

**INSTRUMEN TES UNTUK MENGUKUR AKURASI PUKULAN
KE GATE DALAM PERMAINAN *GATEBALL***

SKRIPSI

*Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 untuk memperoleh gelar
Sarjana Olahraga (S.Or) Pada Departemen Kesehatan dan Rekreasi Program
Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**Thasa Julian Safitri
NIM. 19089005**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
DEPARTEMEN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

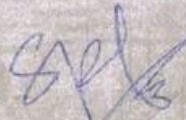
INSTRUMEN TES UNTUK MENGUKUR AKURASI PUKULAN
KE GATE DALAM PERMAINAN *GATEBALL*

Nama : Thasa Julian Safitri
NIM/BP : 19089005/2019
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

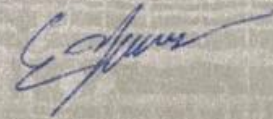
Padang, April 2023

Mengetahui
Kepala Departemen Kesehatan dan
Rekreasi

Disetujui Oleh
Pembimbing



Prof. Dr. Muhamad Sa'idi Rifki, S.Si, M.Pd
NIP. 19790704 200912 1 004



Endang Sepdanius, S.Si, M.Or
NIP. 19890926 201504 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

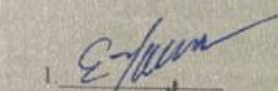
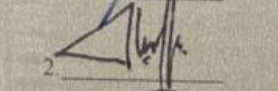
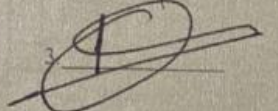
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Keolahragaan Departemen Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

INSTRUMEN TES UNTUK MENGUKUR AKURASI PUKULAN KE GATE DALAM PERMAINAN *GATEBALL*

Nama : Thasa Julian Safitri
NIM/BP : 19089005/2019
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, April 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Endang Sepdanius, S.Si, M.Or	1. 
2. Anggota	Alimuddin, S.Or, M.Or	2. 
3. Anggota	Dr. Ahmad Chaeroni, S.Pd, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Thasa Julian Safitri NIM 19089005 menyatakan :

1. Skripsi saya dengan judul **"Instrumen Tes Untuk Mengukur Akurasi Pukulan Ke Gate Pada Permainan Gateball"**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, disamping dari arahan tim pembimbing, penguji dan masukan dari rekan-rekan beserta seminar.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dan disebut nama pengarang nya dan daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan tidak benar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, April 2023

Saya yang menyatakan



Thasa Julian Safitri
NIM. 19089005

ABSTRAK

Thasa Julian Safitri : Instrumen Tes Untuk Mengukur Akurasi Pukulan Ke Gate Pada Permainan Gateball. Skripsi . Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana cara mengembangkan alat tes untuk menguji ketepatan sebuah pukulan ke *gate* dalam permainan *gateball*. Karena merupakan penelitian dan pengembangan (research and development), penelitian ini difokuskan pada produk. Kemajuan tes ini terbantu melalui tahapan yang menyertainya: pengenalan, pengembangan, pengembangan produk, dan evaluasi produk; buku panduan adalah hasil akhirnya. Populasi penelitian ini adalah atlet PUGC di kota Padang, berjumlah 25 atlet. Dalam penelitian ini, sampling jenuh digunakan sebagai metode pengambilan sampel, sehingga jumlah sampel pertama adalah 10 atlet gateball dan pada sampel kedua sebanyak 25 atlet gateball PUGC Kota Padang. Instrumen untuk mengumpulkan data dikumpulkan melalui tes dan angket. Statistik deskriptif digunakan untuk mengklasifikasikan data yang diperoleh dari kegiatan pengujian. Berdasarkan nilai validitas dan reliabilitas diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu nilai uji validitas adalah “0,716” reliabilitasnya adalah “0,88” dan uji coba kelompok besar hasil validitas adalah “0,637” , reliabilitasnya “0,79”. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, maka dikembangkanlah alat uji yaitu tes untuk mengukur akurasi pukulan masuk ke *gate* dengan acuan yang dapat diuji kebenarannya.

Kata Kunci: Instrumen, Akurasi Pukulan, Gateball

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi yang berjudul “Instrumen Tes Untuk Mengukur Akurasi Pukulan Ke *Gate* Pada Permainan *Gateball*” dapat diselesaikan.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini kami sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, M.Pd, Ph.D sebagai Rektor Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah memberikan izin dalam pemakaian atau fasilitas yang ada untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Bapak Prof Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama proses perkuliahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Sazeli Rifki S.Si, M. Pd sebagai ketua Departemen Kesehatan dan Rekreasi dan Bapak Endang Sepdanius, S.SI., M.Or sebagai sekretaris Departemen Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bantuan administratif dan konsultatif selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Endang Sepdanius, S.Si .,M.Or sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini baik berupa nasehat, saran dan dukungan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Alimuddin, S.Or ., M.Or dan Bapak Ahmad Chaeroni, S.Pd., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran atau masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya, Ayahanda Jonni Safri dan Ibunda Hj.Rita Kurnia yang sangat saya cintai, yang telah banyak memberikan dukungan, materil dan do'a yang tulus tiada henti kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kakak Ponna Yulian Sari dan Ponni Yulian Tari selalu memberikan saya motivasi, dukungan dan do'a yang tulus.
8. Sahabat tercinta Cece Anjelina dan Wantuso yang selalu *mensupport* perjuangan saya.
9. Teman-teman, pelatih dan atlet Klub PUGC yang telah memberikan bantuan berupa moril dan materil.

Akhirnya semoga segala bantuan, dukungan, saran dan do'a yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta tugas akhir skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca ataupun pihak yang membutuhkan.

Padang, Maret 2023
Penulis

Thasa Julian Safitri
NIM 19089005

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A...Latar Belakang Masalah.....	1
B...Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D...Rumusan Masalah.....	5
E... Tujuan Penelitian.....	6
F... Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A...Kajian Teori.....	7
1....Pengertian Olahraga <i>Gateball</i>	7
2.... Cara Bermain <i>Gateball</i>	10
3....Susunan Pemain.....	15
4....Macam – Macam Teknik.....	17
5.... Sarana dan Prasarana Olahraga <i>Gateball</i>	18
6....Ketepatan (<i>accuracy</i>).....	24
7....Instrumen	24
8.... Tes	25
9....Kerangka Konseptual.....	26
10..Pertanyaan Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A...Jenis Penelitian	28
B... Tempat Dan Waktu Penelitian.....	28
C...Populasi dan Sampel.....	28
1....Populasi Penelitian.....	28
2.... Sampel Penelitian	29
D....Pendekatan dan Metode Penelitian.....	29
1....Potensi dan Masalah	29
2....Mengumpulkan Informasi.....	29
3....Desain dan Pembuatan Produk.....	30
4....Validasi Ahli	32
5....Perbaikan Desain.....	33
6....Uji Coba Produk.....	33
7....Skala Kecil.....	33

8....Revisi Produk.....	34
9....Skala Besar.....	34
10..Produk	34
E... Defenisi Operasional Variabel.....	34
F... Prosedur Penelitian.....	34
G...Instrumen Pengumpulan Data.....	35
H... Validitas Instrumen.....	37
I... Teknik Analisi Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A...Data Uji Coba	41
1....Data Validasi Ahli Materi	41
2....Data Validasi Ahli Media.....	43
3....Data Uji Coba Kelompok Kecil	50
4....Data Uji Coba Kelompok Besar	52
B... Analisis Data	54
1.... Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	54
2.... Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media.....	56
3.... Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	66
4.... Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	67
5.... Analisis Nilai Validitas dan Realibilitas.....	68
C...Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A...Kesimpulan	74
B... Keterbatasan	75
C... Saran	75
Daftar Pustaka	76
Lampiran.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Atlet PUGC Kota Padang.....	28
2. Sakala Persentase.....	39
3. Rumus Perhitungan Norma Tes.....	40
4. Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi ...	42
5. Skor Aspek Fisik Buku Pedoman Tes dari Ahli Media Tahap I.....	44
6. Skor Aspek Desain Buku Pedoman Tes dari Ahli Media Tahap I.....	45
7. Skor Aspek Penggunaan Buku Pedoman Tes Dari Ahli Media Tahap I....	46
8. Skor Aspek Fisik Buku Pedoman Tes dari Ahli Media Tahap II.....	48
9. Skor Aspek Desain Buku Pedoman Tes dari Ahli Media Tahap I.....	48
10. Skor Aspek Penggunaan Buku Pedoman Tes Dari Ahli Media Tahap I....	50
11. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	51
12. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	53
13. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tes oleh Ahli Materi.....	55
14. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	57
15. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	57
16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	59
17. Kualitas Produk Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I.....	60
18. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	61
19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	62
20. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penggunaan Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	63
21. Kualitas Produk Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap II.....	65
22. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	66

23. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	67
24. Nilai Validitas.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Permainan.....	11
2. Posisi Awal.....	12
3. <i>Touch Ball</i>	13
4. <i>Sparking</i>	14
5. <i>Out Ball</i>	15
6. Keuntungan Bonus.....	15
7. Susunan Bola Sebelum Bermain.....	16
8. Lapangan <i>Gateball</i>	19
9. <i>Gate</i>	20
10. <i>Goal Pole</i> (Agari).....	21
11. Bola <i>Gateball</i>	22
12. <i>Stick Gateball</i>	23
13. <i>Time Score</i>	23
14. Kerangka Konseptual.....	27
15. Lapangan Tes.....	30
16. Posisi dan Ukuran Area Sasaran.....	31
17. Gambar dan Ukuran Posisi Bola.....	31
18. Arah Pukulan.....	37
19. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tes oleh Ahli Materi.....	55
20. Diagram Batang Penilaian Aspek Fisik Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	57
21. Diagram Batang Penilaian Aspek Desain Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	58
22. Diagram Batang Penilaian Aspek Penggunaan Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I.....	59
23. Diagram Batang Kualitas Produk Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I.....	60

24. Diagram Batang Penilaian Aspek Fisik Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	62
25. Diagram Batang Penilaian Aspek Desain Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	63
26. Diagram Batang Penilaian Aspek Penggunaan Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap II.....	64
27. Kualitas Produk Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap II.....	66
28. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	66
29. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	67
30. Nilai Validitas Uji Coba Kelompok Kecil.....	68
31. Nilai Validitas Uji Coba Kelompok Besar.....	68
32. Nilai Realibilitas Uji Coba Kelompok Kecil.....	69
33. Nilai Realibilitas Uji Coba Kelompok Besar.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Tugas.....	78
2. Surat Undangan Seminar Proposal.....	79
3. Blanko Revisi Proposal Penelitian.....	80
4. Surat Izin Penelitian.....	81
5. Surat Balasan Izin Penelitian	82
6. Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	83
7. Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	84
8. Buku Panduan Pelaksanaan Instrumen Tes Untuk Mengukur Akurasi Pukulan Ke <i>Gate</i> Pada Permainan <i>Gateball</i>	85
9. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi.....	92
10. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media tahap I.....	95
11. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media tahap II.....	98
12. Angket Uji Coba Skala Besar Produk Terhadap Sampel.....	101
13. Formulir Tes Akurasi Pukulan ke <i>Gate</i> Skala Besar.....	102
14. Angket Uji Coba Skala Kecil Produk Terhadap Sampel.....	103
15. Formulir Tes Akurasi Pukulan ke <i>Gate</i> Skala Kecil.....	104
16. Hasil Uji Coba Pukulan Kelompok Kecil.....	105
17. Hasil Uji Coba Pukulan Kelompok Besar.....	105
18. Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	106
19. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	107
20. Dokumentasi di Lapangan.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga menjadi suatu kebutuhan hidup masyarakat di zaman sekarang ini dan merupakan salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, sehat, jasmani dan rohani serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2022).

Ada beberapa olahraga berdasarkan tujuan seperti olahraga kesehatan, olahraga prestasi, olahraga rekreasi. Olahraga Prestasi adalah yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Olahraga rekreasi adalah suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan, serta memperoleh kepuasan secara fisik-fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh, sehingga tercapainya kesehatan secara menyeluruh (Husdarta, 2010:148)

Salah satu cabang olahraga yang berkembang saat ini adalah *Gateball*. *Gateball* pada awalnya adalah salah satu olahraga rekreasi di Jepang yang kemudian berkembang menjadi olahraga prestasi. *Gateball* di Indonesia baru

berkembang beberapa dekade ini, sehingga olahraga ini masih cukup baru di kalangan masyarakat, dan akan terus berkembang.

Suryanto (2016 : 1), menyampaikan Olahraga *Gateball* dikembangkan pada tahun 1947 di kota kecil Memuro, di Hokkaido, Jepang oleh Eiji Suzuki. *Gateball* masuk ke Indonesia melalui pulau Bali sekitar tahun 1994, dari wisatawan mancanegara membawa olahraga tersebut masuk ke Indonesia dan mulai menarik wisatawan lokal untuk mencoba olahraga *Gateball*. Selanjutnya peminat olahraga *Gateball* menyebar secara perlahan ke berbagai kota di Indonesia. Pada awalnya olahraga *Gateball* hanya dimainkan oleh pegawai Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, tetapi lambat laun perkembangan olahraga *Gateball* mulai merambah ke masyarakat diluar instansi tersebut.

Suryanto (2016 : 2), juga menyampaikan bahwa *Gateball* atau bola gawang merupakan jenis olahraga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi. Pemain *Gateball* tidak membedakan umur, gender (tua-muda, laki-laki, perempuan), merupakan olahraga aman, tidak memerlukan tenaga yang berlebihan, tidak ada kontak fisik, serta bola bergulir diatas permukaan tanah. Keunikan dari olahraga *Gateball* adalah tidak perlu ketangguhan fisik luar biasa untuk menjadi pemainnya. Oleh karena itu, *Gateball* sering disebut juga sebagai olahraga tanpa batas (*barrier-free sport*). Memerlukan pemikiran untuk mengatur taktik dan strategi untuk memenangkan pertandingan dalam waktu yang sempit, setiap pemain harus memukul dalam waktu kurang dari

10 detik, sehingga setiap saat harus mengasah otak. Setiap tim berlomba untuk mendapatkan angka terbanyak selama 30 menit. Peralatan hampir serupa dengan *golf*, adalah *stick* (tongkat pemukul) dan bola. Bedanya, *golf* memasukkan bola ke dalam lobang, *Gateball* memasukkan bola ke gawang kecil. *Stick Gateball* berbentuk seperti palu, yang panjang pendek bisa diatur sesuai selera pemain. Bola *Gateball* jauh lebih besar dibanding bola *golf*, lebih mirip bola *billyard*, terbuat dari bahan “*synthetic resin*” yang tahan terhadap benturan keras.

Olahraga *Gateball* menggunakan pemukul (*stick*), 3 buah *gate*, 1 *goalpole* (agari), dimainkan oleh 2 (dua) tim yang saling berhadapan. Setiap tim terdiri dari 5 pemain, dengan 5 bola. Masing masing pemain menggunakan 1 bola untuk dipukul, tujuan permainan nya adalah untuk mengumpulkan poin dengan cara memukul bola memasuki *gate*. Setiap tim harus mengatur strategi untuk mengumpulkan poin dan mengeluarkan bola lawan.

Pukulan sangat mempengaruhi dalam permainan, tanpa pukulan yang bagus strategi yang hebat sekali pun tidak akan berjalan sesuai rencana. Pukulan masuk ke *gate* sangat penting didalam permainan, terutama untuk mendapatkan poin dari masing-masing *gate*, karena bukan hanya untuk mengumpulkan poin saja tetapi juga menjadi suatu kewajiban sebelum memulai permainan didalam lapangan yaitu dengan memasuki *gate* pertama, jika tidak masuk *gate* pertama pemain tidak di perkenankan bermain didalam lapangan, dan harus menunggu giliran selanjutnya untuk memukul kembali memasuki *gate* pertama.

Dalam suatu pertandingan banyak kita jumpai atlet yang gagal memukul bola masuk ke *gate* seperti pada posisi bola yang jaraknya jauh dari *gate* atau pun yang dekat tetapi posisinya dari samping sehingga ruang untuk masuk ke *gate* itu terlihat lebih kecil, kejadian seperti ini bukan hanya sekali terjadi bisa sampai dua atau tiga kali pukulan seseorang baru bisa memasuki *gate*, dan sering juga terjadi pukulan itu masuk ke *gate* tetapi tidak bisa sampai ke posisi yang diinginkan karena membentur tiang atau kurangnya kekuatan, semua itu bisa merusak strategi yang telah dibuat oleh kapten tim.

Permainan ini memerlukan konsentrasi tinggi untuk mengatur taktik dan strategi awal dalam melakukan akurasi penempatan dan pukulan agar dapat memenangkan pertandingan dalam waktu 30 menit. Pemain harus memukul dalam waktu kurang dari 10 detik sehingga setiap saat harus mengasah otak.

Kebanyakan orang mengatakan bahwa jika seorang pemain berhasil memasukkan bola ke *gate*, pemain tersebut memiliki akurasi pukulan yang bagus, padahal sebenarnya tidak bisa dikatakan begitu karena bisa saja pukulan tersebut masuk hanya kebetulan saja, banyak hal yang mempengaruhi bola untuk masuk ke *gate* seperti kontur tanah, jarak dan sudut pukulan, pengenalan *stick* dengan bola, konsentrasi, dan lainnya.

Kemampuan keterampilan seorang atlet tentunya harus dipantau terus-menerus oleh pelatih agar hasil latihan dapat dievaluasi, baik itu dalam proses berlatih ataupun persiapan sebelum bertanding. Mengukur kemampuan suatu keterampilan seorang atlet *Gateball* yaitu: dengan cara melakukan tes, akan tetapi saat ini kita belum memiliki tes yang bisa digunakan untuk mengukur

akurasi pukulan seorang atlet, dari kesenjangan yang ada penulis ingin membuat sebuah tes untuk mengukur akurasi pukulan masuk ke *gate* dengan acuan yang dapat di uji kebenarannya.

Diharapkan setelah penelitian ini selesai dilakukan, hasilnya dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan penilaian pada akurasi pukulan ke *gate* seluruh atlet *Gateball*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak atlet yang gagal memasukkan bola ke *gate*.
2. Tidak adanya acuan untuk menentukan kemampuan atlet *Gateball*.
3. Belum adanya sebuah tes untuk mengetahui akurasi dalam pukulan masuk ke *gate*.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas dan berdasarkan keterbatasan peneliti, maka penelitian dibatasi pada instrumen tes untuk mengukur akurasi pukulan ke *gate* dalam permainan *Gateball*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana instrumen tes untuk mengukur akurasi pukulan ke *gate* dalam permainan *Gateball*

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan pembatasan masalah, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah membuat instrumen tes untuk mengukur akurasi pukulan ke gate dalam permainan gateball

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan berguna dan bermanfaat bagi :

1. Peneliti sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan program starta satu (S.1) pada Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
2. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi dan media informasi tentang patokan norma kemampuan tes akurasi pukulan
3. Bagi pelatih, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti pada pelatih *Gateball* dalam membina, menciptakan calon bibit-bibit pemain *Gateball*,.
4. Bagi pengurus PERGATSI untuk acuan dalam memilih atlet-atlet yang memiliki kemampuan yang sangat baik untuk dipertandingan diajang nasional bahkan internasional.
5. Bagi atlet, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat agar atlet mengetahui seberapa besar kemampuan dalam melakukan pukulan masuk ke *gate*.
6. Sebagai bahan bacaan mahasiswa pada perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan