

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya produk tersebut memiliki kekurangan ataupun untuk memberikan pengaruh yang lebih bahkan juga bisa untuk menggantikan alat tersebut. Menurut Gagne dan Brings dalam Warsita (2003:266) pengembangan merupakan sebuah sistem dalam pembelajaran dengan tujuan mendukung proses belajar siswa yang meliputi serangkaian peristiwa yang ditunjukkan pada proses belajar internal. Sedangkan menurut Setyosari (2016: 277) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan.

Pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Menurut Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari (2014:59) pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan,

menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri. Menurut siagian (2012:254) pengembangan meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani.

Pengembangan sendiri dapat dilakukan apabila terdapat beberapa permasalahan pada alat tersebut seperti halnya kurang maksimalnya alat untuk memaksimalkan kemampuan dan juga bisa dikarenakan sulitnya alat didapatkan. Menurut Sugiyono (2017:407) Pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara terencana dan terarah untuk membuat, memperbaiki, menambahkn sebuah alat untuk meningkatkan kualitas dan menggunakan untuk memaksimalkan sebuah kemampuan yang dimiliki.

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan sebuah keahlian yang dimiliki seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan. Menurut Bambang

Wahyudi (2002:33) keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek.

Menurut Sri Widiastuti (2010:49) keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Sedangkan menurut Amirullah dan Budiyo (2014:21) skill atau keterampilan ada suatu kemampuan untuk menterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Keterampilan kerja ini dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu :

- a. Keterampilan mental seperti analisa, membuat keputusan, menghitung dan menghafal.
- b. Keterampilan fisik seperti keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh dan pekerjaan.
- c. Keterampilan sosial seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang dan lain-lain.

Sedangkan Menurut Singer dikutip oleh Amung (2000:61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuandengan efektif. Menurut Hottinger (Hari Amirullah, 2003: 18), keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu: (a) keterampilan phylogenetic, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiringdengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan ontogenetic, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan.

Dalam kondisi ini dapat ditarik kesimpulan, keterampilan merupakan sebuah kemampuan atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas dalam bidang tertentu.

3. Olahraga *Gateball*

a. Sejarah perkembangan *Gateball*

Olahraga *Gateball* merupakan salah satu cabang olahraga rekreasi, Olahraga rekreasi adalah olahraga yang mengarah kepada aktifitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. *Gateball* sendiri dipopulerkan pertama kali di Jepang oleh Eiji Suzuki pada tahun 1947. Dikutip dari PERGATSI (2015:1) *Gateball* sendiri mulai populer pada tahun 1950 yang disebar luaskan oleh instruktur pendidikan jasmani dan akhirnya pada tahun 1962 mulai terbentuk Asosiasi *Gateball* Kumamoto di Jepang. Setelah itu, olahraga *Gateball* sudah mulai tersebar luas di kalangan negara seperti Tiongkok, Amerika Serikat, dan lain-lain terbukti dengan adanya Word *Gateball* Union (WGU). Setelah terbentuknya WGU atau Word *Gateball* Union banyak negara lain yang mulai ikut tergabung di dalamnya. Indonesia sendiri mulai ikut tergabung menjadi anggota Word *Gateball* Union atau WGU sekitar pada tanggal 13 Agustus 2013. Selanjutnya peminat permainan *Gateball* di Indonesia menyebar secara perlahan ke berbagai provinsi lainnya.

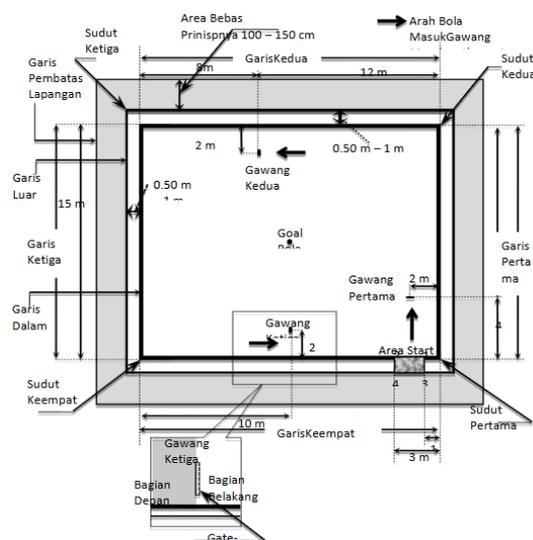
Gateball adalah jenis olahraga rekreasi dengan menggunakan alat berupa tongkat pemukul bola yang dimainkan oleh 2 tim saling berhadapan. Setiap tim terdiri dari 5 pemain. Menurut Suryanto (2017:14) *Gateball* merupakan olahraga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi Permainan dilakukan dilapangan berumput yang datar, tidak ada rintangan, berbentuk empat persegi panjang. Target setiap pemain adalah memasukkan bola melalui 3 buah gawang yang bernama gate secara berurutan, dan terakhir mengenai pin atau yang bernama goal-pole yang dipasang ditengah-tengah lapangan. Permainan berjalan paling lama 30 menit. Dalam permainan setiap pemain harus saling membantu sesama kawan dan berusaha menghambat tim lawan dengan cara bola kawan/lawan dikenai atau biasanya disebut touch kemudian bola yang terkena digulirkan kearah yang menguntungkan bagi tim. Pengguliran bola adalah merupakan dampak pemukulan bola sendiri yang diinjak dengan kaki, dan bola terkena lain yang ditempelkan pada bola sendiri sebelum dipukul (sparking). Olahraga ini lebih menekankan pada kerjasama tim, penggunaan taktik dan strategi bermain, ditunjang dengan keterampilan menggunakan tongkat pemukul.

b. Sarana dan Prasarana *Gateball*

1) Lapangan *Gateball*

Lapangan *Gateball* berbentuk persegi panjang dengan ukuran garis dalam panjang 20-25 meter dan lebar 15x20meter.Lapangan dikelilingi dengan garis dalam (*inside line*) dan garis luar (*outside line*), dimana kedua garis tersebut berjarak 50-100 centimeter. Lebar garis sebaiknya berwarna kontras dengan warna lapangan.

Menurut buku panduan Peraturan *Gateball* (2015:14) Lapangan *Gateball* dengan permukaan datar berumput. Garis antara pojok (*corner*) pertama dan kedua disebut garis pertama, diantara pojok kedua dan ketiga disebut garis kedua, diantara pojok ketiga dan keempat disebut garis ketiga, dan diantara pojok keempat dan pertama disebut garis keempat. Sudut-sudut terbentuk oleh garis dalam disebut sudut 1,2,3 dan 4. Sedangkan area start adalah 2 meter pada garis 4 yaitu dengan jarak 1 meter dari sudut 1 meter dari sudut 1 hingga meter ke 3 dari sudut 1.

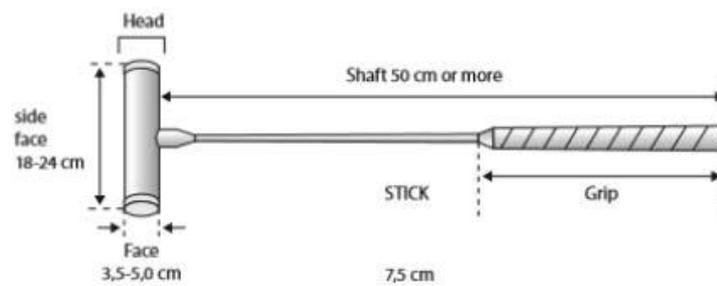


Gambar 2.1. Lapangan *Gateball*
(Sumber : Peraturan *Gateball* 2015)

2) *Stick* atau tongkat pemukul

Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:15)

Stick atau tongkat di dalam permainan olahraga *Gateball* pemukul berbentuk T terdiri dari batang dan kepala, kepala terbuat dari kayu, besi, dan sejenisnya dan berbentuk silinder dengan ukuran panjang antara 18-24cm serta kedua permukaannya datar berdiameter 3,5-5cm, sedangkan panjang batang *stick* sesuai dengan kebutuhan, mulai dari 50cm atau lebih yang terpasang pada bagian tengah kepala. Tidak ada batasan mengenai bahan dari tongkat pemukul serta tak ada batasan berat, biasanya tongkat pemukul terbuat dari kayu atau logam.



Gambar 2.2 *Stick* / Tongkat Pemukul
(Sumber : Peraturan *Gateball* 2015)

3) Bola

Dalam permainan ini menggunakan bola untuk bermain yang terbuat dari bahan *synthetic residue* dengan diameter 7,5cm dan berat 230 gram dengan permukaan licin dan rata. Jumlah bola yang digunakan dalam sebuah permainan adalah 10 buah dengan pembagian 5 bola warna merah dan 5 bola warna putih.

Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:16) Bola merah mempunyai angka ganjil 1,3,5,7, dan 9 yang ditulis dengan warna putih serta bola putih mempunyai angka genap 2,4,6,8 dan 10 yang ditulis dengan warna merah.



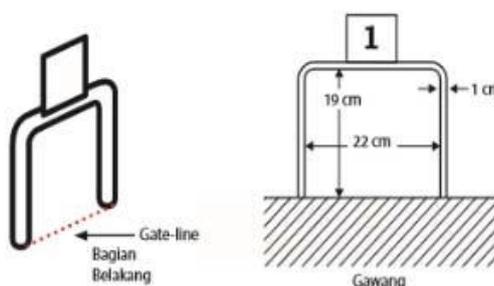
Gambar 2.3. Bola
(Sumber :*Gateballind.blogspot.com*)

4) Gate

Dalam permainan ini yakni harus memasukkan bola ke gate atau gawang. Gate atau gawang terdiri dari gawang pertama, kedua, dan ketiga. Gawang merupakan perlengkapan utama. Untuk mendapatkan point harus dengan cara bola melewati gawang secara berurutan. Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:17) Tawang ditancapkan secara vertikal diatas lapangan, gawang terbuat dari batang silinder dengsn diameter 1 centimeter yang terdiri atas dua sudut sebesar 90° dengan lebar 22 cm dan tinggi 10 centimeter dari tanah. Setiap gawang diberi label sesuai nomor gawang. Label diletakkan pada puncak gawang berbentuk bujur sangkar dengan panjang tiap sisi 10 centimeter. Posisi gawang sebagai berikut:

- a. Gawang pertama terletak 4 meter dari titik tengah areastart menuju garis kedua dan sejajar dengan garis keempat.

- b. Gawang kedua terletak 2 meter dari garis kedua, tegak lurus pada titik 12 meter dari pojok kedua menuju pojok ketiga dan ditancapkan sejajar garis pertama.
- c. Gawang ketiga terletak 2 meter dari titik tengah garis keempat dan sejajar dengan garis pertama.



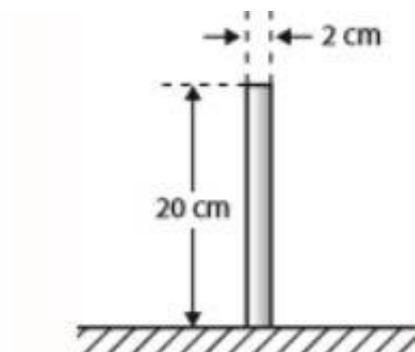
Gambar 2.4. *Gate* / Gawang
(Sumber : Peraturan *Gateball* 2015)

5) *Goal Pole*

Goal pole merupakan sebuah tiang yang diletakkan pada titik pusat lapangan. Selain untuk memperoleh poin setelah melewati gawang ketiga gol pole juga untuk mengakhiri sebuah permainan. Apabila bola *Gateball* dapat mengenai *Goal Pole* ini maka pertandingan atau giliran pemukul sudah selesai dan dapat mengakhiri sebuah permainan *Gateball*.

Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:19) *Goal pole* terbuat dari pipa besi dengan diameter 2 centimeter, ditancapkan vertical dengan tinggi 20 centimeter

dari permukaan lapangan. *Goal pole* sebaiknya berwarna kontras dengan warna lapangan agar mudah dilihat.



Gambar 2.5. *Goal Pole*
(Sumber : Peraturan *Gateball* 2015)

c. Peraturan *Gateball*

Gateball adalah jenis olahraga dengan menggunakan tongkat pemukul (*stick*), dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan dan setiap tim terdiri dari 5 pemain. Tim merah memegang bola ganjil (1,3,5,7,9) sedangkan tim putih memegang bola genap (2,4,6,8,10). Tim merah memukul bola terlebih dahulu lalu diikuti tim putih sesuai urutan nomor bola. Bola dipukul melewati 3 gawang dan menyelesaikan permainan bila telah menyenruh *goal pole*.

Menurut buku panduan Kejurnas *Gateball* (2021:2) permainan dilakukan dilapangan rumput yang datar sehingga tidak ada rintangan serta lapangan berbentuk persegi panjang. Target setiap pemain adalah memasukkan bola melalui 3 buah

gate secara berurutan dan terakhir mengenai pin (*goal-pole*) yang dipasang ditengah-tengah lapangan. Permainan paling lama 30 menit. Dalam permainan setiap pemain harus saling membantu sesama kawan dan berusaha menghambat tim lawan dengan cara bola kawan/lawan dikenai. Pemenang ditentukan oleh jumlah total nilai yang diperoleh selama 30 menit waktu permainan.

Setiap tim terdiri atas 5 pemain inti dan pemain cadangan samapi 3 orang, salah seorang pemain bertindak menjadi kapten tim. Masing-masing tim memiliki seorang manajer. Bola diletakkan pada area start, lalu dipukul sampai melewati *gate* pertama. Bilagagal, bola dikembalikan dan pemain tidak punya kesempatan memukul lagi, namun apabila berhasil, pemain mempunyai kesempatan satu kali lagi memukul bola. Bola tidak diijinkan masuk lapangan bila gagal melewati *gate* pertama. Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:19) Pemukulan yang sah adalah pemukulan terhadap bola sendiri setelah dipanggil wasit pada gilirannya, dengan menggunakan permukaan kepala tongkat pemukul, tepat mengenai bola.

Dalam satu ayunan, walaupun *stick* mengenai sepatu, tanah atau benda lain, namun tongkat pemukul masih mengenai bola, pemukulan dianggap sah (Suryanto, 2011: 23). Disebut *out ball*, jika hasil pukulan atau spark menyebabkan bola keluar dari

garis lapangan. Jika pada kesempatan memukul berikutnya, bola yang keluar tadi dipukul masuk ke lapangan mengenai bola lainnya dalam lapangan, hal ini merupakan pelanggaran. Jika bola tersebut melewati *gate* atau *goal-pole*, bola tersebut tidak memperoleh poin. Ketika bola yang dipukul oleh pemain menyentuh atau mengenai bola lainnya (baik bola kawan maupun bola lawan), maka hal itu disebut “*touch*”. Bila kedua bola masih dalam garis permainan maka pemain mempunyai kesempatan melakukan *sparking*. *Sparking* merupakan aktivitas yang berkesinambungan setelah terjadi sentuhan. Dengan mengambil bola yang tersentuh, injak bola ditempatnya berhenti kemudian letakkan bola yang tersentuh tadi menempel pada bolamu dan arahkan sesuai dengan keinginan. Kemudian pukul bolanya sehingga hanya bola yang tersentuh tadi yang bergerak lalu angkat kaki dari bolamu. *Sparking* yang sukses memberikan kesempatan memukul satu kali lagi. Ketika melakukan *sparking*, dengan mempertimbangkan strategi permainan, bola yang tersentuh dapat diarahkan ke tempat yang menguntungkan team. Misalnya, bila bola kawan yang di-*sparking* bola diarahkan melewati gawang untuk memperoleh poin namun bila bola lawan, bola tersebut dapat di-*sparking* bola keluar dari garis permainan. Mengumpan, yaitu menempatkan bola pada posisi yang relevan untuk pemain berikutnya. Lihat

diagram di bawah, pemain team merah bola 1 memukul bola sampai terletak antara bola 3 dan bola 5. Harapannya bola 3 mengenai bola 1 lalu melakukan *sparking* ke arah yang menguntungkan sekaligus memangkas jarak antara bola 3 dan 5 menjadi lebih dekat sehingga lebih memungkinkan menyentuh bola

Bila bola yang dipukul mampu melewati gawang (*gate tsuka*) sekaligus menyentuh bola setelah melewati gawang, bola tersebut mempunyai dua kali kesempatan memukul setelah berhasil melakukan *sparking* yang benar. Lihat diagram di bawah Bila bola yang dipukul mampu mengenai dua bola sekaligus, maka setelah melakukan dua kali *sparking*, bola tersebut mempunyai dua kali kesempatan untuk memukul berikutnya. Ini disebut *double touh*.

d. Teknik Dasar Permainan *Gateball*

1) Pukulan

Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:21)

Pukulan (*Stroke*) adalah memukul langsung bolanya sendiri oleh pemain yang bersangkutan dengan *stick*. Pukulan ini menggunakan ujung dari kepala *stick*. Pukulan pertama kali dilakukan oleh si pemukul/pemain dengan memukul bolanya sendiri langsung mengarah ke gawang pertama. Kemudian si pemukul/pemain dapat melanjutkan permainan apabila

pukulan pertamanya dinyatakan masuk me-lewati gawang pertama dengan catatan setelah masuk, bola tidak keluar dari lapangan. Kalau keluar lapangan setelah melewati gawang pertama, maka bola tersebut diangkat ke areal start sambil menunggu giliran selanjutnya. Setiap pemain diberi waktu maksimum 10 detik setiap melakukan pukulan. Pukulan dinyatakan salah atau melanggar apabila seorang pemain mendorong bolanya dengan *stick*. Memukul bola 2 (dua) kali sentuhan atau memukul dengan bagian *stick* yang bukan permukaan ujung kepala *stick*.

2) Pukulan *start* / Pukulan Pertama

Pukulan *start* adalah kegiatan untuk melakukan pukulan terhadap bola sendiri dengan menggunakan permukaan kepala *stick*.

Menurut buku panduan kejurnas *Gateball* (2021:9) Pukulan *start* dilakukan dengan awalan pemukul meletakkan bola dengan tangan pada *area start* yang terdiri dari 3 titik samping kanan, tengah, dan samping kiri, lalu dipukul sampai melewati *gate* pertama. Apabila gagal, bola dikembalikan kedalam *area start* dan pemain dapat memukul bola lagi dari *area start* ketika gilirannya lagi. Namun jika berhasil maka pemain mempunyai kesempatan satu kali lagi memukul bola. Bola tidak diizinkan masuk

lapangan bila gagal melewati *gate* pertama. Pemukulan yang sah adalah pemukulan terhadap bola sendiri setelah dipanggil wasit pada urutannya, dengan menggunakan permukaan kepala tongkat pemukul, tepat mengenai bola.

Dikuti dari buku panduan kejurnas *Gateball* (2021:10) Dalam satu ayunan, walaupun *stick* mengenai sepatu, tanah atau benda lain, namun tongkat pemukul masih mengenai bola, pemukulan dianggap sah. Pemukul pertama yang melakukan pemukulan bola pertama adalah pemegang bola merah nomor 1, selanjutnya diikuti oleh pemain pemegang bola putih sesuai nomor urutnya, demikian dilakukan seterusnya sampai dipertandingan dinyatakan selesai. Apabila pertandingan sudah dinyatakan dimulai maka hak pemukul juga akan dimulai setelah nomor urutnya dipanggil, untuk melakukan pukulan *start*. Pemukul mempunyai waktu untuk melakukan pukulan start yaitu 10 detik, waktu 10 detik dihitung mulai ketika pemain dipanggil untuk melakukan pukulan start, jika hak untuk melakukan pukulan bola telah habis maka pemukul diharuskan untuk segera keluar dari Arena. Maka dari itu jika pemukul tidak melakukan pukulan start dalam waktu 10 detik maka dianggap melakukan pelanggaran (*foul*). Saat melakukan pelanggaran (*foul*) saat pukulan *start* maka akan

mendapatkan kerugian dengan bola akan diletakkan diluar lapangan. Pukulan *start* ini merupakan serangan pertama yang dilakukan pemain untuk menaklukkan *gate* pertama dan pukulan *start* ini harus masuk sebagai permulaan untuk memenangkan permainan karna dengan berhasilnya pukulan *start* menunjukkan kepada lawan seberapa fokus, konsentrasi, akurasi, serta mental seorang pemain. Pukulan *start* ada 2 jenis yaitu, pukulan menyamping dan pukulan tengah. Jarak pukulan *start* dengan *gate* adalah 2 meter dengan sudut 45° .

3) *Touch*/Sentuhan

Touch atau sentuhan adalah pergerakan bola yang dilakukan oleh pemukul atau pemain, dan mengenai bola lain serta bergerak oleh permainan yang layak dan benar dan berhenti di bagian dalam dari batas garis dalam. Dari hasil sentuhan yang benar ini si pemukul atau pemain diberi kesempatan untuk melakukan *Spark* terhadap 2 bola atau lebih, apabila telah menyentuh bola lain lebih dari satu. Pemain harus melakukan *sparking* terhadap bola yang telah disentuh satu persatu. urutan *sparking* tidak harus sesuai dengan bola yang telah disentuh. Apabila dalam suatu pukulan bola masuk dari arah depan gawang sekaligus

terjadi touch, maka si pemukul/pemain harus melakukan *sparking* terlebih dahulu.

4) *Spark*

Menurut buku panduan peraturan *Gateball* (2015:15)

Spark merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan secara berkesinambungan setelah terjadi sentuhan. *Sparking* dilakukan oleh pemain dengan meletakan bola yang disentuh berdempetan dengan bolanya sendiri yang berada dibawah injakan dari salah satu kaki pemain. Bola yang ditempatkan berdempetan dibawah injakan kaki tersebut, kemudian bolanya sendiri dipukul dengan catatan bola si pemukul atau pemain tetap berada di bawah injakan kaki dan tidak terlepas. Yang diperbolehkan dalam *sparking*:

- a) Si pemukul atau pemain boleh menginjak bola sendiri dan bola orang lain pada saat yang sama.
- b) Si pemukul boleh memegang bola orang sesaat akan melakukan *sparking*.
- c) Si pemukul boleh memutar kakinya atau injakkannya sendiri diatas bolanya sendiri sesudah dia menginjakkan kaki diatasnya.
- d) Si pemukul boleh menyentuh bolanya sendiri dengan tangannya sendiri pada waktu setting akan melakukan *sparking*.

B. Kajian Penelitian Relevan

Peneliti menggunakan hasil penelitian yang relevan untuk menghindari plagiasi, guna memperkuat kajian teori dan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun kajian penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Johan Prawira Simorangkir (2019) dengan judul “Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Akurasi Pukulan Ke Gate Dalam Olahraga *Gateball*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen tes untuk mengukur akurasi pukulan ke *gate* dalam olahraga *Gateball*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangan produk, evaluasi produk, dan hasil akhir berupa buku pedoman tes akurasi pukulan ke *gate* dalam Olahraga *Gateball*, Data dikumpulkan melalui tes, kuesioner dan wawancara. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan, serta data kualitatif lainnya. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk. Hasil penilaian kualitas produk pengembangan tes akurasi pukulan ke *gate* dalam olahraga *Gateball* ini sangat Layak dengan skor rerata 4,7, dan rerata persentase skor 94%. Validitas dan reliabilitas tes yang didapatkan dari hasil ujicoba adalah validitas “0,448” reliabilitas “0,697”, Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk pengembangan instrumen tes untuk mengukur akurasi

pukulan ke gate dalam olahraga *Gateball* ini layak digunakan sebagai instrumen tes untuk mengukur akurasi pukulan ke gate dalam olahraga *Gateball* yang baku.

2. Arif Hidayat (2015) dengan judul “Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi *Gateball* di Kabupaten Semarang” Pendekatan penelien ini adalah penelitian deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Penelitian dilakukan secara lisan (wawancara) dengan 4 responden. Lokasi penelitian di Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana. Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan sepenuhnya dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian : Perkembangan olahraga rekreasi *Gateball* belum begitu luas dikenal dimasyarakat. Setiap cabang olahraga pasti akan memerlukan perhatian khusus dari pemerintah dengan harapan olahraga itu sendiri akan berkembang dan lebih maju. Kurangnya sosialisasi dan kurangnya pertandingan yang diselenggarakan oleh pemerintah menjadikan olahraga *Gateball* kurang diminati masyarakat. Hambatan yang terjadi adalah dari sektor pendanaan, harga peralatan olahraga *Gateball* lumayan mahal untuk kalangan menengah kebawah. Simpulan hasil penelitian : Perkembangan olahraga rekreasi *Gateball* di Kabupaten Semarang kurang begitu luas. Hambatan yang terjadi adalah soal pendanaan dan mahalnya peralatan olahraga *Gateball*. Respon pemerintah sampai saat ini belum memberikan bantuan dan respon yang baik, sedangkan respon

masyarakat sangat baik dan mendukung dengan adanya olahraga rekreasi *Gateball*. Faktor pendukung dalam olahraga ini adalah pendanaan dan sarana prasarana.

3. Fajar Arif Indrajaya (2019) dengan judul “Pengembangan Media Latihan Teknik Dasar Olahraga *Gateball* Berbasis Adobe Flash Player (Studi Pengembangan Media Latihan Teknik Dasar *Gateball* pada Klub *Gateball* di Kota Semarang)” Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan Borg & Gall yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collection), (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, dan (9) penyempurnaan produk akhir, (10) desiminasi dan implementasi. Berdasarkan tahapan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall maka didapatkan hasil sebagai berikut. Penilaian dan validasi ahli media pada media latihan cukup valid dengan persentase 69%. Penilaian dan validasi ahli materi menunjukkan media latihan valid dengan persentase 95%. Penilaian dan validasi dari ahli praktisi menunjukkan media termasuk kategori cukup valid dengan persentase 77,5%. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan media latihan cukup valid dengan nilai 78,54%. Hasil

uji coba kelompok besar menunjukkan media latihan valid dengan nilai 80,27%. Pada uji operasional menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat baik dengan rerata 4,58. Pada uji efektivitas produk diberlakukan pre-test dan post-test terhadap kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media latihan memiliki keefektifan yang signifikan dengan nilai signifikansi $0,01 < 0 >$. Kesimpulan pada penelitian ini adalah produk media latihan teknik dasar *Gateball* berbasis adobe flash player terbukti layak dan efektif meningkatkan ketrampilan teknik dasar olahraga *Gateball* pada klub olahraga *Gateball* di Kota Semarang.

C. Kerangka Berpikir

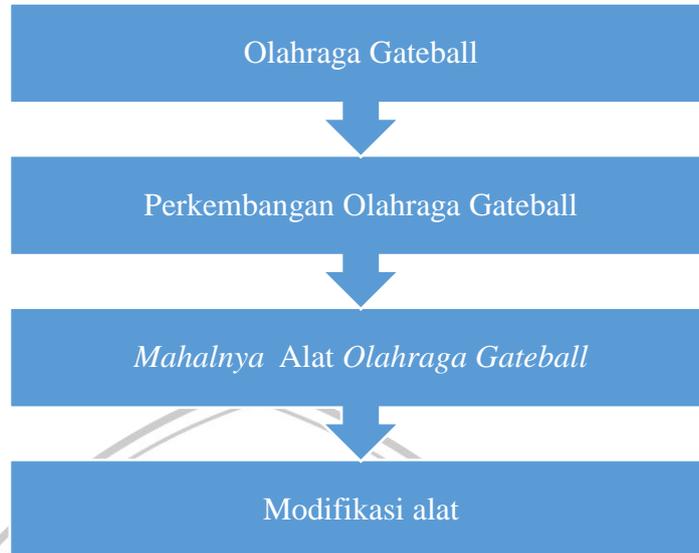
Gateball merupakan salah satu cabang olahraga rekreasi, Olahraga rekreasi adalah olahraga yang mengarah kepada aktifitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. Olahraga rekreasi sendiri banyak dinikmati oleh kalangan masyarakat terutama pada kelompok usia tua, karena olahraga rekreasi mayoritas menyenangkan dan tidak membutuhkan fisik yang cukup banyak. Seperti halnya *Gateball* terlihat santai dan menyenangkan hal itu yang menjadikan olahraga ini memiliki minat yang banyak, selain padakalangan masyarakat olahraga *gateball* ini dari waktu ke waktu *Gateball* semakin diminati di sekolah menengah dan hingga hari ini *Gateball* adalah prestasi olahraga yang harus diperhitungkan misalnya pada beberapa kejuaraan nasional dan internasional. Umumnya olahraga *gateball* dimasa sekarang sudah menjadi olahraga yang menyerupai cabang olahraga populer lainnya, sudah banyak

kejuaraan-kejuaraan gateball yang dilaksanakan. Hal semacam ini memiliki tujuan untuk mengembangkan olahraga gateball supaya memiliki daya tarik seperti cabang olahraga yang lainnya.

Permainan ini merupakan permainan yang kompleks yang aktivitasnya meliputi gabungan dari pukulan *start*, sentuhan, pukulan melawati gawang, dan *sparking*. Dari pendapat penulis mencoba menerapkan dan mengidentifikasi teknik pukulan *start* sisi samping kanan dan sisi samping kiri. Bagi pemain yang sudah mahir, pukulan *start* tidak hanya sebagai awal dari sebuah permainan tetapi juga merupakan awal sebuah serangan pada tim lawan. Permainan gateball seintas terlihat hanya melakukan gerakan pukulan terhadap bola dan memasukkan bola ke gawang. Tetapi tidak hanya itu, didalam gateball sendiri diperlukan sebuah strategi yang matang layaknya cabang olahraga yang lainnya. Selain strategi didalam olahraga gateball diperlukan sebuah kerja sama antar pemain dalam satu tim.

Permainan olahraga gateball memiliki daya tarik tersendiri walaupun masuk dalam kategori olahraga santai tetapi peminat olahraga ini sangat banyak dari kalangan usia maupun kalangan pelajar. Tetapi hal tersebut kurang berlaku di Kabupaten Pacitan, karena minimnya sosialisasi terhadap olahraga ini dan olahraga ini termasuk dalam kategori olahraga yang mahal untuk kalangan menengah ke bawah. Hal ini menjadi satu alasan mengapa olahraga *Gateball* ini sulit berkembang di Kabupaten Pacitan. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengembangkan olahraga

Gateball di kalangan pelajar dan masyarakat umum karena olahraga ini bisa dilakukan oleh semua kalangan umur muda maupun lansia.



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hal yang sudah dibahas diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa alat bantu yang dihasilkan dalam penelitian ini?
2. Apa manfaat alat yang dihasilkan?
3. Seberapa efektif penggunaan alat dalam pengembangan tes keterampilan teknik dasar olahraga *Gateball*?