



**SURVEI PERKEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI  
GATEBALL DI KABUPATEN SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk mencapai  
gelar Sarjana Sains pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh**

**Arif Hidayat**

**6211411094**

**JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## ABSTRAK

Arif Hidayat. 2015. Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi *Gateball* di Kabupaten Semarang. Skripsi. Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Nanang Indardi, S.Si, M.Si.Med

### **Kata kunci: Olahraga Rekreasi; *Gateball***

Aktifitas olahraga tanpa disadari atau sadar sering dilakukan dimana-mana. Aktifitas ini berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi. Olahraga rekreasi ialah olahraga yang mengarah kepada aktifitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. Banyak yang dapat menemukan olahraga rekreasi di tempat-tempat wisata, jenisnya juga semakin bervariasi dari yang mulai berpetualangan sampai dengan yang menantang, salah satunya olahraga *gateball*. *Gateball* merupakan jenis olah raga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi. Tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah ingin mengetahui perkembangan olahraga *gateball*, hambatan olahraga *gateball*. respon pemerintah, masyarakat, dan faktor pendukung olahraga *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.

## PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul "Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball di Kabupaten Semarang" telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Jurusan IKOR



**Drs. Said Junaidi, M.Kes**

**NIP. 196907151994031001**

Dosen Pembimbing



**Nanang Indardi, S.Si, M.Si. Med**

**NIP. 19811122005011001**

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Arif Hidayat

NIM : 6211411094

Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan / Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi *Gateball* di  
Kabupaten Semarang"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang,

Yang menyatakan,

Arif Hidayat

NIM. 6211411094

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Arif Hidayat 6211411094 Ilmu Keolahragaan "Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball di Kabupaten Semarang" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin tanggal 19 Oktober 2015

Panitia Ujian



Dr. H. Harry Pramono, M.Si  
NIP. 195910191985031001

Sekretaris



Drs. Said Junaidi, M.Kes  
NIP. 196907151994031001

Dewan penguji

1. Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes  
NIP. 196707211993031001

(Ketua) \_\_\_\_\_

2. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes  
NIP. 195512291988101001

(Anggota) \_\_\_\_\_

3. Nanang Indardi, S.Si., M.Si.Med  
NIP. 198111122005011001

(Anggota) \_\_\_\_\_

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. "Pengetahuan adalah Kekuatan".
2. "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri". (Ibu Kartini)

Persembahan :

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Untuk Bapakku Nur Amin dan Ibuku Khumaidah tercinta yang senantiasa menyayangi dan memberikan dukungan moril maupun materil.
2. Kakakku Ainun Aisyah, Edi Sugiyanto, Hendra Prasetyo Budi, dan Dista Setiana Budi Wardani yang senantiasa memberikan dorongan semangat.
3. Ernawati yang selalu memberi dukungan dan menyemangati.
4. Teman-teman IKOR 2011.
5. Almamater UNNES yang saya banggakan.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan, baik secara moril dan materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pengarahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Nanang Indardi, S.Si, M.Si.Med selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar dan memberikan petunjuk serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
6. Staf dan karyawan Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang atas informasi dan layanan yang baik demi terselesainya skripsi ini.
7. Bapak Prasetyo Budhie Yuwono, ME selaku Ketua umum Pergatsi Provinsi Jawa Tengah yang telah membantu memberi informasi dalam penyelesaian penulisan ini.

8. Bapak Budi Santoso, selaku manajemen tim klub *Gateball* Lawang Sewu di lingkungan Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana yang telah bersedia menjadi pendamping saat penelitian.
9. Semua pemain klub *Gateball* Lawang Sewu yang berkenan membantu dalam penelitian.
10. Orang tua dan kakak-kakaku yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua teman seperjuangan Jurusan Ilmu Keolahragaan angkatan 2011 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Atas semua bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan semoga mendapat imbalan sera berkah yang melimpah dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Semarang, September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sumber Pemecahan Masalah.....	6

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Olahraga .....	7
2.1.1 Pengertian Olahraga .....	7
2.2 Olahraga Rekreasi .....	8
2.3 Olahraga <i>Gateball</i> .....	17

2.3.1 Alat dan Peralatan <i>Gateball</i> .....	20
2.3.1.1 Tongkat.....	20
2.3.1.2 Bola.....	20
2.3.1.3 <i>Gate</i> .....	21
2.3.1.4 <i>Pole</i> .....	22
2.3.1.5 Lapangan .....	22
2.3.1.6 <i>Time Score</i> .....	23
2.3.2 Peraturan Permainan <i>Gateball</i> .....	23
2.3.2.1 Cara Main.....	23
2.3.2.2 Susunan Pemain .....	24
2.3.2.3 Pukulan Pertama.....	24
2.3.2.4 <i>Out Ball</i> .....	25
2.3.2.5 <i>Touch</i> .....	26
2.3.2.6 <i>Sparking</i> .....	26
2.3.2.7 Keterampilan Tim .....	27
2.3.2.8 <i>Sparking</i> dan <i>Out Ball</i> .....	27
2.3.2.9 <i>Gate Tsuka</i> .....	28
2.3.2.10 <i>Double Touch</i> .....	28
2.4 Kabupaten Semarang .....	29
2.4.1 Letak Geografi.....	29
2.4.2 Topologi .....	31
2.4.3 Hidrologi .....	31

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	34
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	34
3.3 Sumber Data.....	35
3.4 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data .....	35
3.4.1 Instrumen Penelitian.....	35
3.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.4.2.1 Observasi atau Pengamatan .....	35
3.4.2.2 Wawancara .....	36
3.4.2.3 Dokumentasi .....	39
3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data.....	40
3.6 Analisis Data .....	40
3.6.1 Reduksi Data.....	41
3.6.2 Penyajian Data.....	42
3.6.3 Menarik Kesimpulan atau Verifikasi .....	42

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.1.1 Olahraga <i>Gateball</i> .....	44
4.1.2 Perkembangan .....	45
4.1.3 Hambatan.....	46
4.1.4 Respon Pemerintah.....	46
4.1.5 Respon Masyarakat .....	47
4.1.6 Faktor Pendukung .....	48
4.1.6.1 Pendanaan .....	48

4.1.6.2 Sarana dan Prasarana .....	49
4.2 Pembahasan .....	50
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Pertanyaan .....	36
2. Teknik Pengumpulan Data .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tongkat Pukul.....	20
2. Bola .....	20
3. <i>Gate</i> .....	21
4. <i>Pole</i> .....	22
5. Lapangan.....	22
6. <i>Time Score</i> .....	23
7. Cara Bermain.....	23
8. Susunan Pemain .....	24
9. Pukulan Pertama .....	24
10. <i>Out Ball</i> .....	25
11. <i>Touch</i> .....	26
12. <i>Sparking</i> .....	26
13. Keterampilan Tim.....	27
14. <i>Sparking</i> dan <i>Out Ball</i> .....	27
15. <i>Gate Tsuka</i> .....	28
16. <i>Double Touch</i> .....	28
17. Peta Kabupaten Semarang.....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Pembimbing .....	57
2. Surat Keputusan Pembimbing .....	58
3. Ijin Penelitian .....	59
4. Permohonan Ijin Penelitian Kepada Ketua Umum PERGATSI.....	60
5. Permohonan Ijin Penelitian Kepada Kepala BBWS Pemali Juana .....	61
6. Surat Keterangan Ijin Penelitian .....	62
7. Surat Pernyataan Ketua Umum PERGATSI Provinsi Jawa Tengah .....	63
8. Surat Pernyataan Manajemen Klub <i>Gateball</i> Lawang Sewu .....	64
9. Surat Pernyataan Warga .....	65
10. Surat Pernyataan Warga .....	66
11. Pedoman Wawancara Ketua Umum PERGATSI.....	67
12. Pedoman Wawancara Manajemen Klub <i>Gateball</i> Lawang Sewu .....	70
13. Pedoman Wawancara Masyarakat .....	72
14. Pedoman Wawancara Masyarakat .....	74
15. Dokumentasi Penelitian .....	76

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aktifitas olahraga tanpa disadari atau sadar sering dilakukan dimana-mana. Aktifitas ini berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi. Olahraga pada saat ini telah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat, diberbagai tempat dan waktu sering menjumpai seseorang atau sekelompok orang sedang berolahraga. Seseorang melakukan aktivitas olahraga memiliki tujuan untuk menjaga kebugaran tubuh. Olahraga termasuk kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi dengan berolahraga seseorang telah memenuhi kebutuhan jasmani, banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui olahraga. Selain tubuh menjadi bugar, kesehatan tubuh akan tetap terjaga. Olahraga merupakan kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan gerak dalam kehidupan sehari-hari (Ajun Khamdani,2010:1).

Menurut Ajun Khamdani (2010:1), olahraga (*sport*) berasal dari bahasa Latin, *disportare* atau *deportare*. Dalam bahasa Italia, kata *deportare* berarti menyenangkan, pemeliharaan, atau penghiburan untuk bergembira, arti kata tersebut olahraga diartikan sebagai kesibukan manusia untuk menggembirakan diri sekaligus untuk menjaga kesehatan jasmani. Olahraga dan bermain memiliki hubungan erat dan saling berkaitan.

Olahraga merupakan alat ampuh untuk pembentukan fisik dan mental bangsa, dengan sering berolahraga maka aktivitas sehari-hari juga akan terasa ringan saat melakukannya. Target dalam melakukan suatu aktivitas atau kegiatan adalah mencapai kepuasan tertinggi (Yudik Prasetyo,2012:84).

Menurut Ajun Khamdani (2010:1-2), olahraga adalah proses sistematis berupa segala aktivitas atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan, membangkitkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai individu atau kelompok masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan, pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan potensi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Olahraga juga merupakan serangkaian gerak fisik yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (menjaga kelangsungan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup).

Menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 12. 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. Kegiatan yang umumnya dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi.

Olahraga rekreasi juga dapat dijadikan suatu wahana pendidikan rekreasi yang dapat memberikan pengalaman bagi anak dan dapat membentuk kepribadian agar dapat membangun kepercayaan diri serta meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain.

Olahraga rekreasi ialah olahraga yang mengarah kepada aktifitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan bergembira. Banyak yang dapat menemukan olahraga rekreasi di tempat-tempat wisata, jenisnya juga semakin bervariasi dari yang mulai berpetualangan sampai dengan yang menantang, salah satunya olahraga *gateball*.

Menurut Suryanto, *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.

Pada tanggal 20 Mei yang bersamaan dengan peringatan Hari Kebangkitan Nasional, agar memberikan dorongan semangat yang kuat untuk memajukan olahraga *gateball*, sehingga ikut mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional. Secara organisasi, Pergatsi baru saja masuk ke KONI dan sebelumnya sudah bergabung menjadi anggota FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia).

Keunikan dari olahraga *gateball* adalah 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. 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* masuk di daerah Semarang awal tahun 2012 yang diperkenalkan kepada karyawan-karyawati Balai Besar Wilayah Sungai Pemali. Sampai sekarang di Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana memiliki 2 klub.

Setelah diperkenalkan di Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana baru menyebar di Dinas-Dinas wilayah Semarang, yang memiliki klub *gateball* disekitar Dinas Provinsi Jawa Tengah. Adapun beberapa klub olahraga *gateball* di Semarang:

- 1) Dinas PSDA Provinsi Jawa Tengah
- 2) Dinas Mina Marga Provinsi Jawa Tengah
- 3) Balai Besar Wilayah Sungai Penali Juana
- 4) PLN Provinsi Jawa Tengah
- 5) Cipta Karya Provinsi Jawa Tengah
- 6) Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 7) Bina Marga (Unit Peralatan Karang Jati)

Dengan semakin majunya perkembangnya zaman, sekarang ini banyak sekali bermunculnya permainan/olahraga modern, olahraga rekreasi juga bisa meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani. Dari semua uraian diatas, layak kiranya hal tersebut untuk dikaji dengan mengembangkan, mengangkat, dan mempopulerkan olahraga rekreasi *gateball* kepada masyarakat.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Suatu penelitian mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diambil permasalahannya. Berdasarkan keterangan uraian dalam latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana perkembangan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?
- 2) Bagaimana hambatan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?
- 3) Bagaimana respon pemerintah, masyarakat, dan faktor pendukung olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui perkembangan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?
- 2) Mengetahui hambatan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?
- 3) Mengetahui respon pemerintah, masyarakat, dan faktor pendukung olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari hal-hal yang diungkapkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti. Adapun wujud dan manfaat dari penelitian ini berupa informasi tentang :

- (1) Perkembangan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang.
- (2) Hambatan olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang.
- (3) Respon pemerintah, masyarakat, dan faktor pendukung olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang.

### **1.5 Sumber Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi,

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 OLAHRAGA**

##### **2.1.1 Pengertian Olahraga**

Istilah olahraga terdapat dalam bahasa Jawa yaitu olahrogo. Olah artinya melatih diri menjadi seorang yang terampil sedangkan rogo artinya badan. Jadi olahraga adalah suatu bentuk pendidikan individu dan masyarakat yang mengutamakan gerakan-gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis menuju suatu kualitas yang lebih tinggi.

Olahraga merupakan gabungan dari segala latihan jasmani yang diadakan orang dengan sukarela untuk memperkuat dan melatih tenaga tubuh, demikian juga selaras dengan itu memajukan pemusatan perhatian, kemauan. Olahraga di Indonesia mengalami pertumbuhan yang dapat dikatakan baik dibuktikan dengan adanya berbagai macam kegiatan kompetisi olahraga baik yang diselenggarakan secara lokal, regional, nasional maupun internasional (Amran, 2012).

Olahraga dapat dianggap sebagai forum yang memberikan kesempatan dan peluang kepada manusia untuk bersaing, menguasai, menang dan kalah dan olahraga seakan-akan menggantikan perang yang *deskruktif*. (Arismunandar, 1997). Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan,

pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan (pasal 1 ayat 1). Dari uraian ini maka dapat dikatakan bahwa olahraga di Indonesia adalah keseluruhan aspek yang saling terkait secara terencana, sistematis, terpadu dan berkelanjutan (angelia, 2006:06).

Penjelasan konsep olahraga hingga tuntas tidak akan berhasil diperoleh karena definisi itu mengalami perubahan, seiring dengan perubahan sosial dan pengaruh iptek. Olahraga itu sendiri pada hakikatnya bersifat netral, namun masyarakatlah yang kemudian membentuk kegiatannya dan memberi arti bagi kegiatan itu. Karena itu seperti di Indonesia, sesuai dengan fungsi dan tujuannya mengenal beberapa bentuk kegiatan olahraga, seperti (1) olahraga pendidikan yang bertujuan bersifat mendidik, (2) olahraga rekreasi yang bertujuan bersifat rekreasi, (3) olahraga kesehatan yang bertujuan bersifat pembinaan kesehatan, (4) olahraga rehabilitasi yang bertujuan bersifat rehabilitasi, (5) olahraga kompetitif (prestasi) yang bertujuan bersifat prestasi. Jadi, olahraga dilakukan karena berbagai alasan penting dari sisi pelakunya. Nilai-nilai dan manfaat yang diperoleh para pelaku itu didapat dari partisipasi aktif dalam beberapa kegiatan yang bersifat hiburan, pendidikan, rekreasi, kesehatan, hubungan sosial, perkembangan *biologis*, kebebasan menyatakan diri, pengujian kemampuan sendiri atau kemampuan diri dibandingkan dengan orang lain. Dengan kata lain, seperti dikemukakan Zakrajsek (1991), olahraga merupakan wahana untuk mengalami aspek pengalaman manusiawi. (Husdarta, 2010:134-135)

## **2.2 Olahraga Rekreasi**

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)

Rekreasi merupakan kegiatan positif yang dilakukan pada waktu senggang dengan sungguh-sungguh dan bertujuan untuk mencapai kepuasan. Rekreasi, dari bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang selain pekerjaan. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi. Kegiatan rekreasi umumnya dilakukan pada akhir pekan. Secara umum rekreasi dapat dibedakan dalam dua golongan besar, yaitu rekreasi pada tempat tertutup (*indoor recreation*) dan rekreasi di alam terbuka (*outdoor recreation*). Kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai "sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan" (*a means of refreshment or diversion*). Rekreasi dapat dinikmati, menyenangkan, dan bisa pula tanpa membutuhkan biaya. Rekreasi memulihkan kondisi tubuh dan pikiran, serta mengembalikan kesegaran. Rekreasi adalah "kegiatan atau pengalaman sukarela yang dilakukan seseorang di waktu luangnya yang memberikan kepuasan dan kenikmatan pribadi", Meyer, Brightbill, dan Sessoms. Berdasarkan peninjauan secara *terminologi* keilmuan, rekreasi berasal dari dua kata dasar yaitu re dan kreasi, yang secara keseluruhan berarti kembali menggunakan daya pikir untuk mencapai kesenangan atau kepuasan melalui suatu kegiatan sebagai "sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan".

Olahraga rekreasi adalah jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang.

- 1) Menurut Kusnadi (2002:4) Pengertian olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi.
- 2) Menurut Haryono (19978:10) Olahraga rekreasi adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberi kepuasan atau kesenangan.
- 3) Menurut Herbert Hagg (1994) "*Rekreational sport/leisure time sports are formd of physical activity in leisure under a time perspective. It comprises sport after work, on weekends, in vacations, in retirement, or during periods of (unfortunate) unemployment*".
- 4) Menurut Nurlan Kusmaedi (2002:4) Olahraga rekreasi adalah kegiatan olahraga yang ditujukan untuk rekreasi atau wisata.
- 5) Menurut Aip Syaifuddin (Belajar aktif Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SMP, Jakarta, Grasindo.1990) Olahraga rekreasi adalah jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang.

Pengertian rekreasi olahraga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang mengandung unsur gerak positif. Rekreasi olahraga adalah aktivitas *indoor* maupun *outdoor* yang didominasi unsur-unsur olahraga (gerak) sehingga dapat menyenangkan.

Tujuan olahraga rekreasi adalah:

- 1) Pengisi waktu luang.
- 2) Pelepas lelah, kebosanan dan kepenatan.
- 3) Sebagai imbangan *subsisten activity* (kegiatan pengganti/pelengkap), contoh pendidikan dan pekerjaan/bekerja.
- 4) Sebagai pemenuh fungsi sosial (fungsi sosial ini dilakukan untuk kegiatan berkelompok serta rekreasi aktif).

- 5) Untuk memperoleh kesegaran jasmani dengan olahraga yang menyenangkan.
- 6) Memperoleh kesenangan dengan cara berolahraga.
- 7) Memperkenalkan olahraga bahwa olahraga itu menyenangkan.

Olahraga rekreasi dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat dan semua kelompok umur baik itu atlet maupun non atlet, didalam waktu yang luang atau senggang diantara kesibukan-kesibukan, sebagai pengisi aktifitas sehari-hari untuk variasi kehidupan dan untuk pembinaan fisik dan mental dalam usaha memperoleh kesegaran jasmani dengan bentuk aktifitas fisik yang menyenangkan (Djanu, 1994:156).

Aktivitas fisik yang menyenangkan tentunya harus dilakukan didalam "waktu luang" artinya waktu yang bebas dari segala bentuk-bentuk ikatan baik terhadap sesama manusia maupun terhadap pekerjaan bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Telah dijelaskan dalam uraian sebelumnya bahwa pada masa sekarang variasi kegiatan yang paling baik adalah rekreasi dan olahraga. Bentuk kegiatan itu yang paling populer dengan istilah olahraga rekreasi. Bagi masyarakat pembangunan sebagai sumber daya manusia yang sehat dan berkualitas, alternatif kegiatan waktu luang sangat dianjurkan dalam bentuk olahraga rekreasi. Sebab kesehatan dan kualitas seseorang akan dapat dibentuk melalui kegiatan tersebut, walaupun diantaranya banyak terdapat faktor yang lain misalkan melalui dengan disiplin tinggi, pendidikan, pemanfaatan waktu, kerja keras, kreatif, kearifan, dan lain-lain (Djanu, 1994:157).

Olahraga rekreasi sudah merupakan kebutuhan masyarakat di Indonesia. Dalam pelaksanaannya mengacu pada prinsipnya yaitu:

- 1) aktivitas dilakukan pada waktu senggang.

- 2) aktivitasnya bersifat fisik, mental dan sosial.
- 3) mempunyai motivasi dan tujuan.
- 4) dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja.
- 5) dilaksanakan secara sungguh-sungguh dan fleksibel.
- 6) kegiatannya bermanfaat bagi pelaku dan orang lain.

Olahraga rekreasi bentuknya bermacam-macam diantaranya, *gateball*, *hiking*, jelajah kampung, *outbond*, *camping*, *litle farmers*, arung jeram, *fun offroad*, wisata olahraga, dan masih banyak lagi. Selain itu bentuk olahraga tradisional dari suatu daerah pun dapat dijadikan sebagai olahraga rekreasi.

Prinsip-prinsip rekreasi dibawah ini, sudah merupakan kesepakatan bersama antara beberapa ahli rekreasi yang dapat dipergunakan sebagai pedoman, patokan atau petunjuk bagi para pimpinan organisasi rekreasi dalam menyusun programnya (Meyer, 1994; Butler, 1996; Weiskopf, 1995). Prinsip-Prinsip tersebut sebagai berikut:

#### **Pertama : Rekreasi Menjadi Kebutuhan Dasar Manusia**

Rekreasi yang sehat menjadi kebutuhan dasar dan merupakan esensi kesejahteraan hidup semua umat manusia (semua lapisan, golongan, ras, usia, dan jenis kelamin). Rekreasi dengan isi kegiatannya yang bersifat rekreatif, bermuara pada pencapaian kesejahteraan hidup manusia. Prinsip ini menggaris bawahi semacam keharusan, bahwa kegiatan rekreasi dan pelaksanaannya, harus selaras dengan upaya yang menyehatkan. Ini berarti, kegiatan bersenang-senang yang dapat membahayakan kesehatan fisik dan mental, sungguh harus dihindari. Berkaitan dengan karakteristiknya, maka pelaksanaan rekreasi yang sehat, harus dapat menjamin keselamatan individu. (Meyer, 1994)

#### **Kedua: Individu Mempunyai Hak Yang Sama Untuk Memperoleh Kepuasan**

Setiap individu mempunyai kesamaan yang sama untuk memperoleh kepuasan serta memperkaya penggunaan waktu luang. Prinsip ini menggaris bawahi semacam keharusan, yakni rekreasi dan pelaksanaannya, tidak membedakan seseorang dengan lainnya. Karena itu, seperti halnya kesempatan berolahraga, atau mengikuti pendidikan jasmani, setiap orang berhak untuk memperoleh layanan dan mendapatkan kesempatan yang sama. Tentu saja asas individualitas yang berkaitan dengan kebutuhan atau kompetensi, dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan, sehingga pelakunya dapat mencapai hasil yang memuaskan.

#### **Ketiga : Rekreasi Yang Sehat Dapat Berkembang di Masyarakat**

Rekreasi yang sehat dapat tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang demokratis (bebas memilih, melakukan, mengemukakan pendapat, dan lain sebagainya). Asas demokrasi juga merupakan landasan pelaksanaan rekreasi. Maksudnya setiap individu, selain memiliki hak dan kesempatan yang sama, juga memiliki keleluasaan untuk memilih apa saja yang dikehendakinya untuk dilaksanakan sebagai isi kegiatan rekreasinya. Tentu saja prinsip ini tidak melupakan faktor tanggung jawab seseorang dalam hidup bermasyarakat. Dalam kebebasan memilih itu, terkandung keterikatan akan norma dan sistem nilai dalam lingkungan masyarakat yang bersangkutan.

#### **Keempat : Rekreasi Untuk Tumbuh Kembang Seseorang**

Rekreasi yang sifatnya hiburan hendaknya memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk tumbuh dan berkembang pada aspek-aspek yang kognitif, afektif psikomotorik, dan fisik. Pelaksanaan rekreasi yang terkait dengan isi kegiatannya dengan sifat-sifatnya yang membangkitkan suasana yang menyenangkan, Selalu patuh pada asas manfaat bagi pengembangan, bukan

saja aspek fisik yang menyangkut keterampilan atau efisien fungsi organ tubuh, seperti tercermin dalam kebugaran jasmani yang meningkat. Namun juga untuk membina sifat-sifat psikologis yang terangkum dalam domain afektif, misalnya sikap positif terhadap gaya hidup aktif, toleransi terhadap orang lain, kesetiakawanan, semangat juang, dan lain-lain. Selain itu, faktor peningkatan pengetahuan dan penalaran juga menjadi kepedulian, dalam kaitanya dengan tujuan untuk mencerdaskan seseorang dalam arti yang lebih luas (Weiskopf,1995).

#### **Kelima : Rekreasi Menjadi Tanggung Jawab Semua Orang**

Rekreasi yang sehat pada hakikatnya, bukan hanya tanggung jawab perorangan, akan tetapi juga menjadi tanggung jawab bersama antar keluarga, masyarakat, badan lembaga-lembaga (formal atau non formal), serta pemerintah pada semua tingkat. Prinsip ini menekankan pentingnya tanggung jawab bersama dalam upaya menjamin kelanggengan dan kesinambungan pelaksanaan rekreasi. Maksudnya, rekreasi itu tidak akan subur kemajuannya, bila tidak didukung oleh lingkungan sosial seperti, keluarga, dan lebih luas lagi pada tingkatan berikutnya, yaitu lingkungan masyarakat dan bahkan pemerintah. Hal ini akan tercermin dalam upaya penyediaan infrastruktur dan kelengkapan pendukung bagi kepentingan umum, misalnya penyediaan taman-taman rekreasi, fasilitas transportasi, dan dukungan bagi keselamatan dan keamanan. Kesemuanya itu, tidak mungkin dipikul oleh orang-perorang, tetapi hanya dapat diwujudkan melalui dukungan pemerintah atau mungkin juga sokongan pihak swasta (Meyer,1994).

**Keenam : Rekreasi Dapat Berkembang Dengan Banyak Dermawan**

Rekreasi yang sehat dapat berkembang dengan baik dalam masyarakat dengan bantuan para dermawan. Rekreasi memerlukan fasilitas dan bahkan biaya yang bersifat langsung dikeluarkan untuk pelaksanaannya. Di negara maju, para dermawan begitu ringan tangan untuk memberikan bantuan, seperti menyediakan lahan yang selanjutnya digunakan untuk kepentingan rekreasi. Penyediaan fasilitas yang terjangkau, sangat mungkin teratasi oleh para dermawan. Karena itu, prinsip keenam ini menekankan betapa pentingnya penggalian potensi dilingkungan sekitar, berupa dukungan pihak-pihak yang mampu dan berkelibahan kekayaannya (Butler,1996).

**Ketujuh : Rekreasi Dapat Dilaksanakan Disepanjang Hayat**

Kesempatan untuk melakukan kegiatan rekreasi hendaknya dapat diperoleh sepanjang tahun (baik program yang dikelola oleh swasta maupun pemerintah). Asas manfaat yang diperoleh disepanjang hayat merupakan landasan penting yang perlu diperhatikan. Maksudnya, kegiatan rekreasi itu sebaiknya dapat dilaksanakan disepanjang hayat seseorang. Untuk Indonesia yang tidak mengenal pergantian musim yang menjadi hambatan, maka pelaksanaan rekreasi disepanjang tahun, sungguh memungkinkan untuk dilakukannya. (Weiskopf,1995)

**Kedelapan : Rekreasi Untuk Masyarakat**

Kesempatan rekreasi memang disediakan untuk masyarakat, program rekreasi harus memperhatikan fakto-faktor sebagai berikut: (Weiskopf,1995)

- 1) Kebutuhan minat serta kompetensi para pesertanya.
- 2) Jenis masyarakatnya, lokasi, kondisi ekonominya, dan lain-lain.

- 3) Kerjasama antar badan-badan atau organisasi atau lembaga didalam masyarakat (pemerintah dan swasta).
- 4) Penggunaan sumber-sumber yang ada.
- 5) Kualitas pimpinan rekreasi, khususnya dalam hal menyusun program sesuai dengan jumlah peserta, lokasi, fungsi alat-alat, serta ruangan yang ada.
- 6) Perencanaan hendaknya berkelanjutan.
- 7) Rencana pengembangan program rekreasi hendaknya mengutamakan masalah alat, ruangan atau tempat serta kegiatan rekreasi dalam masyarakat.

#### **Kesembilan : Rekreasi Dapat Dilakukan Dimana Saja**

Kesempatan berekreasi yang memadai hendaknya dapat diciptakan dalam keluarga, sekolah atau tempat-tempat ibadah. Masyarakat hendaknya ikut membantu mendidik menggunakan waktu luang secara sehat (Meyer,1994).

#### **Kesepuluh : Rekreasi Untuk Belajar Tanggung Jawab Bagi Pemimpin**

Mutu bagi seorang pemimpin rekreasi, lebih-lebih yang sifatnya sukarela, harus berkualitas tinggi terutama dalam hal intelektualnya, penampilannya, tanggung jawab, dan sebagainya. Selain perlu untuk menjamin tercapainya tujuan, kepemimpinan yang baik, juga menjamin keterlaksanaan kegiatan yang dapat dipertanggung jawabkan (Butler,1996).

#### **Kesebelas : Rekreasi Butuh Perhatian Dari Pemerintah**

Uluran tangan dari pemerintah, baik pusat maupun daerah, baik dalam bentuk material maupun moral, sangat diperlukan dalam usaha mengembangkan program rekreasi dalam masyarakat sesuai dengan perkembangan minat dan kebutuhan masyarakat. Dalam kaitanya dengan pelaksanaan otonomi daerah,

betapa penting peranan pemerintah daerah untuk menyediakan fasilitas bagi masyarakat agar dapat menikmati kegiatan yang bersifat rekreatif. Dalih rekreasi merupakan hak semua orang, hak individu, dan bagian dan bagian kebebasan untuk memilih, maka seolah-olah seseorang memiliki otonomi yang mutlak dalam menentukan pilihannya, apa jenis kegiatan yang akan dilakukannya untuk dinyatakan sebagai kegiatan rekreasi. Rekreasi haruslah merupakan kegiatan yang sehat dan didalamnya terkandung tanggung jawab sosial dan bahkan moral. Prinsip ini merupakan fondasi utama, sebab kegiatan bersenang-senang dapat terjerumus kedalam tindakan yang tidak direstui oleh masyarakat, atau bahkan bertentangan dengan nilai moral (Weiskopf, 1995).

Manfaat olahraga rekreasi terhadap hormon manusia yaitu :

- 1) hidup bisa lebih lama.
- 2) menjaga sel otot.
- 3) meningkatkan kepuasan hidup.
- 4) menurunkan ketegangan.
- 5) memperbaiki kehidupan keluarga.

### **2.3 Olahraga *Gateball***

*Gateball* di cetuskan oleh Eiji Suzuki di kota Hokkaido, Jepang pada tahun 1947, merupakan modifikasi dari permainan "*croquet*" (Perancis). Kemudian dikembangkan oleh para emigran, turis, produsen pembuat perlengkapan olahraga dan dibantu pemerintah Jepang ke seluruh belahan dunia, kemudian diorganisir dalam bentuk *World Gateball Union* yang berpusat di Tokyo, Jepang. Sampai saat ini *gateball* sudah dimainkan di 30 negara dan setiap 4 (empat) tahun sekali diadakan kompetisi Piala Dunia terakhir di Shanghai, China pada tahun 2010 merupakan Piala Dunia ke X.

Bali merupakan pintu masuk *gateball* di Indonesia melalui para turis Jepang sekitar tahun 1994. 5 tahun kemudian berkembang di Jakarta dan sekitarnya, Yogyakarta, Magelang, Temanggung, Klaten, Bangka Belitung, Jambi, dan Palu.

*Gateball* atau bola gawang adalah jenis olahraga dengan menggunakan tongkat pemukul bola (*stik*), 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.

*Gateball* adalah olahraga dengan menggunakan tongkat pemukul dan bola. Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, *gateball* telah menjadi olahraga yang mulai populer di Indonesia. Berbagai jenis olahraga dinikmati di seluruh dunia. Namun, 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 (*barrier-free sport*).

Menurut Bapak Prasetyo Budhie Yuwono olahraga *gateball* adalah olahraga rekreasi yang di mainkan oleh dua tim dan masing-masing tim berjumlah lima orang dengan menggunakan *stick* dan bola yang berwarna berbeda warna nomor ganjil merah dan nomor genap putih. Olahraga *gateball* dalam permainannya di lakukan dilapangan berumput yang datar/rata tidak berpasir.

Olahraga *gateball* dimainkan secara berurutan berdasarkan nomor bolanya, didalam lapangan terdapat 3 *gate* dan di tengah lapangan terdapat 1 *pole*, setiap pemain bisa memasukan ke *gate* dapat memainkan 2x pukulan dan kalau bisa mengenakan bola kawan/lawan juga mendapatkan 2x pukulan, setiap memasukan *gate* dapat 1 poin dan terkena pole 2 poin, masing-masing pemain maksimal bisa mengumpulkan 5 poin, waktu permainan olahraga *gateball* 30 menit.

Setiap tim memiliki 1 kapten untuk mengarahkan temannya kearah mana untuk *disparkingkan* bola. Saat permainan berlangsung yang boleh masuk lapangan hanya seorang pemukul saja yang lain di luar lapangan, setiap pemukul di beri waktu 10 detik untuk memukul bolanya, kalau lebih 10 detik pemain dikeluarkan dan di lanjutkan oleh pemain berikutnya.

Ada beberapa komponen yang mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani yaitu daya tahan paru jantung, daya tahan otot, kekuatan otot, kelentukan, dan kecepatan. Komponen dalam kebugaran jasmani sangat diperlukan dalam kegiatan yang membutuhkan kondisi fisik yang baik. Karena komponen-komponen itu sangat bergantung pada kondisi fisik seseorang. Dalam latihan *gateball* juga mengandung dari komponen kebugaran, seperti saat memukul bola, dan mengumpan bola.

### 2.3.1 Alat dan Peralatan *Gateball*

Peralatan *gateball* yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 2.3.1.1 Tongkat

Tongkat pemukul 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 tongkat panjangnya 50 centimeter atau lebih yang terpasang pada bagian tengah kepala. Tidak ada batasan mengenai bahan dari tongkat ini, biasanya dapat terbuat dari logam ataupun kayu. (Suryanto, 2011)

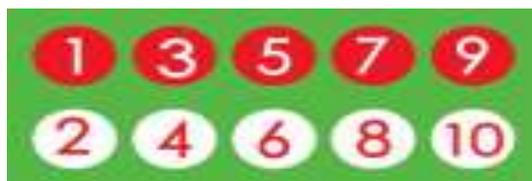


Gambar 1. Tongkat Pemukul

(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/equipment/tongkat-pemukul/>)

#### 2.3.1.2 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. (Suryanto, 2011)



Gambar 2. Bola

(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/equipment/bola-2/>)

#### 2.3.1.3 Gate

*Gate* atau gawang meliputi gawang pertama, kedua dan ketiga. Gawang merupakan perlengkapan utama disamping *stick*, bola dan *goal pole*. Untuk memperoleh poin tiap bola harus melewati gawang secara berurutan. Gawang ditancapkan vertikal diatas lapangan, terbuat dari batang silinder dengan diameter 1 centimeter yang terdiri atas dua sudut sebesar  $90^{\circ}$  dengan lebar 22 centimeter dan tinggi 19 centimeter dari permukaan lapangan. Tiap gawang diberi label sesuai nomor gawang. Label diletakkan pada puncak gawang berbentuk bujur sangkar dengan panjang tiap sisi 10 centimeter.

Adapun letak gawang adalah sebagai berikut :

- 1) Titik tengah gawang pertama terletak 4 meter dari titik tengah area *start* menuju garis kedua dan sejajar dengan garis keempat.
- 2) Titik tengah gawang kedua terletak 2 meter dari garis kedua, tegak lurus pada titik  $\frac{3}{5}$  dari pojok kedua menuju pojok ketiga dan ditancapkan sejajar garis pertama.
- 3) Titik tengah gawang ketiga terletak 2 meter dari titik tengah garis keempat dan sejajar dengan garis pertama.



Gambar 3. *Gate*

(Sumber: <http://galeball.wordpress.com/equipment/gate/>)

#### 2.3.1.4 *Pole*

*Goal pole* adalah suatu tiang yang diletakkan pada titik pusat lapangan. Gunanya selain untuk memperoleh poin setelah melewati ketiga gawang juga untuk mengakhiri permainan bagi bola tersebut. Biasanya terbuat dari pipa besi dengan diameter 2 centimeter, ditancapkan vertikal dengan tinggi 20 centimeter dari permukaan lapangan. *Goal pole* sebaiknya berwarna kontras dengan warna lapangan agar mudah dilihat.



Gambar 4. *Pole*

(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/equipmentypole/>)

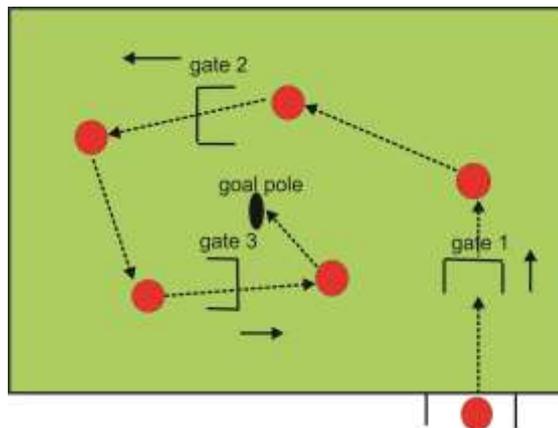
#### 2.3.1.5 Lapangan

Lapangan berbentuk persegi panjang berukuran panjang 20 – 25 meter dan lebar 15 – 20 meter. Lapangan dikelilingi oleh garis dalam (*inside line*) dan garis luar (*outside line*), dimana kedua garis tersebut berjarak antara 50 – 100 centimeter. Lebar garis dalam seharusnya 5 centimeter sedangkan garis luar lebarnya bervariasi yang penting jelas terlihat. Kedua garis sebaiknya berwarna kontras dengan warna lapangan.

Garis antara pojok (*corner*) pertama dan kedua disebut garis pertama, antara pojok kedua dan ketiga disebut garis kedua, antara pojok ketiga dan keempat disebut garis ketiga dan antara keempat dan pertama disebut garis keempat. Area *start* berbentuk persegi panjang yang terletak antara sisi luar garis keempat dan sisi luar garis luar dengan jarak 1 meter dan 3 meter dari pojok pertama ke arah pojok keempat. (Suryanto, 2011)



melewati 3 gawang (gawang 1 sampai 3) dan menyelesaikan permainan bila telah menyentuh *goal-pole*. Pemenang ditentukan oleh jumlah total nilai yang diperoleh selama 30 menit waktu permainan. (Suryanto, 2011)



Gambar 7. Cara Bermain  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.2 Susunan Pemain

Tiap tim terdiri atas 5 pemain inti dan pemain cadangan sampai 3 orang, salah seorang pemain bertindak menjadi kapten tim. Masing-masing tim memiliki seorang manajer. (Suyanto, 2011)

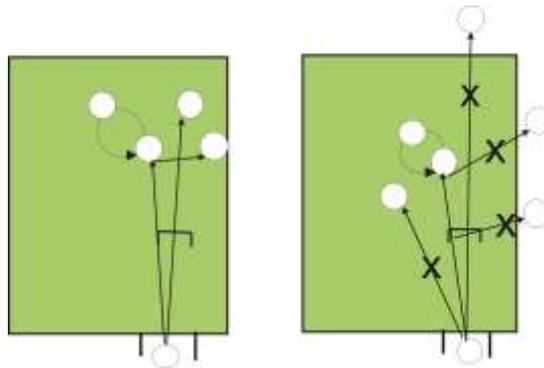


Gambar 8. Susunan Pemain  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.3 Pukulan Pertama

Bola diletakkan pada area start, lalu dipukul sampai melewati *gate* pertama. Bila gagal, 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. Pemukulan yang sah adalah pemukulan terhadap bola sendiri setelah

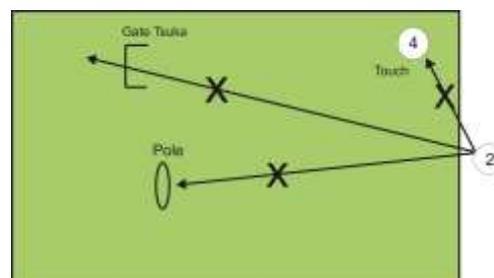
dipanggil wasit pada urutannya, dengan menggunakan permukaan kepala tongkat pemukul, tepat mengenai bola. Dalam satu ayunan, walaupun *stick* mengenai sepatu, tanah atau benda lain, namun tongkat pemukul masih mengenai bola, pemukulan dianggap sah (Suryanto, 2011).



Gambar 9. Pukulan Pertama  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.4 Out Ball

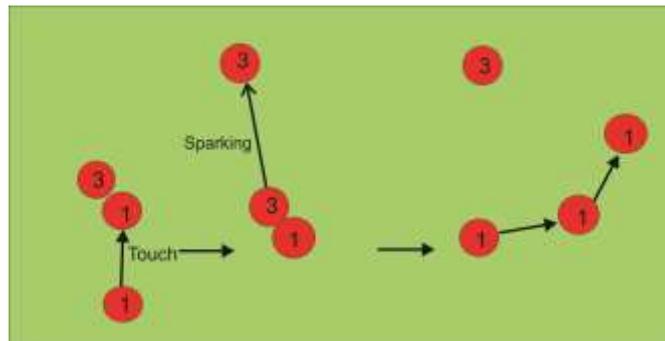
Disebut *out ball*, jika hasil pukulan atau *spark* menyebabkan bola keluar dari garis lapangan. Jika pada kesempatan memukul berikutnya, bola yang keluar tadi dipukul masuk ke lapangan mengenai bola lainnya dalam lapangan, hal ini merupakan pelanggaran. Jika bola tersebut melewati *gate* atau *goal-pole*, bola tersebut tidak memperoleh poin. (Suryanto, 2011)



Gambar 10. Out Ball  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.5 Touch

Ketika bola yang dipukul oleh pemain menyentuh atau mengenai bola lainnya (baik bola kawan maupun bola lawan), maka hal itu disebut "*touch*" kedua bola masih dalam garis permainan maka pemain mempunyai kesempatan melakukan *sparking*. (Suryanto, 2011)



Gambar 11. *Touch*

(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.6 *Sparking*

*Sparking* adalah menggulirkan bola *touched* dengan pemukulan secara tidak langsung, yaitu dengan menginjak bola sendiri, bola *touched* ditempel ke bola sendiri, dengan arah tertentu yang menguntungkan tim, kemudian bola sendiri dipukul sehingga bola *touched* akan bergulir karena dampak pemukulan. (Suryanto, 2011)

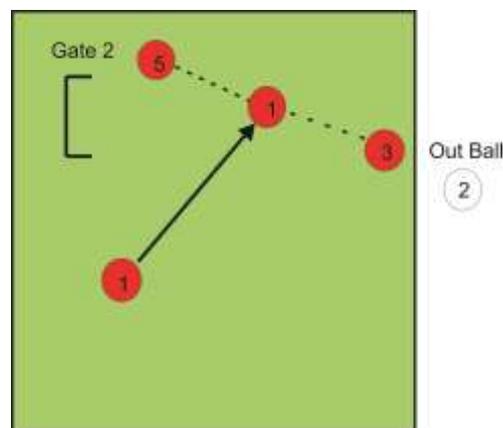


Gambar 12. *Sparking*

(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.7 Keterampilan Tim

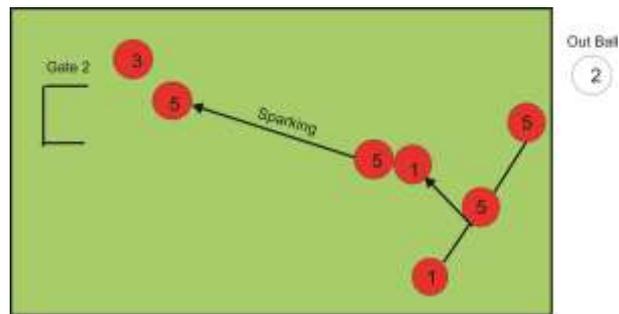
Mengumpun, yaitu menempatkan bola pada posisi yang relevan untuk pemain berikutnya. Lihat diagram di bawah, pemain tim merah bola 1 memukul bola sampai terletak antara bola 3 dan bola 5. Harapannya bola 3 mengenai bola 1 lalu melakukan *sparking* ke arah yang menguntungkan sekaligus memangkas jarak antara bola 3 dan 5 menjadi lebih dekat sehingga lebih memungkinkan menyentuh bola 5.



Gambar 13. Keterampilan Tim  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.8 *Sparking* dan *Out Ball*

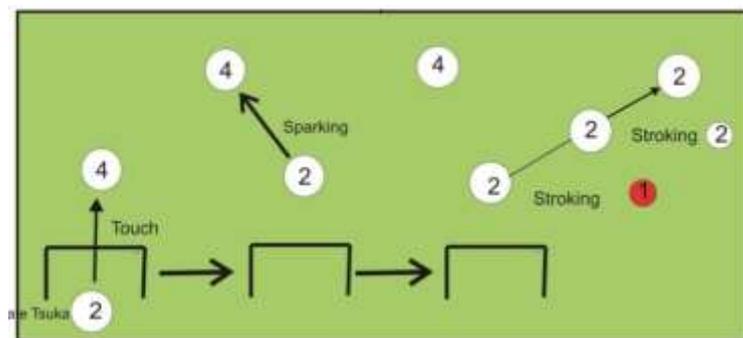
*Sparking* untuk mengirim bola kawan ke posisi yang menguntungkan untuk pemukul berikutnya. Lihat diagram di bawah, bola merah 1 mengenai bola 5 lalu dengan *sparking* mengirim bola 5 ke dekat bola 3. Bola 1 masih punya kesempatan memukul dan melanjutkan permainan. Namun ingat posisi bola 2 agar tidak membahayakan bola 3.



Gambar 14. *Sparking* dan *Out Ball*  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.9 *Gate Tsuka*

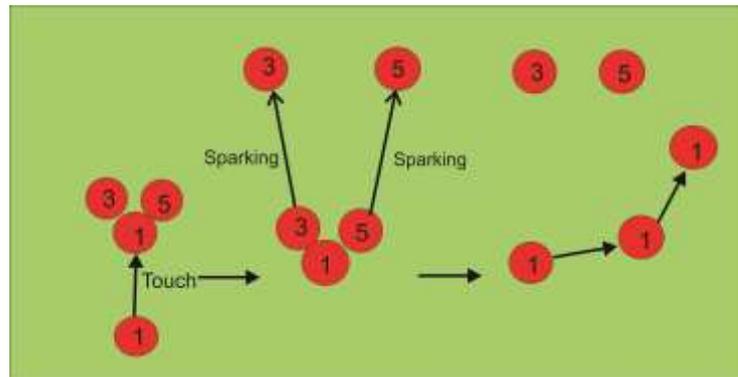
Bila bola yang dipukul mampu melewati gawang (*gate tsuka*) sekaligus menyentuh bola setelah melewati gawang, bola tersebut mempunyai dua kali kesempatan memukul setelah berhasil melakukan *sparking* yang benar. Lihat diagram di bawah.



Gambar 15. *Gate Tsuka*  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

#### 2.3.2.10 *Double Touch*

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 touch*.



Gambar 16. *Double Touch*  
(Sumber: <http://gateball.wordpress.com/cara-main/>)

## 2.4 Kabupaten Semarang

### 2.4.1 Letak Geografi

Kabupaten Semarang merupakan salah satu Kabupaten dari 29 kabupaten dan 6 kota yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Terletak pada posisi  $110^{\circ} 14' 54,74''$  -  $110^{\circ} 39' 3''$  Bujur Timur dan  $7^{\circ} 3' 57''$  –  $7^{\circ} 30' 0''$  Lintang Selatan. Luas keseluruhan wilayah Kabupaten Semarang adalah 95.020,674 Ha atau sekitar 2,92% dari luas Provinsi Jawa Tengah.



Gambar 17. Peta Kabupaten Semarang  
(Sumber: <http://www.semarangkab.go.id/utama/selayang-pandang/kondisi-umum/geografi-topografi.html>)

Ibu kota Kabupaten Semarang terletak di kota Ungaran. Secara administratif Kabupaten Semarang terbagi menjadi 19 Kecamatan, 27 Kelurahan

dan 208 desa. Batas-batas Kabupaten Semarang adalah sebelah utara berbatasan dengan Kota Semarang dan Kabupaten Demak. Sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Grobogan dan Kabupaten Boyolali. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Magelang. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Magelang dan Kabupaten Kendal.

Ketinggian wilayah Kabupaten Semarang berkisar pada 500 - 2000m diatas permukaan laut (dpl), dengan ketinggian terendah terletak di desa Candirejo Kecamatan Pringapus dan tertinggi di desa Batur Kecamatan Getasan. Rata-rata curah hujan 1.979 mm dengan banyaknya hari hujan adalah 104. Kondisi tersebut terutama dipengaruhi oleh letak geografis Kabupaten Semarang yang dikelilingi oleh pegunungan dan sungai diantaranya :

Gunung/Pegunungan yang ada di Kabupaten Semarang :

- 1) Gunung Ungaran, letaknya meliputi wilayah Kec. Ungaran, Bawen, Ambarawa dan Sumowono.
- 2) Gunung Telomoyo, letaknya meliputi wilayah Kec. Banyubiru, Getasan.
- 3) Gunung Merbabu, letaknya meliputi wilayah Kec. Getasan dan Tengaran.
- 4) Pegunungan Sewakul terletak di wilayah Kec.Ungaran.
- 5) Pegunungan Kalong terletak di wilayah Kec.Ungaran.
- 6) Pegunungan Pasokan, Kredo, Tengis terletak di Wilayah Kec.Pabelan.
- 7) Pegunungan Ngebleng dan Gunung Tumpeng terletak di wilayah Kec.Suruh.
- 8) Pegunungan Rong terletak di wilayah Kec.Tuntang.
- 9) Pegunungan Sodong terletak di wilayah Kec.Tengaran.
- 10) Pegunungan Pungkruk terletak di Kec.Bringin.
- 11) Pegunungan Mergi terletak di wilayah Kec.Bergas.

Sungai/kali dan danau/rawa di Kab.Semarang diantaranya :

- 1) Kali garang, yang melalui sebagian wilayah Kec.Ungaran dan Bergas.
- 2) Rawa Pening meliputi sebagian dari wilayah Kec. Jambu, Banyubiru, Ambarawa, Bawen, Tuntang dan Getasan.
- 3) Kali Tuntang, yang melalui sebagian dari wilayah Kec. Bringin, Tuntang, Pringapus dan Bawen.
- 4) Kali Senjoyo, melalui sebagian wilayah Kec. Tuntang, Pabelan, Bringin, Tengeran dan Getasan.

#### **2.4.2 Topologi**

Keadaan Topografi wilayah Kabupaten Semarang dapat diklasifikasikan ke dalam 4 (empat) kelompok, yaitu ;

- 1) Wilayah datar dengan tingkat kemiringan kisaran 0 - 2% seluas 6.169 Ha.
- 2) Wilayah bergelombang dengan tingkat kemiringan kisaran 2 - 15% seluas 57.659 Ha.
- 3) Wilayah curam dengan tingkat kemiringan kisaran 15 - 40% seluas 21.725 Ha.
- 4) Wilayah sangat curam dengan tingkat kemiringan >40% seluas 9.467,674 Ha.

#### **2.4.3 Hidrologi**

Secara Hidrologi, kekayaan sumber daya air yang tersedia di Kab. Semarang meliputi :

- 1) Sumber air dangkal / mata air dengan kapasitas air sebesar 7.331,2 l/dt, tersebar di 15 Kecamatan.

- 2) Sumber air permukaan / sungai, dengan jumlah aliran sungai sebanyak 51 sungai, dengan panjang keseluruhan 350 km dan memiliki debit total sebesar 2.668.480 l/dt.
- 3) Cekungan air, merupakan aquaifer dengan produktifitas air sedang dan tinggi. Cekungan-cekungan air tersebut banyak dimanfaatkan untuk obyek wisata kolam pancing dan rumah makan.
- 4) Waduk, satu-satunya waduk yang dimiliki Kab. Semarang adalah Waduk Rawa Pening yang memiliki volume air  $\pm 65$  juta  $m^3$  dengan luas genangan 2.770 Ha pada ketinggian muka air maksimal, sedangkan dengan ketinggian permukaan air minimal memiliki volume  $\pm 25$  juta  $m^3$  dengan luas genangan 1.760Ha.

Kabupaten Semarang juga terdapat olahraga rekreasi di kawasa Wisata Umbul Sidomukti merupakan salah satu wisata alam pegunungan di Semarang, berada di Desa Sidomukti Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. Kawasan wisata ini dengan didukung fasilitas & Servis: *Outbond Training, Adrenalin, Taman Renang Alam, Camping Ground, Pondok Wisata, Pondok Lesehan, serta Meeting Room.*

Ada 4 (empat) buah kolam yang bertingkat dan dapat dipilih sesuai kedalaman yang diinginkan. Airnya sangat dingin, jernih dan menyegarkan. Selain itu ditambah pula dengan beberapa sarana olahraga menantang keberanian di sisi kolam. Terdapat lintasan *flying fox* dengan dua pilihan *track, marine bridge* di lembah, rapeling menuruni lembah sisi kolam, dan *ATV*, kolam renang alami dan jalur *trekking*. Taman renang umbul alam Umbul Sidomukti terletak di lereng gunung ungaran dengan ketinggian 1200 dpl, diapit jurang di kedua sisinya.

Perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di kabupaten Semarang belum begitu terkenal dibanding dengan olahraga rekreasi lainnya. Olahraga *gateball* baru masuk di Kabupaten Semarang awal tahun 2012 yang di kenalkan melalui pegawai Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana.

Kabupaten Semarang memiliki 7 klub *gateball* yang semuanya melalui dinas-dinas Provinsi Jawa Tengah. Kurangnya *event* atau perlombaan *gateball* di wilayah Semarang masih banyak masyarakat yang belum mengenali olahraga tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penetapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan peneliti akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan laporan, foto, *videotape*, dokumentasi, catatan, dan dokumen resmi lainnya. (Basrowi & Suwandi, 2008:28).

Menurut Moleong (2010:10), Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

#### **3.2 Lokasi dan Sasaran penelitian**

Lokasi penelitian di Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana. Hal ini dikarenakan olahraga rekreasi *gateball* di perkenalkan dan memenangkan juara

1 Jambore Nasional Jawa-Bali pada tahun 2014. Sasaran penelitian adalah semua yang berhubungan dengan olahraga rekreasi *gateball*.

### **3.3 Sumber Data**

Pengambilan sumber data menggunakan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiono (2010 : 218) *purposive sampling* teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu itu misalnya, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.

### **3.4 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Instrumen penelitian**

Menurut Suharsini Arikunto (2009: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

#### **3.4.2 Metode Pengumpulan Data**

Mendapatkan informasi dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dapat dilakukan melalui :

##### **3.4.2.1 Observasi atau Pengamatan**

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti

memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti. (Basrowi & Suwandi, 2008:94).

#### 3.4.2.2 Wawancara

Menurut Meleong (2010:186), Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Wawancara adalah semacam dialog atau tanya jawab antara pewawancara dengan responden dengan tujuan memperoleh jawaban-jawaban yang dikehendaki. Wawancara dapat digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. (Basrowi & Suwandi, 2008:141).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pertanyaan

No	Responden	Pertanyaan
1	Pemerintah	a) Bagaimana pendapat saudara tentang olahraga rekreasi <i>gateball</i> di Kabupaten Semarang? b) Bagaimana perkembangan olahraga rekreasi <i>gateball</i> di Kabupaten Semarang? c) Bentuk dorongan dan bantuan seperti apa yang saudara lakukan untuk perkembangan olahraga rekreasi <i>gateball</i> di Kabupaten Semarang? d) Bagaimana menurut saudara faktor apa saja yang

---

mempengaruhi perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?

- e) Bagaimana hambatan dalam olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
- f) Bagaimana menurut saudara peran masyarakat setempat dalam perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
- g) Acara seperti apa saja untuk menggelar kegiatan olahraga rekreasi *gateball* di Semarang?
- h) Apakah olahraga *gateball* tersebut sangat diminati oleh masyarakat?

- 
- 2 Pemilik klub
- a) Sejak kapan klub ini didirikan?
  - b) Apa yang melatarbelakangi saudara untuk mendirikan klub tersebut?
  - c) Apa tujuan yang ingin dicapai dalam adanya klub ini?
  - d) Bagaimana struktur organisasi?
  - e) Prestasi apa saja yang pernah diraih?
  - f) Bagaimana proses pembinaan atlet-atlet *gateball*?
  - g) Darimanakah dana yang diperoleh untuk kebutuhan klub ini?
  - h) Hambatan apa yang terjadi dalam klub ini?
  - i) Bagaimana olahraga *gateball* di Kabupaten Semarang tersebut?
  - j) Bagaimana minat masyarakat dengan berdirinya klub ini?
-

- 
- 3 Masyarakat
- a) Apakah saudara tertarik dengan olahraga rekreasi *gateball*?
  - b) Bagaimana pendapat dan minat saudara tentang olahraga rekreasi *gateball*?
  - c) Menurut saudara bagaimana menyikapi tentang olahraga rekreasi *gateball*?
  - d) Apakah saudara mendukung dengan adanya olahraga rekreasi *gateball*?
  - e) Apakah saudara mengalami kesulitan saat melakukan olahraga rekreasi *gateball*?
  - f) Adakah keinginan saudara untuk mengikuti olahraga rekreasi *gateball*?
  - g) Bagaimana pendapat saudara tentang diadakannya olahraga rekreasi *gateball*?
  - h) Apakah saudara setuju jika nantinya diadakan pelatihan olahraga rekreasi *gateball*?
  - i) Bentuk bantuan dan dorongan seperti apakah yang saudara berikan untuk terselenggarakannya olahraga rekreasi *gateball*?
  - j) Harapan apa yang saudara inginkan dari adanya olahraga rekreasi *gateball*?
-

### 3.4.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Dalam penelitian sosial, fungsi data pendukung dan pelengkap bagi data *primer* yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam. (Basrowi & Suwandi, 2008:158).

Dokumen yang ada dapat memperkuat dan melengkapi data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2010:217).

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Responden	Teknik Pengumpulan Data		
	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
Pemerintah	√	√	√
Pemilik klub		√	√
Masyarakat		√	√

### 3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memperoleh keabsahan atau kebenaran suatu hasil, maka peneliti melakukan teknik triangulasi data. Kegiatan triangulasi yang dilakukan secara eksentif, baik triangulasi data metode pengumpulan data maupun triangulasi sumber data, ini juga sebagai upaya verifikasi atas data yang ditemukan. Triangulasi tersebut mengupayakan kebenaran data yang diperoleh melalui suatu metode dan dari suatu sumber juga dapat dicek dengan data yang diperoleh melalui metode lain dan dari sumber lainnya (Suharsimi Arikunto, 2010:25). Dan kegiatan triangulasi yang dilakukan yaitu data dari hasil wawancara atas informasi yang diperoleh kemudian dibandingkan atau dicocokkan dari hasil informasi lainnya dan dari sumber data lainnya yang di wawancara, jadi suatu temuan atau hasil dapat dipertanggung jawabkan sehingga diperoleh keabsahannya.

### 3.6 Analisis Data

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan sepenuhnya dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan setiap saat pengumpulan data di lapangan secara berkesinambungan. Diawali dengan proses klarifikasi data agar tercapai konsistensi, dilanjutkan dengan langkah abstraksi-abstraksi teoritis terhadap informasi lapangan, dengan mempertimbangkan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang sangat memungkinkan dianggap mendasar dan *universal*. Gambaran atau informasi tentang peristiwa atas objek yang dikaji tetap mempertimbangkan derajat koherensi internal, masuk akal, dan berhubungan dengan peristiwa *faktual* dan *realistik*. Dengan cara melakukan komparasi hasil temuan observasi dan pendalaman makna, diperoleh suatu analisis data yang

terus-menerus secara simultan sepanjang proses penelitian. (Burhan Bungin, 2008:153).

Pengelolaan data dilakukan secara bertahap, kegiatan analisis data dalam penelitian ini yang digunakan oleh peneliti adalah membaca, mengamati, dan memahami serta mempelajari secara teliti seluruh data yang sudah terkumpul yang didapat dari hasil kegiatan observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang terkumpul dari pengamatan lapangan dan disusun secara sistematis dan rapi, tahap berikutnya adalah tahap menganalisis. Tahap analisis ini merupakan tahap penting dan menentukan dalam penelitian, dimana ada tahapan reliabilitas dan validitas. Pada tahap analisis data terbagi atas beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

### **3.6.1 Reduksi data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan pentransformasian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari awal sampai akhir penelitian. Pada awal, melalui kerangka konseptual, permasalahan, pendekatan pengumpulan data yang diperoleh. Selama pengumpulan data, membuat ringkasan, kode, mencari tema-tema, menulis memo, dan lain-lain. Reduksi merupakan bagian dari analisis bukan terpisah. Fungsinya untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi sehingga *interpretasi* bisa ditarik. Dalam reduksi ini peneliti mencari data yang benar-benar valid. Ketika peneliti menyaksikan kebenaran data yang diperoleh

akandicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui. (Basrowi & Suwandi, 2008:209).

### **3.6.2 Penyajian data**

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, *matriks*, grafik, jaringan, dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Penyajian data juga merupakan bagian dari analisis, bahkan mencakup reduksi data. Dalam proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori atau kelompok satu, kelompok dua, kelompok tiga, dan seterusnya. Masing-masing kelompok tersebut menunjukkan tipologi yang ada sesuai dengan rumusan masalahnya. setiap tipologi terdiri atas sub-sub tipologi yang bisa jadi merupakan urutan-urutan, atau prioritas kejadian. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan penyajian data secara sistematis, agar lebih mudah untuk dipahami interaksi antar bagian-bagiannya dalam *konstek* yang utuh bukan *segmental* atau *fragmental* terlepas satu dengan lainnya. Dalam proses ini, data diklasifikasikan berdasarkan tema-tema inti. (Basrowi & Suwandi, 2008:209-210).

### **3.6.3 Menarik Kesimpulan atau Verifikasi**

Penarikan kesimpulan atau verifikasi bagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin. Dalam tahap ini peneliti membuat rumusan proposisi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelompokan data yang telah terbentuk, dan proposisi yang telah

dirumuskan. Langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap dengan temuan baru yang berbeda dari temuan yang sudah ada. (Basrowi & Suwandi, 2008:210).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul “Survei Perkembangan Olahraga Olahraga Rekreasi *Gateball* di Kabupaten Semarang” yang dilakukan di Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana.

Lama pelaksanaan penelitian ini 14 hari, pada tahap awal penelitian secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin yang berhubungan dengan olahraga rekreasi *gateball*. Penelitian dilakukan secara lisan (wawancara) dengan 4 responden. Pertama mewawancarai Bapak Prasetyo Budhie Yuwono, ME selaku ketua umum Pergatsi Provinsi Jawa Tengah, yang kedua Bapak Budi Santosa selaku manajemen klub *gateball* Lawang Sewu, yang ketiga Bapak Oke Brahmantia Putra dan Mbak Tika selaku warga Semarang, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

##### 4.1.1 Olahraga *Gateball*

Menurut Bapak Prasetyo Budhie Yuwono olahraga *gateball* adalah olahraga rekreasi yang di mainkan oleh dua tim dan masing-masing tim berjumlah lima orang dengan menggunakan *stick* dan bola yang berwarna berbeda warna nomor ganjil merah dan nomor genap putih. Olahraga *gateball* dalam permainannya di lakukan dilapangan berumput yang datar/rata tidak berpasir.

Olahraga *gateball* dimainkan secara berurutan berdasarkan nomor bolanya, didalam lapangan terdapat 3 *gate* dan di tengah lapangan terdapat 1

*pole*, setiap pemain bisa memasukan ke *gate* dapat memainkan 2x pukulan dan kalau bisa mengenakan bola kawan/lawan juga mendapatkan 2x pukulan, setiap memasukkan *gate* dapat 1 poin dan terkena *pole* 2 poin, masing-masing pemain maksimal bisa mengumpulkan 5 poin, waktu permainan olahraga *gateball* 30 menit.

#### **4.1.2 Perkembangan**

Menurut Bapak Prasetyo Budhie Yuwono selaku ketua umum Pergatsi Provinsi Jawa Tengah mengatakan bahwa olahraga rekreasi *gateball* baru masuk disemarang pada tahun 2012, perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Semarang belum begitu luas dan belum dikenali masyarakat karena kurangnya sosialisasi dan terkendalanya pendanaan. Tahun 2014 pernah menyelenggarakan Kejurnas *gateball* pada ulang tahun Provinsi Jawa Tengah yang dipertandingkan di lapangan Simongan Sampangan diikuti 12 Provinsi yang terdiri dari 64 tim.

Olahraga ini yang baru mempunyai klub *gateball* seperti, Dinas PSDA Provinsi Jawa Tengah, Dinas Mina Marga Provinsi Jawa Tengah, Balai Besar Wilayah Sungai Pemali Juana, PLN Provinsi Jawa Tengah, Dinas Cipta Karya provinsi Jawa Tengah, Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah, dan Dinas Bina Marga (unit peralatan Karang Jati).

Bapak Prasetyo juga mengatakan bahwa pada tahun 2016 rencananya akan memperkenalkan olahraga rekreasi *gateball* kepada masyarakat melalui media massa seperti koran, radio, dan televisi. Olahraga *gateball* harus dikembangkan karena merupakan kegiatan yang positif untuk menyehatkan jasmani maupun rohani.

#### **4.1.3 Hambatan**

Bapak Budi Santoso juga mengatakan hambatan di klub *gateball* yang dikelolanya juga terkendala dengan pendanaan, setiap mengikuti pertandingan minimal membutuhkan dana 9 jutaan untuk kebutuhan tim dan membeli alat *gateball*. Sumber dana masih swadaya sendiri-sendiri setiap latihan iuran seikhlasnya dan tidak mematok harus iuran berapapun. Pemerintah kurang memperhatikan soal pendanaan kepada klub-klub untuk bisa mengikuti pertandingan atau buat latihan sehari-hari dan untuk mengganti alat yang sudah rusak.

#### **4.1.4 Respon Pemerintah**

Berdasarkan analisis hasil bahwa pemerintah tersebut merupakan faktor utama untuk terselenggaranya olahraga rekreasi *gateball*, disini peran pemerintah sangat dibutuhkan agar masyarakat atau yang memiliki klub ikut mengembangkan/melestarikan, menjaga dan dapat merespon dengan olahraga rekreasi *gateball* yang baru dikenal. Pemerintah setempat sampai saat ini belum memberikan bantuan apapun pada olahraga rekreasi *gateball*.

Setiap cabang olahraga pasti akan memerlukan perhatian-perhatian khusus dari pemerintah dengan harapan olahraga itu sendiri akan berkembang dan lebih maju. Perhatian-perhatian itu adalah perhatian dari pemerintah setempat yang sangat dibutuhkan agar olahraga rekreasi *gateball* tetap ada.

Pemerintah setempat menerangkan bahwa sampai saat ini belum memberikan bantuan dan respon yang baik untuk mendukung olahraga *gateball*. Pemerintah masih menyelenggarakan pertandingan pada acara-acara dan hari-hari besar nasional saja, saat ada pertandingan yang ikut serta dari dinas yang sudah memiliki klub, masyarakat belum mengetahui secara jelas tentang

olahraga *gateball* tersebut, karena kurangnya sosialisasi kepada masyarakat untuk mengembangkan olahraga *gateball* secara luas.

Padahal masyarakat sangat membutuhkan dan mengharapkan respon serta peran pemerintah agar dapat menjaga dan mengembangkan olahraga rekreasi *gateball* agar lebih maju dan berkembang, tetapi pada saat ini belum ada bantuan, peran, dan respon pemerintah setempat.

#### **4.1.5 Respon Masyarakat**

Berdasarkan penuturan Bapak Oke Brahmantia Putra selaku warga Semarang adalah olahraga yang sangat sederhana dan banyak menghibur masyarakat setempat, terbukti dengan banyaknya orang dari muda maupun tua bermain olahraga ini, tetapi alat yang di gunakan bermain lumayan mahal. Olahraga *gateball* sangat menyenangkan dan bisa untuk refresing ketika sepulang dari bekerja, permainannya juga tidak begitu sulit, namun menggunakan konsentrasi saat waktu memukul bola untuk memasukkan ke *gate* maupun mengenakan bola kawan/lawan. Olahraga ini akan menjadi meriah dan ramai karena dimainkan dengan cara beregu, jadi tidak heran jika respon masyarakat sangat baik dan mendukung adanya olahraga ini.

Mbak Tina selaku warga Semarang juga mengatakan ketika olahraga rekreasi *gateball* akan dipertandingkan, masyarakat sangat antusias untuk sekedar menonton bahkan mengikuti olahraga tersebut. Olahraga *gateball* sangat digemari oleh masyarakat terutama orang dewasa/tua sepulang dari bekerja terus bermain olahraga *gateball* bisa menjadikan *refresing* dan tidak menggunakan tenaga begitu besar, masyarakat sangat antusias pada olahraga *gateball* karena pemainannya sangat seru dan menyenangkan. Olahraga

*gateball* juga bisa menjadi salah satu permainan rekreasi alternatif ketika dimainkan pada sore hari.

Bapak Budi Santoso selaku manajemen klub *gateball* Lawang Sewu juga mengatakan bahwa olahraga rekreasi *gateball* merupakan kegiatan yang positif untuk menyehatkan jasmani, rohani, dan mental. Perkembangan olahraga rekreasi dimainkan dimana aja dan harus dijaga agar tidak kalah saing dengan olahraga modern. Dalam permainan olahraga *gateball* mengandung nilai-nilai sosial dan memiliki manfaat, akan tetapi sangat disayangkan jika olahraga *gateball* tidak begitu digemari masyarakat karena faktor peralatannya lumayan mahal bagi masyarakat biasa. Pemerintah harus ikut mendukung dan membantu dari segi apapun untuk menjaga olahraga *gateball* agar bisa terus berkembang di masyarakat.

#### **4.1.6 Faktor Pendukung**

Faktor pendukung berperan penting dalam setiap cabang olahraga, dalam hal ini faktor pendukung dari olahraga *gateball* meliputi faktor pendanaan dan sarana prasarana. Faktor pendukung ini juga sangat diharapkan agar olahraga rekreasi *gateball* dapat berkembang dan lebih maju.

##### **4.1.6.1 Pendanaan**

Menurut penuturan Bapak Prasetyo Budhie Yuwono mengatakan bahwa sumber dana untuk menunjang terselenggaranya olahraga rekreasi *gateball* berasal dari swadaya masyarakat itu sendiri. Kerja sama serta iuran yang dikumpulkan masyarakat untuk mengumpulkan dana adalah faktor utama untuk menunjang terlaksananya olahraga *gateball*. Menurut Mbak Tika selaku warga Semarang, masyarakat tidak pernah merasa keberatan pada saat dimintai iuran

untuk biaya perawatan olahraga *gateball*, masyarakat selalu antusias dan siap memberi bantuan apapun dalam terlaksananya olahraga *gateball*.

Alokasi dan manfaat dari pendanaan itu sendiri disampaikan oleh Bapak Prasetyo bahwa alokasi pendanaan diberikan kepada masyarakat yang ingin menyelenggarakan atau mengadakan pertandingan olahraga rekreasi *gateball* pada ulang tahun Jawa Tengah atau acara-acara tertentu yang diadakan di Kabupaten Semarang, sedangkan manfaat pendanaan itu sangat penting yaitu guna untuk perawatan dan membeli peralatan yang rusak yang dibutuhkan untuk olahraga *gateball*. Jadi, pendanaan menjadi salah satu faktor utama pada olahraga ini.

#### 4.1.6.2 Sarana dan Prasarana

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Prasetyo Budhie Yuwono mengatakan bahwa sarana dan prasarana yang ada untuk olahraga *gateball* sangat kurang, sehingga sarana prasarana seperti peralatan *gateball* dan mencari lapangan yang lumayan luas. Sarana dan prasarana pada olahraga *gateball* merupakan faktor utama untuk menunjang terlaksananya olahraga ini. Faktor tersebut sangat penting karena unsur utama dari olahraga *gateball*, mahalnya peralatan dan lapangan yang digunakan untuk bermain olahraga *gateball* menjadi faktor terkendalanya perkembangan olahraga tersebut. Sarana dan prasarana sangat wajib pada olahraga *gateball*, karena menjadi salah satu faktor pendukung agar para pemain bisa merasakan kesenangan dan bersemangat pada saat pertandingan berlangsung. Tetapi saat ini, sarana dan prasarana tersebut masih terkendala diperalatan dan lapangan.

## 4.2 Pembahasan

Mengacu pada analisis diatas, maka pembahasan hasil penelitian yang menyatakan bahwa dalam perkembangan olahraga rekreasi *gateball* belum begitu dikenal dimasyarakat. Setiap cabang olahraga pasti akan memerlukan perhatian-perhatian khusus dari pemerintah dengan harapan olahraga itu sendiri akan berkembang dan lebih maju. Perhatian-perhatian khusus itu adalah perhatian dari pemerintah setempat yang sangat dibutuhkan agar olahraga rekreasi *gateball* akan lebih berkembang. Kurangnya sosialisasi dan kurangnya pertandingan yang diselenggarakan oleh pemerintah olahraga *gateball* kurang diminati masyarakat. Solusi masalah tersebut yaitu dengan memperkenalkan olahraga rekreasi *gateball* kepada masyarakat melalui media massa seperti koran, radio, dan televisi.

Hambatan yang terjadi adalah dari sektor pendanaan, harga peralatan olahraga *gateball* lumayan mahal untuk kalangan menengah kebawah. Peralatan *gateball* hanya dimiliki klub-klub *gateball* masih disekitar kantor pemerintahan. Peralatan *gateball* yang paling mahal adalah stick agar lebih murah solusinya stick bisa diganti terbuat dari kayu dengan berat yang sama dengan aslinya. dan yang baru.

Respon pemerintah sangat dibutuhkan dengan tujuan mendukung adanya olahraga *gateball* yang termasuk olahraga rekreasi baru, dan memfasilitasi agar olahraga rekreasi *gateball* bisa berkembang dan lebih maju. Peran pemerintah sangat dibutuhkan oleh olahraga rekreasi *gateball*, tetapi pada kenyataannya sampai saat ini belum ada respon, kebijakan, maupun bantuan yang mendukung adanya olahraga ini. Bantuan yang didapatkan dari PERGATSI belum bisa ditentukan, sementara ini bantuan yang didapatkan dari iuran

masyarakat. Penyediaan lapangan untuk pertandingan *gateball* tidak semua dimiliki di kantor pemerintah, hanya beberapa yang memilikinya.

Respon masyarakat sangat baik dan mendukung dengan adanya olahraga *gateball*, peran masyarakat sangat dibutuhkan juga terhadap olahraga ini dengan memperkenalkan kepada masyarakat lain bahwa olahraga rekreasi *gateball* perlu dikembangkan, karena masyarakat sendirilah yang mampu membuat olahraga ini bisa lebih maju. Masyarakat harus berperan aktif dengan sering mengadakan pertandingan olahraga-rekreasi rekreasi agar masyarakat bisa berolahraga dan bersenang-senang. Olahraga *gateball* tidak kalah serunya dengan olahraga rekreasi lainnya, maka peran masyarakat untuk menjaga, melestarikan, mengembangkan olahraga rekreasi *gateball* agar bisa berkembang dan lebih maju.

Analisis selanjutnya bahwa faktor pendukung sangat dibutuhkan dalam olahraga rekreasi *gateball*, seperti pendanaan dan sarana prasarana. Pendanaan merupakan faktor yang sangat penting guna terselenggaranya olahraga rekreasi *gateball*, tetapi sampai saat ini dana masih berasal dari swadaya masyarakat dengan memberikan dana seadanya guna membantu terselenggaranya olahraga *gateball*. Faktor pendukung lainnya adalah sarana dan prasarana, namun sampai saat ini sarana dan prasarana tersebut masih sangat minim, kurangnya perhatian pemerintah terhadap untuk pembelian peralatan yang lumayan mahal agar dapat olahraga *gateball* bisa berkembang dimasyarakat.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut :

- 1) Perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang kurang begitu luas dikenal dimasyarakat, karena kurangnya sosialisasi pemerintah.
- 2) Hambatan yang terjadi adalah soal pendanaan dan mahalnya peralatan olahraga *gateball*.
- 3) Respon pemerintah sampai saat ini belum memberikan bantuan dan respon yang baik, sedangkan respon masyarakat sangat baik dalam mendukung olahraga rekreasi *gateball*, dan faktor pendukung dalam olahraga ini adalah pendanaan dan sarana prasarana.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan dari penelitian maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

- 1) Diharapkan pemerintah memperkenalkan olahraga rekreasi *gateball* kepada masyarakat dan sering juga mempertandingan olahraga tersebut.
- 2) Mengajak semua lapisan masyarakat untuk menjaga dan mengembangkan olahraga rekreasi *gateball*.

- 3) Masyarakat harus selalu mendukung dengan adanya olahraga rekreasi *gateball* supaya tetap ada, berkembang, dan lebih maju.
- 4) Pemerintah harus memberikan anggaran dana dan memfasilitasi sarana dan prasarana. Selain dari pemerintah pendanaan bisa mencari pihak lain salah satunya dengan menarik sponsor untuk mendukung acara kegiatan *gateball*.

## 5) DAFTAR PUSTAKA

- 6) Ajun Khamdani. 2010. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten: PT. Mancanan Jaya Cemerlang
- 7) Amrank Beranchunk. 2012. *Pengertian dan sejarah olahraga (understanding and history of the sport)*. Makassar: Artikel Pengertian dan Sejarah Olahraga. Diunduh <http://berachunk-amrank.blogspot.com/2012/01/pengertian-dan-sejarah-olahraga.html>. Tanggal 15 April 2015
- 8) Angelin Alow dan Lendra Prasetya. 2006. *Peran Olahraga Selam Dalam Pengembangan Pariwisata Sulawesi Utara*. Manado: Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga. Diunduh
- 9) [http://www.hildiktipari.org/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=1&Itemid=62](http://www.hildiktipari.org/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=1&Itemid=62). Tanggal 15 April 2015
- 10) Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- 11) Burhan Bungin. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- 12) Butler. 1996. *Sport Refereces*. John Wiley and Sons.
- 13) Djanu Ismanto. 1994. *Olahraga Rekreasi Sebagai Alternatif Kegiatan Waktu Luang*. Semarang: ISBN
- 14) <http://seputarsemarang.com/kawasan-wisata-umbul-sidomukti-5417/#>. Diunduh Tanggal 29 juni 2015
- 15) <http://www.semarangkab.go.id/utama/selayang-pandang/kondisi-umum/geografi-topografi.html>). Diunduh Tanggal 29 juni 2015
- 16) Husdarta. 2010. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta
- 17) Mayer. 1994. *Olympic Sport References*. Prentice Hall
- 18) Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- 19) Sugiyono, 2010. *Metodologi Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: dan Alfabeta, CV.

- 20) Suharsimi Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 21) .....2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 22)
- 23) Suryanto. 2010. *Buku Pengertian Gateball*. Jakarta
- 24) Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 Sistem Keolahragaan Nasional. Jakarta: CV. Eko Jaya
- 25) Yudik Prasetyo. 2012. Olahraga Gateball Bagi Usia Lanjut. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Olahraga*. 8 (1):73-87
- 26) Weiskopf. 1995. *ABC Sport Insight*. New York: John Wiley.
- 27)

# Lampiran

## Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 3, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024 8508068

Laman: <http://www.ikor.unnes.ac.id>, surel: [prodikorfikunnes@yahoo.com](mailto:prodikorfikunnes@yahoo.com)

Nomor : 657 / P.F 3 - 23 / 2014  
Lamp. :  
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : Nanang Indardi, S.Si., M.Si.Med  
NIP : 198111122005011001  
Pangkat/Golongan : III/A  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa.

Nama : ARIF HIDAYAT  
NIM : 6211411094  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1  
Topik : Perkembangan olahraga gateball di Jawa Tengah  
Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.



Semarang, 15 Desember 2014  
Ketua Jurusan

Drs. Said Junaldi, M. Kes.  
NIP. 196907151994031001

## Lampiran 2



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1320/FIK/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk mempertancar mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES.  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Tanggal 15 Desember 2014

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada
- |                    |                                 |
|--------------------|---------------------------------|
| Nama               | Nanang Indardi, S.Si., M.Si Med |
| NIP                | 198111122005011001              |
| Pangkat/Golongan   | III/A                           |
| Jabatan Akademik   | Asisten Ahli                    |
| Sebagai Pembimbing |                                 |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- |               |   |
|---------------|---|
| Nama          | ARIF HIDAYAT                                  |
| NIM           | 6211411094                                    |
| Jurusan/Prodi | Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan           |
| Topik         | Perkembangan olahraga galeball di Jawa Tengah |
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggi

UNNES  
6211411094  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN



DITETAPKAN DI SEMARANG  
PADA TANGGAL 15 Desember 2014

Arif Hidayat, M.Si  
NID191985031001

## Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024-8508007  
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

Nomor : 6565/UM.32.1.6/17/2015  
 Lamp. : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Pimpinan Sekretariat Gateball Semarang  
 di Semarang

Dengan Hormat,  
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ARIF HIDAYAT  
 NIM : 6211411094  
 Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1  
 Topik : Perkembangan olahraga gateball di Jawa Tengah

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



19 Agustus 2015

UNNES H. Bambang Pramono, M.Si.  
 NIP. 196910191985031001

## Lampiran 4



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
 Gedung F1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang – 50229  
 Telp.024-8508007 Fax.024-8508007  
 Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 6680/UN37.1.6/LT/2015  
 Lamp : -  
 Hal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Yth. **Ketua Umum Pengurus Provinsi PERGATSI Jawa Tengah**  
 di  
**Semarang**

Dengan hormat

Dalam rangka penyelesaian Studi mencapai gelar Sarjana Sains Strata 1, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES) memohonkan ijin saudara:

N a m a : Arif Hidayat  
 N I M : 6211411094  
 Jurusan : Ilmu Keolahragaan, S1  
 Semester : IX

Tanggal Penelitian: 19 Agustus 2015 s.d 31 Agustus 2015

Untuk mengadakan penelitian dengan judul:

***"Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball Di Semarang"***

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.



25 Agustus 2015

Harry Pramono, M.Si.  
 NIP. 195910191985031001

## Lampiran 5



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang – 50229  
Telp.024-8508007 Fax.024-8508007  
Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 6565/UN37.1.6/LT/2015  
Lamp : -  
Hal : *Permohonan Ijin Penelitian*

Yth. Kepala BBWS Pemali Juana  
di  
Semarang

Dengan hormat

Dalam rangka penyelesaian Studi mencapai gelar Sarjana Sains Strata 1, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES) memohonkan ijin saudara:

Nama : Arif Hidayat  
NIM : 6211411094  
Jurusan : Ilmu Keolahragaan, SI  
Semester : IX  
Tanggal Penelitian : 19 Agustus 2015 s.d 31 Agustus 2015

Untuk mengadakan penelitian perkembangan olahraga gateball di lingkungan BBWS Pemali Juana, dengan judul skripsi:

*"Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball Di Semarang"*

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 19 Agustus 2015  
Dekan,  
  
Dr. H. Harry Tampopo, M.S.  
NIP. 190910141985031001

## Lampiran 6

	<b>PERSATUAN GATEBALL SELURUH INDONESIA ( PERGATSU ) PENGURUS DAERAH PROVINSI JAWA TENGAH</b>	
Sekretariat: Jl. Brigjen S. Sudarto No. 375 Semarang, Telp. (024) 6723212 , Fax. (024) 6722239 Email : pergatsi_jateng@yahoo.co.id / pergatsi.jateng44@gmail.com		
No	: 050a/PERGATSU JATENG/VIII-2015	Semarang, 20 Agustus 2015
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian	
Kepada Yth Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Di - Tempat		
Salam Gateball,		
Menunjuk Surat Saudara Nomor : 6565/VM37.16/LT/2015 tanggal 19 Agustus 2015 Perihal Ijin Penelitian, bersama ini dengan hormat kami sampaikan bahwa pada perinsipnya kami menyetujui penelitian untuk menyusun Skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :		
Nama	: Arif Hidayat	
NIM	: 6211411094	
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan, S1	
Topik	: Perkembangan Olahraga Gateball di Jawa Tengah	
Objek	: Komunitas Gateball di Jawa Tengah	
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
PENGPROV PERGATSU JAWA TENGAH SEKERTARIS GATEBALL  		

## Lampiran 7

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prasetyo Budhie Yuwono, ME

Jabatan : Ketua umum Pergatsi Provinsi Jawa Tengah

Selaku pihak responden/ yang di wawancarai, menyatakan bahwa :

Nama : Arif Hidayat

Nim : 6211411094

Semester : IX

Jurusan : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Universitas : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam penelitian Skripsi yang berjudul "PERKEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI GATEBALL DI KABUPATEN SEMARANG" pada :

Hari : Senin

Tanggal : 31 Agustus 2015

Waktu : 15.00-16.00

Tempat : Kantor Pergansi Provinsi Jawa Tengah

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.



## Lampiran 8

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Budi Santoso  
Alamat : Jln. Brigjen S. Sudiarto no.375 Semarang  
Profesi : Manajemen klub Lawang Sewu

Selaku pihak responden/ yang di wawancarai, menyatakan bahwa :

Nama : Arif Hidayat  
Nim : 6211411094  
Semester : IX  
Jurusan : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam penelitian Skripsi yang berjudul  
"PERKEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI GATEBALL DI KABUPATEN SEMARANG" pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 20 Agustus 2015  
Waktu : 16.30-17.15 WIB  
Tempat : Kantor Sekretariat Pergatsi Semarang

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.



## Lampiran 9

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oke Brahmantia Putra  
Alamat : Jln. Turangga Timur 1 no.976 Semarang  
Profesi : PNS

Selaku warga Semarang, menyatakan bahwa :

Nama : Arif Hidayat  
Nim : 6211411094  
Semester : IX  
Jurusan : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam penelitian Skripsi yang berjudul  
"PERKEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI GATEBALL DI KABUPATEN SEMARANG" pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Agustus 2015  
Waktu : 15.00-15.30 WIB  
Tempat : Lapangan Gateball di Lingkungan BBWS Pemali Juana

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Semarang, 19 Agustus 2015

  
(Oke Brahmantia P...)

## Lampiran 10

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tika  
Alamat : Pandean Lamper 3 no.7 Semarang  
Profesi : PNS

Selaku warga Semarang, menyatakan bahwa :

Nama : Arif Hidayat  
Nim : 6211411094  
Semester : IX  
Jurusan : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam penelitian Skripsi yang berjudul "PERKEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI GATEBALL DI KABUPATEN SEMARANG" pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Agustus 2015  
Waktu : 16.00-16.30 WIB  
Tempat : Lapangan Gateball di Lingkungan BBWS Pemali Juana

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Semarang, 19 Agustus 2015

  
(.....  
Tika

Lampiran 11

## Lampiran-lampiran

### Lampiran Pedoman Wawancara

Nama : Prasetyo Budhie Yuwono, ME

Jabatan : Ketua Umum Pergatsi Provinsi Jawa Tengah

1. Bagaimana pendapat saudara tentang olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
2. Bagaimana perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
3. Bentuk dan bantuan seperti apa yang saudara lakukan untuk perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
4. Bagaimana menurut saudara faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
5. Bagaimana hambatan dalam perkembangan rekreasi olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
6. Bagaimana menurut saudara peran masyarakat setempat dalam perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
7. Acara seperti apa saja untuk menggelar kegiatan olahraga rekreasi *gateball* di Semarang?
8. Apakah olahraga *gateball* tersebut sangat diminati oleh masyarakat?

## Lampiran Lanjutan 11

### Hasil dari angket pedoman wawancara

1. Olahraga rekreasi *gateball* permainannya sangat asyik, adu strategi saat bermain.
2. Olahraga *gateball* baru masuk di Kabupaten Semarang pada 5 mei 2012, tapi sampai sekarang belum begitu luas kemasyarakat namun didinas-dinas sudah mempunyai klub *gateball* sendiri. Seperti BBWS Pemali Juana, Dinas PSDA Provinsi Jawa Tengah, Dinas Mina Marga Provinsi Jawa Tengah, PLN Provinsi Jawa Tengah, Cipta Karya Provinsi Jawa Tengah, Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah, Bina Marga (Unit Peralatan Karang Jati). Di Semarang pernah menyelenggarakan Kejurnas di Lapangan Simongan Sampangan waktu Ulang Tahun Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2014.
3. Menyemangati kepada dinas-dinas yang sudah mempunyai klub *gateball* agar bisa untuk mengembangkan olahraga tersebut kepada masyarakat.
4. Kurangnya sosialisasi kepada masyarakat dan peralatan *gateball* lumayan mahal. Rencana pada tahun 2016 akan menyosialakan olahraga *gateball* melalui media massa seperti Koran dan televisi.
5. Hambatan dari olahraga tersebut adalah pendanaan karena belum mempunyai sponsor untuk ikut serta mengembangkan olahraga *gateball* dan sarana prasarana belum memadai, pendanaan masih mandiri.
6. Peran masyarakat setempat belum begitu aktif saat ada pertandingan atau latihan *gateball*.
7. Acara untuk menggelar olahraga rekreasi seperti Kejurnas, Turnamen *gateball*, Deformi, Ulang Tahun PU, memperingati air sedunia, dll.

Lanjutan lampiran 11

8. Dari masyarakat belum begitu meminati karena kurangnya sosialisasi tersebut.

## Lampiran 12

**Lampiran pedoman wawancara**

Nama : Budi Santoso

Alamat : Jalan Brigjen S. Sudiarto no.375 Semarang

Jabatan : Manajemen klub *gateball* Lawang Sewu

1. Sejak kapan klub ini didirikan?
2. Apa yang melatarbelakangi saudara untuk mendirikan klub tersebut?
3. Apa tujuan yang ingin dicapai dalam adanya klub ini?
4. Bagaimana struktur organisasi?
5. Prestasi apa saja yang pernah diraih?
6. Bagaimana proses pembinaan atlet-atlet *gateball*?
7. Darimanakah dana yang diperoleh untuk kebutuhan klub ini?
8. Hambatan apa yang terjadi dalam klub ini?
9. Bagaimana perkembangan olahraga rekreasi *gateball* di Kabupaten Semarang?
10. Bagaimana minat masyarakat dengan berdirinya klub ini?

**Hasil dari angket pedoman wawancara**

1. Pada tahun 2013, membentuk pengurus 2014
2. Untuk mengembangkan olahraga *gateball* kepada masyarakat
3. Memasyarakatkan olahraga *gateball*
4. Sudah ada organisasi dengan sesuai ADRT yang disusun PB Pergatsi dengan Pembina Formi dan Koni

Lanjutan lampiran 12

5. Juara 1 jambore Jawa-Bali tahun 2014
6. Latihan ruti setiap hari lapangan BBWS Pemali Juana
7. Swadaya masyarakat dan anggota komunitas *gateball*
8. Peralatan lumayan mahal hamper 9 jutaan
9. Perkembangan olahraga *gateball* belum begitu luas dikalangan masyarakat.
10. Sangat mendukung adanya klub *gateball* ini, tapi masih terbatas yang meminati pegawai BBWS dan sekitarnya

## Lampiran 13

**Lampiran pedoman wawancara**

Nama : Oke Brahmantia Putra

Alamat : Jalan Turangga Timur 1 no.976

Jabatan : Masyarakat

1. Apakah saudara tertarik dengan olahraga rekreasi *gateball*?
2. Bagaimana pendapat dan minat saudara tentang olahraga rekreasi *gateball*?
3. Menurut saudara bagaimana menyikapi tentang olahraga rekreasi *gateball*?
4. Apakah saudara mendukung dengan adanya olahraga rekreasi *gateball*?
5. Apakah saudara mengalami kesulitan saat melakukan olahraga rekreasi *gateball*?
6. Adakah keinginan saudara untuk mengikuti olahraga rekreasi *gateball*?
7. Bagaimana pendapat saudara tentang diadakannya olahraga rekreasi *gateball*?
8. Apakah saudara setuju jika nantinya diadakan pelatihan olahraga rekreasi *gateball*?
9. Bentuk bantuan dan dorongan seperti apakah yang saudara berikan untuk terselenggarakannya olahraga rekreasi *gateball*?
10. Harapan apa yang saudara inginkan dari adanya olahraga rekreasi *gateball*?

Lanjutan lampiran 13

### Hasil dari angket pedoman wawancara

1. Sangat tertarik
2. Olahraga yang baru berkembang sehingga kita bisa menjunjung olahraga rekreasi
3. Olahraga ini sangat menarik, karena bisa dimainkan banyak kalangan dari muda-tua
4. Angat mendukung, karena olahraga ini sangat menyenangkan dan penuh strategi
5. Ada kesulitan, karena harus mengandalkan pukulan dan strategi
6. Saya berkeinginan bermain *gateball* karena olahraga ini sangat menyenangkan
7. Pendapat saya olahraga masyarakat yang sangat menyenangkan penuh dengan intrik strategi, jadi kita bisa berfikir memenangkan pertandingan *gateball*
8. Setuju, karena ini olahraga masyarakat yang harus dikembangkan
9. Memasyarakatkan olahraga *gateball* sehingga lebih berkembang dengan mengikuti pelatihan dimana saja
10. Semoga olahraga ini bisa berkembang diseluruh Indonesia

Lampiran 14

### Lampiran pedoman wawancara

Nama : Tika

Alamat : Pandean Lamper 3 no.7 Semarang

Jabatan : Masyarakat

1. Apakah saudara tertarik dengan olahraga rekreasi *gateball*?
2. Bagaimana pendapat dan minat saudara tentang olahraga rekreasi *gateball*?
3. Menurut saudara bagaimana menyikapi tentang olahraga rekreasi *gateball*?
4. Apakah saudara mendukung dengan adanya olahraga rekreasi *gateball*?
5. Apakah saudara mengalami kesulitan saat melakukan olahraga rekreasi *gateball*?
6. Adakah keinginan saudara untuk mengikuti olahraga rekreasi *gateball*?
7. Bagaimana pendapat saudara tentang diadakannya olahraga rekreasi *gateball*?
8. Apakah saudara setuju jika nantinya diadakan pelatihan olahraga rekreasi *gateball*?
9. Bentuk bantuan dan dorongan seperti apakah yang saudara berikan untuk terselenggarakannya olahraga rekreasi *gateball*?
10. Harapan apa yang saudara inginkan dari adanya olahraga rekreasi *gateball*?

Lanjutan lampiran 14

### **Hasil dari angket pedoman wawancara**

1. Tertarik
2. Olahraga *refresing* dan meminati olahraga tersebut
3. Olahraga baru dan banyak peminatnya
4. Mendukung banget, karena bisa semua kalangan bisa ikut main
5. Sulit, belum bisa mengatur emosi saat memukul bola *gateball*
6. Iya, karena olahraga *gateball* santai tapi butuh konsentrasi
7. Setuju, karena menambah cabang olahraga baru
8. Setuju, biar lebih mengerti dan mendalami olahraga *gateball*
9. Ikut partisipasi dalam kejuaraan olahraga *gateball*
10. Olahraga *gateball* agar bisa berkembang, maju, dan banyak peminatnya

Lampiran 15

### Dokumentasi Penelitian



Peneliti saat wawancara dengan Bapak Prasetyo Budhie Yuwono selaku Ketua Umum Pergatsi Provinsi Jawa



Peneliti saat wawancara dengan Bapak Budi Santoso selaku manajemen klub *gateball* Lawang Sewu

Lanjutan lampiran 15



**Peneliti saat wawancara dengan Bapak Oke Brahmantia Putra selaku warga Semarang**



**Peneliti saat wawancara dengan Mbak Tika selaku warga Semarang**

Lanjutan lampiran 15



**Alat dan Peralatan olahraga *gateball***



**Gambar saat melakukan pukulan pertama dan memasukkan bola ke *gate* pertama**

Lanjutan lampiran 15



Melakukan pukulan ke *gate* dua dengan arahan kapten untuk langsung dimasukkan ke *gate* atau *sparking*



Gambar saat *touch* terus dilanjutkan *sparking*