

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cabang olahraga Gateball merupakan salah satu olahraga yang masih terdengar asing di telinga sebagian masyarakat Indonesia karena belum begitu populer seperti sepakbola, bola volly, bola basket, golf dan yang lainnya. Gateball adalah olahraga beregu yang berasal dari negara Jepang pada tahun 1947. Olahraga ini masuk ke Indonesia sekitar tahun 1994 melalui turis Jepang ke Bali. Pada tanggal 20 Mei 2011 secara resmi didirikan Persatuan Gateball Seluruh Indonesia (PERGATSI). Sejak 2011 Pergatsi sudah bergabung menjadi anggota Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dan kemudian tahun 2013 diterima menjadi anggota KONI.

Menurut Suryanto (2015, hlm 1) :

“Gateball merupakan jenis olahraga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi dan 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”.

Adapun beberapa istilah yang dipergunakan dalam permainan Gateball antara lain: *stroke* (pukulan), *touch* (sentuhan), dan *sparking*. *Stroke* (pukulan) adalah memukul langsung bolanya sendiri oleh pemain yang bersangkutan dengan *stick*, pukulan ini menggunakan ujung dari kepala *stick*. *Touch* (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 garis dalam. *Spark* adalah suatu aktivitas yang berkesinambungan setelah terjadi sentuhan, *sparking* dilakukan oleh pemain dengan meletakkan bola yang disentuh berdempetan dengan bolanya sendiri yang berada dibawah injakan dari salah satu kaki pemain.

Gateball merupakan olahraga aman untuk dimainkan oleh semua umur dan gender. Gateball dapat menyehatkan jasmani karena dilakukan di alam terbuka dan sehat rohani karena berfikir strategi. Menurut Eva Tsai, Lena Fung, dan pinky Tso dalam Yudik Prasetyo (2012, hlm. 85) “Secara alami, gateball bukan permainan berat, dan dapat dilakukan dalam gerakan lambat dan lembut.” Lebih lanjut Yudik Prasetyo (2012, hlm. 85) menyatakan bahwa “Olahraga gateball termasuk aman karena tidak ada kontak badan langsung. Gateball menyehatkan jasmani karena dilaksanakan ditempat terbuka, juga memperkaya rohani karena melatih cara komunikasi dan berfikir strategi.”

Peranan tes dan pengukuran olahraga juga merupakan bagian yang integral yang harus ikut serta diterapkan dalam proses latihan, karena dalam menjalankan proses pelatihan yang baik membutuhkan data yang objektif. Salah satu cara untuk mendapatkan data yang objektif yaitu dengan melakukan tes dan pengukuran. Menurut Hasanudin dan Nurhasan (2013, hlm. 1) “Tes merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data”. Lebih lanjut mengenai tes secara umum menurut Widiastuti (2015) dalam Fauzi Ahmad N. (2016, hlm. 15) menjelaskan bahwa “Pengertian tes secara umum adalah suatu alat pengumpul data dan sebagai dasar penilaian dalam proses pendidikan, dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh anak didik sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku”. Adapun pengertian pengukuran menurut Widiastuti (2015) dalam Fauzi Ahmad N. (2016, hlm. 16) mengatakan bahwa “Pengukuran adalah skor kuantitatif yang berasal dari tes”. Lebih jauh Nurhasan dan Hasanudin (2013, hlm. 5) menjelaskan bahwa “Pengukuran adalah proses pengumpulan informasi/data dari suatu objek tertentu”.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Nurhasan (2007, hlm. 16) menjelaskan bahwa “Validitas adalah kesahihan atau mengukur apa yang hendak diukur”. Prinsip validitas adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam pengumpulan data. Instrumen harus dapat mengukur apa yang

seharusnya di ukur. Jadi validitas lebih menekankan pada alat pengukuran atau pengamatan.

Reliabilitas berhubungan dengan taraf kepercayaan. Reliabilitas adalah suatu keajegan suatu tes untuk mengukur atau mengamati sesuatu yang menjadi objek ukur. Menurut Nurhasan (2007, hlm. 42), “Reliabilitas ini menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran”. Sebuah tes memiliki reabilitas tinggi apabila tes tersebut memberikan hasil yang tepat. Jadi reabilitas sebuah tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes, jika seandainya hasil tes berubah-ubah maka perubahan yang terjadi dikatakan berarti. Untuk mengetahui sejauh mana tujuan dari pembelajaran atau pelatihan tercapai, maka perlu dilakukan tes, pengukuran dan evaluasi agar tercipta feedback atau umpan balik agar bisa lebih baik lagi. Koefisien tinggi berarti reliabilitas tinggi.

Dalam olahraga gateball yang dominan adalah pukulan. Pukulan ke gate sangat penting karena menentukan poin yang akan didapat oleh pemain dan tim. Atlet gateball dalam melakukan pukulan memerlukan teknik yang baik. Teknik yang baik itu di tunjang dari konsententrasi dan koordinasi mata tangan yang baik pula. Seorang pelatih bila ingin melihat kemampuan atletnya dan bila ingin mengevaluasi teknik bermain atletnya, maka akan melakukan sebuah tes. Penulis melihat sebuah masalah yang terjadi dilapangan pada olahraga gateball khususnya tim pelatih yaitu ketika akan melakukan tes keterampilan pukulan ke gate untuk melihat kemampuan atletnya maupun mengevaluasi atletnya, namun belum adanya instrumen pada tes keterampilan ke gate ini. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian untuk membuat instrumen atau tes dengan judul *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Pukulan ke Gate dalam Cabang Olahraga Gateball.*

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat valid atau tidak?
2. Apakah instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat reliabel atau tidak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat valid atau tidak.
2. Mengetahui instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat reliabel atau tidak.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini tercapai, hasilnya diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan, bahan referensi dan rujukan bagi atlet maupun pelatih dalam cabang olahraga gateball.
2. Secara praktis dapat digunakan sebagai acuan pada proses pelatihan dan pembinaan oleh pelatih, dan pelaku olahraga gateball untuk mengetahui hasil keterampilan pukulan ke gate.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi tentang uraian penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi.

Bab I menjelaskan tentang latar belakang yang mendasari mengambil judul tentang instrumen pukulan ke gate dalam cabang olahraga Gateball. Rumusan masalah membahas tentang Apakah instrumen keterampilan pukulan ke gate yang

dibuat valid atau tidak dan Apakah instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat reliabel atau tidak. Tujuan penelitian ini terdiri dari dua, yaitu: 1. Mengetahui instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat valid atau tidak, 2. Mengetahui instrumen keterampilan pukulan ke gate yang dibuat reliabel atau tidak.. Dan manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terutama variabel penelitian yaitu tentang, gateball, validitas dan reliabilitas, dan tes pengukuran,. Deskriptif teori meliputi pengertian dari pencak gateball, tes dan pengukuran, dan validitas dan reliabilitas.

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Desain penelitian terdiri dari X1, X2 dan Y, X1 adalah validitas, X2 adalah reliabilitas, dan Y adalah instrumen pukulan ke gate. Selain itu pada bab ini juga membahas tentang populasi dan sampel dimana peneliti memakai populasi sebagai sampel sebanyak 20 atlet klub Gateball BBWS Citarum Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes validitas dan tes reliabilitas, serta menjelaskan prosedur penelitian yang akan dilakukang seperti mencari populasi, menentukan sampel, melakukan pengumpulan data terhadap validitas dan reliabilitas pada atlet klub Gateball BBWS Citarum Bandung, lalu dilakukan pengolahan data, menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menulis kesimpulan.

Bab IV ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dibuat, gambaran tentang validitas dan reliabilitas pukulan ke gate dengan hasil analisisnya. Dan pada bab ini juga dipaparkan pembahasan atas temuan hasil yang didapatkan oleh peneliti.

Pada bab V, peneliti memaparkan simpulan ataupun jawaban dari rumusan masalah penelitian yang disebutkan di bab I, berikut peneliti juga memberikan masukan, saran ataupun rekomendasi agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi.