

MODEL PERMAINAN OLAHRAGA GATEBALL UNTUK PEMULA

GATEBALL SPORT GAME MODEL FOR BEGINNERS

Muhamad Apriyadi¹, Sri Nuraini², Nur Ali³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, muhamad.apriyadi8@gmail.com

²Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, srinuraini.unj@gmail.com

³Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, 2020nuralinur@gmail.com

(muhamad.apriyadi8@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan olahraga *gateball* untuk pemula sebagai media melatih akurasi, kekompakan dan kerjasama tim. Pengambilan data dilakukan pada bula juli 2021 dilapangan Komplek Sari Gaperi Jl Bukit Tinggi RT/RW 002/006 Kel Jati Bening Baru Kec Pondok Gede Kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research & Development (R&D) dari ADDIE, yaitu dengan mengembangkan model permainan dengan lima tahapan, yaitu 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Pelaksanaan (*Implement*), 5) Evaluasi (*Evaluate*). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 6 – 12 tahun yang berjumlah 8 anak sebagai subjek Uji Coba (Praktek Lapangan). Uji validasi yang digunakan pada penelitian adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang telah dibuat diujicobakan, kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli sesuai dengan variabel yang terkait. Uji coba yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan 10 model permainan olahraga *gateball* untuk pemula usia 7-12 tahun yang telah di modifikasi untuk peneliti analisa dengan pengisian angket justifikasi oleh dosen ahli (*expert judgment*). Setelah divalidasi oleh dosen ahli maka didapatkanlah 10 model permainan yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji coba. Model permainan ini nantinya dapat dijadikan referensi oleh para pengajar anak-anak untuk melatih akurasi,kekompakan dan kerjasama tim. Kesimpulan akhir yang diperoleh melalui penelitian ini adalah 10 model gerak olahraga *gateball* untuk pemula melalui permainan modifikasi yang peneliti buat layak dilakukan dan digunakan.

Kata kunci : Model permainan, olahraga, *gateball*

ABSTRACT

This study aims to develop a gateball sport game model for beginners as a medium to train accuracy, teamwork, and collaboration. Data collection was conducted in July 2021 at the Sari Gaperi Complex field on Jl Bukit Tinggi RT/RW 002/006, Kel Jati Bening Baru, Kec Pondok Gede, Kota Bekasi. The method used in this research is the Research & Development (R&D) method from ADDIE, by developing the game model through five stages, namely 1) Analysis (Analyze), 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The population used in this study is children aged 6-12 years, consisting of 8 children as subjects for field practice. The validation test used in this study was expert justification, where the developed model was tested, consulted, and evaluated by experts according to the related variables. The trial was conducted three times using 10 modified gateball sport game models for beginners aged 7-12 years, which were analyzed by the researcher through expert judgment questionnaire filling by expert lecturers. After being validated by expert lecturers, 10 game models were considered feasible and then tested. These game models can be used as a reference by teachers to train children's accuracy, teamwork, and cooperation. The final conclusion obtained from this study is that the 10 modified gateball sport game models for beginners created by the researcher are feasible to be implemented and used.

Keywords : Game model, sport, *gateball*

<http://dx.doi.org/10.52742/josita.v2i1>



PENDAHULUAN

Aktifitas olahraga berkaitan dengan gerakan jasmani, bernain dan rekreasi. Olahraga saat ini telah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat, diberbagai tempat dan waktu sering menjumpai seseorang atau kelompok orang sedang berolahraga. . Olahraga merupakan alat ampuh untuk pembentukan fisik dan mental bangsa, dengan berolahraga maka aktifitas sehari-hari akan terasa ringan saat melakukannya. Target dalam melakukan suatu aktifitas atau kegiatan adalah mencapai kepuasan tertinggi. Olahraga rekreasi ialah olahraga yang mengarah kepada aktifitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. Banyak yang dapat menemukan olahraga rekreasi ditempat wisata, jenisnya semakin bervariasi dari yang mulai pertualangan sampai yang menantang salah satunya olahraga *Gateball*. . Pemain *gateball* tidak membedakan umur, dan gender, 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 ketanguhanfisik luar biasa untuk menjadi pemainnya. Factor usia juga bukan menjadi suatu halanga untuk bermain *gateball* sekaligus pada kompetisi skala nasional maupun internasional. Tua muda, laki-laki, perempuan dapat bermain dalam satu tim atau berlawanan dengan aturan sama yang berlaku secara internasional. Oleh karena itu *gateball* sering disebut sebagai olahraga tanpa batas. Saat ini *gateball* disebut sebagai sebuah olahraga beregu yang menggunakan palu mirip dengan

permainan *croquet*. *Gateball* merupakan permainan cepat namun tidak ada kontak fisik antar pemain, dan memerlukan akurasi serta perencanaan sekaligus penerapan strategi yang sangat tinggi. Sehingga *gaeball* dikatakan sebagai suatu “*highly dynamics strategic game*” game dapat dimainkan oleh berbagai kalangan tanpa memandang usia atau jenis kelamin dan sampai saat ini *gatebal* telah dimainkan oleh lebih dari 10 juta orang dari 17 negara yang tersebar di Australia, Amerika, dan Asia termasuk Indonesia. *Gatebal* masuk ke Indonesia melalui pulau Bali sekitar tahun 1994. Selanjutnya peminat permainan *gateball* menyebar secara perlahan ke berbagai kota di Indonesia mulai wilayah Bogor, Jakarta, Depok, Tangerang, Bekasi, Yogyakarta, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara, Jawa Barat, Jambi, NTT, Sulawesi Selatan, Gorontalo, Kalimantan timur serta daerah lain. Di Indonesia *gatebal* merupakan salah satu cabang olahraga yang telah diperlombakan di Bandung, makasar, Sumatera Utara, Bali, dan Sulawesi serta beberapa daerah lainnya. Pada kesempatan ini peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Model olahraga *gateball* untuk pemula” dimana peneliti akan membuat model permainan olahraga *gateball* yang dimodifikasi dengan tujuan melatih akurasi, kekompakan dan kerjasama tim.

Pengertian Model

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat

meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. Model adalah gambaran yang ditimbulkan dari kenyataan yang mempunyai susunan dari urutan tertentu.

Pengertian Permainan

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang mempunyai nilai positif dalam mengisi waktu luang. Permainan merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi jasmani dan rohani. Dalam melakukan permainan anak-anak akan bergerak lari-lari, melompat, merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainya. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap jasmani bagi anak-anak tersebut. Menurut Brooks & Elliot bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. bermain adalah unsur penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas, dan social. Anak-anak mengembangkan kemampuan permainan (game) dengan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal anak-anak dan permainan hiburan ketrika anak.

Pengertian Pemula

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pemula adalah orang yang mulai atau mula-mula melakukan sesuatu. Contoh: bagi seorang pemula dalam olahraga ski air, meluncur di permukaan air yang berombak akan terasa sulit sekali. Arti lainnya

dari pemula adalah anggota pramuka kecil yang baru pada tingkat awal. Contoh: anak kelas tiga sekolah dasar menjadi pemula tetapi tidak harus memakai baju seragam.

Pemula memiliki 3 arti. Pemula berasal dari kata dasar mula. Pemula adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Pemula memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pemula dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Pengertian Gateball

Gateball atau bola gawang adalah jenis olahraga dengan menggunakan tongkat pemukul bola (*stick*), dimainkan oleh 2 (dua) tim saling berhadapan. Setiap tim terdiri dari 5 pemain. Permainan dilakukan dilapangan berumput yang datar/rata, tidak ada rintangan, berbentuk empat persegi panjang. Target setiap pemain adalah memasukkan bola melalui 3 buah gawang (*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 (*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.

Fasilitas dan Alat yang Digunakan Dalam Permainan *Gateball*

1. Bola

Bola berdiameter 7,5 centimeter, mempunyai berat 230 gram dan terbuat dari resin sintetik. Terdapat 10 buah bola masing-masing lima berwarna merah dan lima berwarna putih. Bola merah bernomor ganjil yaitu 1, 3, 5, 7 dan 9, sedangkan bola putih bernomor genap yaitu 2, 4, 6, 8 dan 10.

2. *Stick*/tongkat pemukul

Stick berbentuk seperti huruf T yang terdiri atas bagian kepala dan batang. Bagian kepala berbentuk silinder dengan panjang antara 18 – 24 centimeter dan berdiameter 3,5 – 5 centimeter. Sedangkan bagian batang *stick* panjangnya 50 centimeter atau lebih yang terpasang pada bagian tengah kepala.

3. Gate

Gate atau gawang meliputi gawang pertama, kedua, dan ketiga. Gawang merupakan perlengkapan utama selain *stick*, bola, dan goal pole. Untuk memperoleh poin, tiap bola harus melewati gawang secara berurutan.

4. *Goal pole*

Goal pole adalah suatu tiang yang diletakkan pada titik pusat lapangan. Goal pole berfungsi selain untuk memperoleh poin setelah melewati ketiga gawang, juga untuk mengakhiri permainan bagi bola tersebut.

5. *Time score*

Time score adalah alat waktu yang menandai permainan dimulai dan memberi tanda waktu permainan selesai, juga alat untuk memberi poin pada bola yang sudah masuk gate atau pole.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah Deskriptif yaitu data yang telah dikumpulkan dibuat sebagaimana adanya tanpa dibuat kesimpulan, serta penyajian data hasil penelitian melalui kata-kata dan gambar atau video. Instrument dalam penelitian ini menggunakan model permainan olahraga *gateball* untuk pemula yang telah di modifikasi yang berfungsi untuk melatih akurasi, kekompakan dan kerjasama tim. . terdapat 10 model permainan yang akan didemokan/dipraktikkan, bersamaan dengan pengisian angket setelah selesai permainan.

HASIL

Hasil dari permainan olahraga *gateball* melalui modifikasi untuk pemula usia 7- 12 tahun, yang ditulis didalam modul yang menyajikan bebrbagai permainan yang dimodifikasi serta telah di uji valid oleh dosen ahli permainan dan dosen ahli *gateball*. Permainan dilakukan secara berkelompok dan individu dengan langkah yang berbeda disetiap tahap permainan. 10 Model permaian modifikasi sebagai berikut : 1) Bola lari 2) Bola karung ajaib 3) King domba 4) Water ball 5) Sniper ball 6) Bola melayang 7) Akurasi 8) Tangga lempar 9) Snipersuara 10) Merah putih. Adapun hasil dalam penelitian menggunakan wawancara terhadap anak- yang telah melakukan permainan olahraga *gatebal*

dilapangan Komplek Sari Gaperi Jl Bukit Tinggi RT/RW 002/006 Kel Jati Bening Baru Kec Pondok Gede Kota Bekasi pada tanggal 11 juli 2021.

PEMBAHASAN

Hasil akhir implementasi model permainan olahraga *gateball* melali permainan modifikasi untuk pemula dapat disimpulkan bahwa model permainan olahraga *gatball* untuk pemula efektif dilakukan. Hasil analisa implemementasi dilapangan menunjukkan para peserta sangat antusias dan senang dalam melakukan setiap tqhqp permainan. Selain itu terdapat banyak peningkatan ddalam melatih akurasi, kekompakan dan kerjasama tim yang bagus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan semua data yang telah peneliti peroleh melalui hasil uji validasi, revisi produk, serta implementasi model yang telah dilakukan dengan 8 subjek anak usia 7-12 tahun, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model permainan olahraga *gateball* untuk pemula melalui desain modifikasi dapat diterapkan kepada pemula sebagai permainan menyenangkan yang dapat melatih akurasi, kekompakan serta kerja sama dalam tim.

Saran

Berdasar penelitian yang telah dilakukan dan implikasi yang terdapat selaama proses penelitian berlangsung diuraikan beberapa saran yang peneliti ingin sampaikan:

1. Bagi pemula usia 7-12 tahun, diharapkan bahwa model permainan olahraga *gateball* yang telah

dimodifikasi dapat digunakan untuk melatih dan meningkatkan akurasi, kekompakan, dan kerjasama dalam tim, serta membantu mereka menjadi individu yang bermanfaat di masa depan.

2. Bagi para guru, diharapkan dapat membuat permainan yang menarik minat anak sebagai media untuk mengajar ilmu olahraga.
3. Bagi peneliti, momen ini sangat berharga dan diharapkan bahwa model permainan olahraga *gateball* untuk pemula dapat diaplikasikan dan dikembangkan di dunia kerja kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Brach, R. (2009). Approach instructional. The ADDIE Statistical Field Theory. DOI: <https://doi.org/10.107/08-0-387-09506-6>
- Diana. (2010). Definisi Bermain. URL: http://ethnes.uinmalang.ac.id/1220/6/10410170_Bab_2.pdf
- Hanrianto. (2015). Definisi bermain dan tahapan bermain untuk anak usia sekolah dasar. URL: https://etheses.uinmalang.ac.id/1220/6/10410170_Bab_2.pdf
- Jamal, M.A. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Diva.Press
- Nuraini, S., & Nugraha, H. (2015). *Teori dan Praktek Permainan Kecil*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujawerni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo