendukung materi	11	5
Kualitas Teknik	Ketepatan gambar dan isi materi	12	5
	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai	13	4
	Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran dan warna	14	4
	Media yang dibuat dapat menarik minat pembaca	15	5
	Media yang dibuat dapat menuhbuhkan motivasi belajar	16	5
Jumlah yang Diperoleh			68

Rumus Perhitungan

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ \text{Jumlah skor yang diperoleh} &= 68 \\ \text{Jumlah skor indikator} &= 16 \\ \text{Skor maksimum} &= 5 \\ \text{Jumlah skor tertinggi} &= 1 \times 16 \times 5 \\ &= 80 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{68}{80} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Tabel 2. Interpretasi Penilaian

Presentase Kevalidan	Kriteria
<21%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 3. Analisis Data Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Butir	Skor
Kegunaan Bahasa	Ketepatan dalam menggunakan symbol	1	4
	Ketepatan ejaan	2	4
	Ketepatan struktur kalimat	3	5
	Keefektifan kalimat untuk menyampaikan informasi mengacu pada ketepatan bahasa	4	5
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan membangkitkan motivasi atlet dan pembaca	5	4
	Pesan dan informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik	6	4
	Penulisan bahasa yang digunakan mudah dipahami	7	5
Jumlah yang Diperoleh			31

Rumus Perhitungan

Jumlah skor diperoleh = 31
 Jumlah skor indikator = 7
 Jumlah skor maksimum = 5
 Jumlah skor tertinggi = $1 \times 7 \times 5$
 = 35

Nilai Validitas = $\frac{31}{35} \times 100\%$
 = 88%

Tabel 4. Interpretasi Penilaian

Presentase Kevalidan	Kriteria
<21%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 5. Analisis Data Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Butir	Skor
Kesesuaian	Kejelasan materi yang disampaikan pada buku latihan dalam <i>barcod</i>	1	5
	Kesesuaian tujuan dalam buku dengan materi yang diterapkan	2	5
	Relevansi media dengan materi	3	5
	Keruntutan penyampaian materi	4	5
	Kejelasan penyampaian materi	5	5
Kualitas Isi dan Tujuan	Cakupan materi yang disajikan	6	5
	Penyajian gambar dan tabel yang dicantumkan pada materi	7	4
	Penyajian contoh-contoh yang dicantumkan pada materi	8	5
	Penyajian video yang dicantumkan pada materi untuk menambah pemahaman	9	4

	Ketepatan penggunaan bahasa bagi pembaca	10	5
	Penyajian materi yang menarik dan tidak monoton	11	5
Kualitas Intruksional	Media dapat menumbuhkan motivasi pembaca dan atlet untuk mengetahui lebih tentang materi yang disajikan	12	5
	Media dapat menarik minat pembaca	13	5
	Media dapat membantu pembaca dan atlet dalam proses latihan yang baik dan benar	14	5
	Media berbantuan <i>QR Code</i> dapat mempraktikkan membaca dimana saja dan kapan saja melalui hanpone	15	5
	Media dapat menambah ilmu pengetahuan, teknik latihan dan program latihan	16	5
Jumlah yang Diperoleh			78

Rumus Perhitungan

Nilai Validitas = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor tertinggi} &= 80 \\ \text{Jumlah skor yang diperoleh} &= 16 \\ \text{Jumlah skor indikator} &= 5 \\ \text{Skor maksimum} &= 1 \times 16 \times 5 \\ \text{Jumlah skor tertinggi} &= 80 \end{aligned}$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{78}{80} \times 100\% = 97\%$$

Tabel 6. Interpretasi Penilaian

Presentase Kevalidan	Kriteria
<21%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 7. Hasil Presentase Seluruh Ahli

No	Validator	Skor yang Diperoleh	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	68	85%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	31	88%	Sangat Valid
3	Ahli Materi	78	97%	Sangat Valid
Rata-rata		177	90%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{177}{195} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Tabel 8. Interpretasi Penilaian

Presentase Kevalidan	Kriteria
<21%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Uji Kepraktisan Pelatih

Subjek	Nomor Pertanyaan																	Jml	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Pelatih	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	82
Jumlah																		82	

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{82}{90} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Tabel 10. Presentare Penilaian Angket Respon Guru

Presentase Kepraktisan	Kriteria
<21%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Tabel 11. Hasil Uji Kepraktisan Perorangan (*One To One*)

No	Kode Atlet	Nomor Pertanyaan																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	A1	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	72
2	A2	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	72
3	A3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	77
Jumlah																		221

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{A1} &= \frac{72}{80} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A2} &= \frac{72}{80} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A3} &= \frac{77}{80} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{221}{240} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Tabel 12. Presentare Penilaian Angket Respon Guru

Presentase Kepraktisan	Kriteria
<21%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Tabel 13. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil (*Small Group*)

No	Kode Atlet	Nomor Pertanyaan																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	A1	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	72
2	A2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	67
3	A3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	5	5	4	5	66
4	A4	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	70
5	A5	3	4	4	4	4	3	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	68
6	A6	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	77
Jumlah																	420	

Tingkat Kepraktisan = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} A1 &= \frac{72}{80} \times 100\% \\ &= 90\% \\ A2 &= \frac{67}{80} \times 100\% \\ &= 83\% \\ A3 &= \frac{66}{80} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} A4 &= \frac{70}{80} \times 100\% \\ &= 87\% \\ A5 &= \frac{68}{80} \times 100\% \\ &= 85\% \\ A6 &= \frac{77}{80} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kepraktisan} &= \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{420}{480} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Tabel 14. Presentare Penilaian Angket Respon Guru

Presentase Kepraktisan	Kriteria
<21%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengembangan media buku latihan woodball berbantuan *QR Code* dirancang untuk pembaca, atlet dan masyarakat umum yang ingin mengetahui woodball dan teknik latihan woodball dengan penggunaan *barcode QR Code* yang dapat menghubungkan langsung ke youtube untuk melihat secara langsung tidak hanya digambar. Kevalidan dari pengembangan media buku latihan woodball berbantuan *QR Code* yang dinilai oleh para ahli diantaranya adalah ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan dari penilaian yang telah diberikan oleh para ahli pengembangan buku latihan woodball berbantuan *QR Code* dengan presentase 90%, sehingga penelitian ini dikategorikan sangat valid. Kepraktisan pengembangan buku latihan woodball berbantuan *QR Code* ini yang diperoleh dengan taap perorangan (*One to One*) dan kemudian kelompok kecil (*Small Group*) dan pelatih. Berdasarkan hasil yang diperoleh presentase yang didapatkan adalah 89,2% yang artinya pengembangan buku latihan woodball berbantuan *QR Code* ini dikatakan sangat praktis.

PENELITIAN LANJUTAN

Peneliti mengharapkan dari jurnal yang telah dibuat ini peneliti selanjutnya dapat mengambil dan memanfaatkan materi yang sudah ada dalam jurnal sebaik mungkin dan dapat dipergunakan dengan sebenarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak terkait yang sudah membantu melancarkan pembuatan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kriswanto, E. S. (2016). *Trend Olahraga Masa Kini Woodball*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Soetrisno. D. (2015). *Bermail Woodball*. Semarang: IWbA.
- Sari, D. M. & Syafutra, W. (2021). *Penerapan Imagery Trening Untuk Meningkatkan Hasil Pukulan Parking Dan Gate-In Shooting Performance Of Musi Rawas Woodball*. Lubuklinggau: Jurnal Maenpo,11,143-152.
- Kristanti, D & Julia, S. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Aceh Barat. Jurnal Maju. 4, 38-50.
- Kirna, I. M. & Tegeh, I. M. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*.
- Tegeh, I. M, Jampel, I. N. & Pudjawan, K. (2015). *Pengembangan Buku Ajar Model Penilitin Pengembangan Dengan Model ADDIE*. Denpasar: Seminar Nasional Riset Inovatif IV. 4, 208-216.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Wakhidah, N. & Ardianto, E. (2016). *Pengembangan Metode Otentikasi Keaslian Ijasah Dengan Memanfaatkan Gambar QR Code*. Semarang. Jurnal Trasformatika. 13,35-41.
- Dr.Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Dr. Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wijayanti, W. & Resmasira, S. C. (2019). *Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono*. Sarirono:Jurnal Penelitian Dan Pengembangan. 3(2),77-83.
- Cahyadi Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.