

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN KETEPATAN SASARAN PUKULAN  
PADA PERMAINAN GATEBALL**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Olahraga (S.Or) pada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**RIDHO FIRMAN  
NIM. 18089135/2018**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

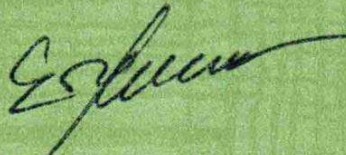
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN KETEPATAN SASARAN PUKULAN  
PADA PERMAINAN GATEBALL**

Nama : Ridho Firman  
NIM/Bp : 18089135/2018  
Prodi : Ilmu Keolahragaan  
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

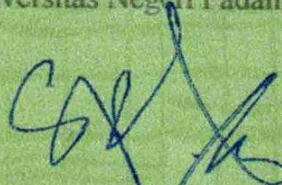
Padang, 27 Juni 2022

Disetujui Oleh :  
Pembimbing



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

Mengetahui,  
Kepala Departemen Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang



Dr. Muhammad Sazeli Rifki, M.Pd  
NIP. 19790704 200912 1 004


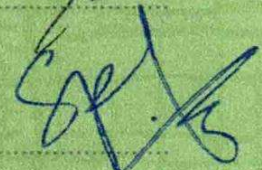

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Pengembangan Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan pada Permainan *Gateball*  
Nama : Ridho Firman  
NIM/Bp : 18089135/2018  
Prodi : Ilmu Keolahragaan  
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, 27 Juni 2022

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Endang Sepdanius, S.Si., M.Or	1 
2. Anggota	: Dr. Muhammad Sazeli Rifki, M.Pd	2 
3. Anggota	: Liza, S.Si., M.Pd	3 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ridho Firman

Nim : 18089135

Prodi : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa Skripsi dengan judul **“Pengembangan Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan pada Permainan Gateball”**, adalah asli karya saya sendiri.
2. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 27 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Ridho Firman

NIM. 18089135

## ABSTRAK

**Ridho Firman. 2022.** Pengembangan Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan Pada Permainan *Gateball*

*Gateball* merupakan jenis olahraga yang dimainkan secara bersama antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi yang sifatnya lebih rekreatif dan tidak terlalu menguras fisik. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan instrumen ketepatan sasaran pukulan *Gateball*.

Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan metode penelitian pengembangan. populasi penelitian ini adalah atlet PUGC di Kota Padang yang berjumlah 25 orang dengan jumlah sampel pertama sebanyak 5 atlet *Gateball* dan pada sampel kedua 15 atlet *Gateball* PUGC di Kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat yang berfungsi sebagai instrumen pengukur Pukulan *Start Gateball* dengan tingkat validitas ahli rata-rata 69,5% sehingga alat dapat dikatakan “layak” dengan tingkat reliabilitas pada uji coba kelompok kecil sebesar 0.995 dengan kategori “Sangat Kuat” dan pada uji coba kelompok besar sebesar 0.993 dengan kategori “Sangat Kuat” sehingga dikatakan tingkat reliabilitas alat yang dilakukan pada uji coba kelompok besar dan kelompok kecil memiliki kategori reliabilitas “Sangat Kuat” dan alat memiliki beberapa keunggulan terutama dalam Praktisitas dengan nilai rata-rata 88,5% dengan kategori “Sangat Baik/Layak” penggunaan waktu dan spesifikasi tes Pukulan *Start Gateball* dan Efektifitas dengan nilai rata-rata sebesar 65% dengan kategori “baik/Layak”.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Ketepatan, Pukulan, *Gateball*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan Pada Permainan *Gateball*”**.

Kemudian salawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini, sehingga penulis dapat menuntut ilmu pengetahuan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Pada penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Alnedral selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Sazeli Rifki, M.Pd selaku Kepala Departemen Kesehatan dan Rekreasi yang telah membantu kelancaran administrasi dalam penelitian ini.
4. Bapak Endang Sepdanius, S.Si., M.Or selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dalam proses penulisan proposal penelitian hingga penyelesaian penulisan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Sazeli Rifki, S.Si., M.Pd dan Ibu Liza, S.Si., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, masukan, arahan, dan koreksi serta penyempurnaan dalam Skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.
7. Keluarga besar Departemen Kesehatan dan Rekreasi FIK UNP yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, terimakasih telah memberikan dorongan dan semangat selama menempuh pendidikan di kampus tercinta ini.
8. Kepada kedua orang tua yang senantiasa memberkan motivasi, semangat dan bantuan secara moril dan materil untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih dan berdo'a semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Jika pada skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan penulis mohon kritik dan sarannya untuk perbaikan dimasa mendatang.

Padang, Oktober 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Hakikat Olahraga <i>Gateball</i> .....	8
2. Hakikat Pengembangan .....	23
3. Hakikat Instrumen.....	23
4. Hakikat Ketepatan.....	24
B. Kerangka Konseptual.....	25
C. Pertanyaan Peneliti .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	29
E. Definisi Operasional Variabel .....	31
F. Prosedur Penelitian .....	31
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
H. Analisis Data.....	34



**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	38
1. Uji Validitas Ahli.....	38
2. Uji Reliabilitas.....	42
B. Pembahasan .....	45

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	52
B. Implikasi .....	52
C. Saran .....	53

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Jumlah Populasi Penelitian .....	28
2. Instrumen Angket Penelitian Ahli Media .....	35
3. Instrumen Angket Penelitian Pelatih <i>Gateball</i> .....	37
4. Skor Angket Validasi Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan <i>Gateball</i> Oleh Ahli Media .....	39
5. Persentase Hasil Penilaian Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan <i>Gateball</i> Oleh Ahli Media .....	39
6. Skor Angket Validasi Instrumen Ketepatan Sasaran Pukulan <i>Gateball</i> Oleh Pelatih <i>Gateball</i> .....	40
7. Persentase Hasil Penilaian Alat Oleh Pelatih <i>Gateball</i> .....	41
8. Tingkat Releabilitas .....	42
9. Distribusi Frekueansi Kelompok Kecil.....	42
10. Distribusi Frekuensi Kelompok Besar .....	44
11. Persentase dan Tingkat Kelayakan Dari Ahli .....	45
12. Kategori Koefisien Korelasi Reliabilitas Kelompok Kecil.....	45
13. Kategori Koefisien Korelasi Reliabilitas Kelompok Besar .....	45
14. Persentase Praktisitas dari Penilaian Ahli .....	46
15. Persentase Efektivitas dari Penilaian Ahli .....	47
16. Menentukan kelas Interval dengan skala 5A .....	50
17. Norma Untuk Instrumen Tes Ketepatan Sasaran Pukulan pada Permainan <i>Gateball</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Susunan Bola Sebelum Bermain.....	12
2. Proses Sparking.....	14
3. <i>Out-ball</i> .....	14
4. Keuntungan Bonus.....	15
5. Susunan Bola Sebelum Bermain.....	16
6. <i>Stik Gateball</i> .....	18
7. Bola <i>Gateball</i> .....	19
8. Ukuran <i>Gate</i> .....	20
9. Ukuran <i>Goal Pole</i> .....	21
10. Ukuran Lapangan <i>Gateball</i> .....	22
11. Time Score.....	22
12. Kerangka Konseptual.....	25
13. Histogram Hasil Skor Angket Ahli Media.....	39
14. Histogram Hasil Skor Angket Pelatih <i>Gateball</i> .....	41
15. Histogram Data Distribusi Frekuensi Tes Ketepatan Sasaran Pukulan pada Permainan <i>Gateball</i> Kelompok Kecil.....	43
16. Histogram Data Distribusi Frekuensi Tes Ketepatan Sasaran Pukulan pada Permainan <i>Gateball</i> Kelompok Besar.....	44

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Aktifitas olahraga berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi. Olahraga telah menjadikan gaya hidup bagi sebagian masyarakat, diberbagai tempat dan waktu sering terdapat seseorang atau sekelompok orang sedang berolahraga. Seseorang melakukan aktivitas olahraga memiliki tujuan untuk menjaga kebugaran tubuh dan meraih prestasi.

Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Rekreasi dari bahasa latin “*re-creare*”, yang secara harfiah berarti “membuat ulang”, adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani. Hal ini adalah sebuah aktifitas yang dilakukan olahraga selain bekerja. Salah satu contoh olahraga rekreasi adalah *Gateball*. Sekarang olahraga *Gateball* sudah semakin populer di masyarakat Indonesia. *Gateball* pada umumnya dilakukan oleh beberapa orang dan dilakukan di lapangan terbuka. Tidak hanya dilakukan di luar ruangan *Gateball* juga bisa dilakukan didalam ruangan. Keunikan dari olahraga *Gateball* adalah tidak perlu ketangguhan fisik yang luar biasa untuk menjadi pemainnya. Faktor usia juga bukan halangan buat bermain *Gateball* pada event nasional maupun internasional. Maka dari itu, *Gateball* sering disebut juga sebagai olahraga tanpa batas. Olahraga *Gateball* cenderung masih tergolong olahraga asing di

Indonesia namun belakangan ini cukup populer di lingkungan masyarakat. *Gateball* dinilai lebih mengasyikkan dari pada olahraga lain karena sifatnya yang lebih rekreatif dan tidak terlalu menguras fisik. Olahraga ini merupakan olahraga yang tidak mengenal perbedaan gender. Olahraga yang sedang gencar-gencarnya membuktikan bahwa olahraga ini ada dan bisa diperhitungkan di Indonesia. Mengingat sebuah klub merupakan perkumpulan olahraga yang dapat diberdayakan untuk mengembangkan dan membina sebuah cabang olahraga. Sebagai contoh adalah keberadaan klub-klub *Gateball* ditengah-tengah kehidupan masyarakat

Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab VI Pasal 17 yang menyatakan: “Bahwa ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi”.

Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab VI pasal 19 yang menyatakan: “Olahraga rekreasi dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan, kebugaran jasmani dan kegembiraan. Olahraga rekreasi dapat di laksanakan oleh setiap orang, satuan pendidikan, lembaga, perkumpulan, atau organisasi olahraga”.

Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab VI pasal 20 yang menyatakan:

“Olahraga prestasi dimaksud sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Olahraga prestasi dilakukan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan, dan potensi untuk mencapai prestasi”.

Di Indonesia, olahraga *Gateball* dikelompokkan dalam kategori olahraga rekreasi dan saat ini merambah kedalam olahraga prestasi. Secara nasional olahraga *Gateball* memiliki wadah bernama persatuan *Gateball* seluruh indonesia (pergatsi), yang didirikan pada tanggal 20 Mei 2011 dengan ketua umum pertamanya bernama Djoko Kirmanto yang juga menjabat sebagai menteri pekerjaan umum. Selama ini pergatsi sudah bergabung menjadi anggota formi (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sejak tahun 2011.

Kemudian tahun 2013 diterima menjadi anggota KONI dilevel internasional, olahraga ini dibawah naungan perhimpunan *Gateball* dunia (*world Gateball union*) yang diketuai jepang, tempat kelahiran olahraga *Gateball*. Olahraga *Gateball* mulai populer pada akhir 1950-an berkat jasa seorang instruktur pendidikan jasmani yang memperkenalkan olahraga *Gateball* kepada kaum perempuan dan kelompok-kelompok masyarakat kumamoto yang kemudian memutuskan seperangkat aturan permainan yang bersifat lokal. Olahraga *Gateball* merupakan olahraga pilihan yang ditekuni untuk sekedar mengisi waktu luang dan untuk mencapai prestasi. Lebih dari itu olahraga *Gateball* memberi suatu kontribusi penting bagi pengembangan persahabatan internasional antar manusia, melebihi batasan nasional dan perbedaan budaya. Inilah suatu kontribusi yang terus meningkat bagi masyarakat *global*

Suryanto (2016: 2) mengemukakan“*Gateball* atau bola gawang adalah jenis olahraga dengan menggunakan alat pemukul bola (*stick*) seperti *golf*

hanya berbentuk palu, dan dimainkan oleh 2 (dua) tim yang saling berlawanan”.

Olahraga telah banyak dinikmati di seluruh dunia, tapi tidak banyak yang menggabungkan antara kompetisi dan sebagai hiburan bagi semua orang baik tua maupun muda. *Gateball* dapat dinikmati oleh laki-laki maupun perempuan dari semua generasi, oleh karena itu *Gateball* disebut juga olahraga tanpa batas. *Gateball* adalah suatu jenis olahraga yang dapat dimainkan dengan mudah, dimanapun berada dan dengan siapapun.

Suryanto (2016: 1) mengemukakan:

“*Gateball* merupakan jenis olahraga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi. Pemain *Gateball* tidak membedakan umur (tua-muda), gender (laki-laki, perempuan sama saja), merupakan olahraga aman, tidak memerlukan tenaga yang berlebihan, tidak ada kontak fisik, serta bola bergulir diatas permukaan tanah”.

Olahraga *Gateball* memiliki keunikan yaitu tidak perlu ketangguhan fisik luar biasa untuk menjadi pemainnya. Faktor usia juga bukan halangan buat bermain *Gateball* sekalipun pada kompetisi skala nasional maupun internasional. Tua muda, laki-laki atau perempuan bisa bermain dalam satu tim atau berlawanan tim dengan aturan sama, yang berlaku pula secara internasional.

Suryanto (2016: 2) menyatakan:

“Cara bermain *Gateball* adalah menggunakan alat pemukul bola (stik) seperti golf hanya berbentuk palu, dan dimainkan oleh 2 (dua) tim saling berlawanan. Setiap tim terdiri dari 5 orang dan masing-masing pemain memegang 1 bola, sehingga bola yang dimainkan ada 10 buah. Namun sekarang sudah dikembangkan 1 tim hanya terdiri dari 3 pemain (triple), 2 pemain (double), serta 1 pemain (single), dengan jumlah bola tetap 10 buah. Target pemain memasukkan bola ke 3 buah gawang kecil

dan mengenai poin dalam arena dengan ukuran 15 x 20m, selama 30 menit”.

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

Peletakan bola juga sangat berpengaruh dalam permainan *Gateball*, bola yang di letakan di dekat *line* (garis) lebih baik dan aman, dibanding bola yang ada di tengah lapangan, karena bola yang di letakan di dekat *line* (garis) susah di ambil lawan sedangkan bola yang berada di tengah lapangan lebih mudah di ambil lawan, apa bila bola yang di letakan sudah aman maka kita bisa merancang taktik yang akan kita gunakan agar kita bisa memperoleh poin yang banyak dan mengeluarkan bola lawan agar tidak bisa mendapatkan poin dalam waktu 30 menit, maka tim yang unggul poin nya akan menjadi pemenang dalam pertandingan.

Berdasarkan dari observasi peneliti, belum adanya instrumen untuk mengukur ketepatan sasaran pukulan atlet *Gateball*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas terdapat permasalahan yang dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak atlet yang kurang tepat dalam melakukan ketepatan sasaran pukulan
2. Peletakan bola yang masih kurang pas
3. Belum diketahuinya ketepatan sasaran pukulan pada permainan *Gateball*



### **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas dengan keterbatasan peneliti, maka penelitian dibatasi pada pengembangan instrumen ketepatan sasaran pukulan pada permainan *Gateball*

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan instrumen ketepatan sasaran pukulan pada permainan *Gateball*

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan dan pembatasan masalah, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen ketepatan sasaran pukulan *Gateball*

### **F. Manfaat**

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. Pengurus Padang *United Gateball* Klub Kota Padang sebagai bahan acuan bagi pelatih, atlet, dan pembina yang mengurus tim Padang *United Gateball* Klub untuk pencapaian prestasi yang lebih baik.
3. Atlet sebagai gambaran tentang tingkat kemampuan ketepatan sasaran pukulan yang nantinya dapat ditingkatkan
4. Sebagai bahan bacaan mahasiswa pada perpustakaan Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan maupun Perpustakaan Pusat Universitas Negeri Padang.