

LAPORAN KEGIATAN PPM



**PELATIHAN WASIT DAN PERSAMAAN PERSEPSI TENTANG PERATURAN
GATEBALL TAHUN 2014 BAGI ANGGOTA GATEBALL
SE- DIY DAN JAWA TENGAH**

Oleh:

Fatkurahman Arjuna, M.Or

Sigit Nugroho, M.Or

Sumarjo, M.Kes

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

HASIL EVALUASI LAPORAN AKHIR PENGABDIAN MASYARAKAT
TAHUN ANGGARAN 2014

A. JUDUL:

PELATIHAN WASIT DAN PERSAMAAN PERSEPSI TENTANG PERATURAN
GATEBALL TAHUN 2014 BAGI ANGGOTA GATEBALL
SE- DIY DAN JAWA TENGAH

B. KETUA PELAKSANA : Fatkurahman Arjuna, M.Or

C. ANGGOTA PELAKSANA : Sigit Nugroho, M.Or
Sumarjo, M.Kes

D. HASIL EVALUASI:

1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat **telah / belum** *) sesuai dengan rancangan yang tercantum dengan proposal LPM.
2. Sistematika laporan **telah / belum***) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dengan buku pedoman PPM UNY
3. Hal-hal yang lain **telah / belum** *) memenuhi persyaratan. Jika belum memenuhi persyaratan dalam hal
.....

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Laporan dapat diterima / belum dapat diterima *)

2014

Mengetahui,
Dekan FIK UNY

Yogyakarta, 12 November

Staf WD I FIK UNY

Rumpis Agus Sudarko, M.S
NIP. 19600824 198601 1 001
001

Sb. Pranatahadi, M.Kes
NIP. 19591103 198502 1

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul: “Pelatihan Wasit dan Persamaan Persepsi Tentang Peraturan Gateball Tahun 2014 Bagi Anggota Club Gateball Se- DIY dan Jawa Tengah” telah selesai dilaksanakan.

Pengabdian masyarakat ini dibiayai oleh Dana DIPA UNY Tahun Anggaran 2014 Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program Kegiatan Kepada Masyarakat Program Penerapan Iptek Nomor: 601 h/ UN 34. 16/ PM/ 2014, Tanggal 30 Mei 2014 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang dosen antara lain:

1. Fatkurahman Arjuna, M.Or
2. Sigit Nugroho, M.Or
3. Sumarjo, M.Kes

Program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim pengabdian menyampaikan ucapan trimakasih sedalam-dalamnya kepada BP PPM FIK UNY dan Dekan FIK UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian pada masyarakat.

Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga member manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, November 2014

TIM Pengabdian

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	iv
Ringkasan Kegiatan.....	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi.....	1
B. Landasan Teori.....	3
C. Kerangka Pemecahan Masalah.....	8
D. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Kegiatan.....	10
F. Manfaat Kegiatan.....	10

BAB II METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran.....	11
B. Metode Kegiatan	11

C. Rancangan Evaluasi.....	11
D. Langkah Langkah	12
E. Faktor Pendukung da Pengahambat.....	12

BAB III HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM.....	14
B. Pembahasan Hasil Kegiatan PPM.....	16

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	17
B. Saran.....	17

DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN.....	19

RINGKASAN KEGIATAN

**PELATIHAN WASIT DAN PERSAMAAN PERSEPSI TENTANG PERATURAN
GATEBALL TAHUN 2014 BAGI ANGGOTA GATEBALL
SE- DIY DAN JAWA TENGAH**

Abstrak

Oleh:

Fatkurahman Arjuna, Sigit Nugroho, Sumarjo

Gateball merupakan olahraga kontemporer yang sedang berkembang di Indonesia khususnya di DIY dan Jawa Tengah ini di buktikan dengan banyaknya invent pertandingan yang diselenggarakan di DIY dan Jawa Tengah dengan antusias pemain yang cukup tinggi. Gateball memiliki karakteristik permainan yang hamper mirip dengan olahraga woodball yaitu memasukkan bola ke dalam gawang, yang membedakan adalah olahraga ini adalah susunan pemain bukan perorangan tetapi grup. Dalam setiap permainan gateball di pimpin oleh 2 orang wasit utama, 1 orang rekorder (pencatat skor) dan 1 orang sebagai pembantu wasit.

Program PPM peltihan wasit dn persamaan persepsi ini bertujuan untuk memberikan bekal pelatihan kepada para pemin, pelaku serta pecinta olahraga gateball ini. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menyediakan sumber daya manusia terutama di bidang perwasitan karena masih minimnya jumlah wasit dalam permainan ini. Pelatihan ini juga diharapkan bahwa para pemain memiliki persepsi yang sama tentang peraturan gateball sehingga dalam setiap pertandingan yang di selenggarakan di DIY maupun di Jawa Tengah dapatberjalan dengan baik tanpa adanya peselisihan argument tentang peraturan gateball yang baru.

Kegiatan pelatihan wasit dan persamaan persepsi peraturan gateball 204 bangi anggota gateball se DIY dan Jawa Tengah mendapatkan apresiasi yang tinggi dari peserta dengan ditandai antusias dan semangat peserta dalam mengikuti pelatihan wasit yang diberikan dari wasal sampai akhir kegiatan. Pelatihan wasit dan persamaan pesepsi tentang peraturan gateball tahun 2014 ini supaya olahraga gateball lebih bisa dikenal, atau dapat dimainkan secara menyeluruh, di DIY dan Jawa Tengah khususnya dengan ketersediaan pemimpin pertandingan sehingga permasalahan yang selama ini terjadi yaitu kurangnya sumner daya manusia khususnya pemimpin pertandingan dalam hal ini perwasitan dapat terpenuhi.

Kata kunci: Pelatihan wasit, persamaan persepsi, permainan gateball.

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Gateball merupakan olahraga kontemporer yang sedang berkembang di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari banyaknya turnamen yang digelar dengan antusias peserta yang tinggi. Pertandingan atau kejuaran yang pernah di selenggarakan di Indonesia seperti

Kejurnas Gateball di Jakarta pada tanggal 26 Mei 2013, Sulawesi Utara (Manado) pada tanggal 29 September 2013, bahkan di Jogjakarta beberapa kali menjelenggarakan kejuaraan seperti kejuaraan internasional gateball 2012 dan 2013 di Prambanan, dan piala Bupati Sleman.

Provinsi DIY sudah terbentuk kepengurusan pergatsi (Persatuan Gateball Seluruh Indonesia) dengan ketua umum Bapak Gusti Hadi. Kepengurusan gateball di Provinsi telah memberikan dampak perkembangan olahraga gateball yang sangat baik, ini terbukti dengan munculnya berbagai kepengurusan gateball daerah Kabupaten yang berada di Jogjakarta. Perkembangan gateball cukup pesat ini dapat dilihat dari banyaknya anggota club yang ikut bergabung di dalamnya.

Di Yogyakarta sendiri gateball sudah menjadi olahraga yang sangat di gemari, terbukti dengan banyaknya club gateball yang terbentuk, seperti di kabupaten Bantul adanya Club Protari, Tripel Red, di Kabupaten Kulon progo adanya club sembada dan sentolo, di Sleman adanya club Gateball TVRI dan Ganesa FIK dan masih banyak yang lainnya. Untuk menjalin tali silaturahmi antar Kabupaten maka dicetuskan arisan gateball yang rutin diselenggarakan setiap tiga Bulan sekali dengan tempat yang berbeda disetiap penyelenggaraanya. Arisan Gateball ini tidak hanya kegiatan arisan saja tetapi juga diadakan pertandingan gateball dan bahkan disetiap penyelenggaraanya diikuti oleh tim gateball dari kabupaten Jawa Tengah. Seperti tim gateball bulldoser dari klaten, bengawan solo dari solo dan TWC Borobudur dari Borobudur.

Pada setiap penyelenggaraan arisan gateball secara keseluruhan berjalan dengan baik, akan tetapi seiringnya waktu mulai muncul beberapa permasalahan. Permasalahan yang pertama muncul adalah mulai dari pemimpin pertandingan atau sering disebut wasit. Wasit yang memimpin pertandingan dalam arisan gateball ini adalah para mahasiswa dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Wasit yang memimpin pertandingan adalah mahasiswa mulai dari semester awal sampai dengan mahasiswa semester akhir. Dari sini dapat diidentifikasi munculnya beberapa permasalahan tentang wasit tersebut. sebagai contoh wasit dari mahasiswa memiliki kesibukan yang berbeda-beda, jadi dalam setiap kegiatan arisan gateball terkadang mahasiswa yang memimpin pertandingan jumlahnya sedikit.

Banyak mahasiswa yang ijin karena keperluan lain, sedangkan sumberdaya manusia (SDM) yang dimiliki terbatas.

Dalam setiap pertandingan gateball idealnya dipimpin oleh dua orang wasit yang selalu berganti tugas. Dua orang wasit berfungsi saling bergantian tugas dalam setiap pertandingan, sebagai contoh seandainya ada “*outball*“ atau bola keluar wasit satu mengambil bola dan wasit yang lain mempersiapkan diri untuk memanggil pemain selanjutnya. Dalam kenyataannya dengan keterbatasan SDM atau jumlah wasit yang datang, maka dalam setiap pertandingan dipimpin oleh seorang wasit sehingga akan memperlambat dan mengganggu jalannya pertandingan.

Permasalahan yang kedua mahasiswa baru, yang dipersiapkan sebagai regenerasi diprioritaskan sebagai wasit cadangan atau wasit kedua agar dapat belajar dari teman mahasiswa senior, akan tetapi dalam kenyataannya sering memimpin pertandingan sendiri. Disini tentu saja akan rawan terjadinya permasalahan ketika ada pemain yang protes dalam pertandingannya karena dalam kepemimpinannya belum menguasai seluruh peraturan dengan detail tentang permainan gateball. Peraturan yang banyak diperbaharui atau berubah demi memudahkan pemain dan menjadikan permainan ini semakin menarik menjadikan permainan ini kadang sering memicu terjadinya permasalahan.

Permasalahan selanjutnya selain SDM dalam hal ini wasit tentu saja peraturan gateball yang mengalami perubahan dalam peraturan permainan menjadikan permainan gateball menjadi sedikit rancu. Walaupun perubahan peraturan ini bertujuan untuk memudahkan para pemain dalam setiap permainan dan membuat permainan ini semakin menarik. Terkadang peraturan yang baru banyak yang belum diketahui oleh para pemain sehingga dalam pertandingan sering muncul pertanyaan atau bahkan protes yang membuat pertandingan menjadi terhenti. Tentu saja ini akan sangat mengganggu jalannya pertandingan termasuk jadwal pertandingan yang molor.

Permasalahan yang terakhir adalah kurangnya sarana berkumpul atau sarana berdiskusi tentang permainan gateball ini. Sarana yang telah ada seperti arisan gateball tidak memungkinkan untuk adanya berdiskusi karena para peserta atau pemain sibuk

untuk menyiapkan pertandingan masing-masing. Sehingga sosialisasi tentang peraturan yang baru yang akan disampaikan oleh panitia menjadi sulit untuk disampaikan..

Melihat beberapa permasalahan yang terjadi maka tim pengabdian ingin memberikan satu solusi yaitu dengan program PPM dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta bekerja sama dengan Pergatsi untuk membuat suatu pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball tahun 2014 bagi seluruh anggota club gateball se DIY dan Jawa Tengah. Diharapkan kegiatan ini dapat memecahkan semua permasalahan yang ada.

B. Landasan Teori

1. Olahraga Gateball

Gateball ditemukan pada tahun 1947 di kota kecil Memuro, di Hokkaido, Jepang. Eiji Suzuki adalah pencipta olahraga populer ini. Di tengah-tengah kekacauan setelah Perang Dunia II, ia ingin memberi sesuatu yang sederhana untuk anak-anak miskin yang tidak mempunyai mainan. Olahraga baru ini, diilhami dari permainan barat “croquet” (permainan bola kayu), sejak itu gateball menyebar di seluruh Jepang.

Gateball kini telah dapat dinikmati di seluruh dunia berkat usaha dan promosi emigran Jepang, pemerintah, penggemar dan pabrikan olahraga. Begitu pula telah tersebar melalui pertukaran antar organisasi dan tour yang diorganisir oleh agen perjalanan untuk memperkenalkan olahraga ini ke luar negeri. Sesungguhnya, saat ini gateball dimainkan di lebih 30 negara dan daerah oleh lebih dari 10 juta orang. Semakin hari pengemarnya semakin meningkat. Olahraga gateball ini semakin berkembang karena dapat dimainkan oleh siapa saja, tidak terbatas umur dan jenis kelamin. Dalam satu grup boleh dimainkan semua pria, semua wanita maupun kombinasi antara pria dan wanita dan tidak melihat umur.

Di Indonesia olahraga gateball awal mulai berkembang adalah di Bali, bahkan pada pertandingan internasional di Prambanan belum lama ini dimenangkan oleh Klub Badung yang berasal dari Bali. Olahraga Gateball di Bali, sejarahnya dimulai pada tahun 1995. Persatuan Olahraga Gateball Bali, pada tahun 1995

merupakan anggota ke-14 di dunia setelah Jepang, Cina, Thailand, Korea, AS, Kanada, Kalifornia, Singapura, dan Hawaii. Bali merupakan daerah pertama kehadiran Gateball di Indonesia. Tetapi sekarang olahraga gateball sudah banyak berkembang contohnya di Yogyakarta sendiri.

Alat yang digunakan pada permainan gateball terdiri dari, steak pemukul bola, bola, gate (gawang sasaran), time (jam gateball), dan line (garis gawang). Adapun jenis dan bentuk alat dan perlengkapan gateball dapat dilihat digambar berikut:

a. Stick Gateball



(<http://babelectric.blogspot.com>)

Stick/tongkat pemukul berbentuk T terdiri dari batang dan kepala, tidak ada batasan berat. Kepalanya terbuat dari kayu, besi atau sejenisnya, dan berbentuk silinder dengan ukuran panjang antara 18-24 cm serta kedua permukaannya datar berdiameter 3,5 - 5 cm, sedangkan panjang batang stick sesuai kebutuhan, mulai dari 50 cm.

b. Bola Gatebal

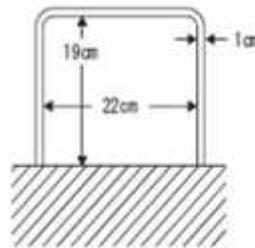


o

(Google.com)

Bola yang dipergunakan untuk bermain terbuat dari bahan *Synthetic Residue* berdiameter 7,5cm (toleransi 0,7mm), berat 230 gram (toleransi 10 gram) dengan permukaan licin dan rata. Jumlah bola yang digunakan 10 (sepuluh) buah yaitu 5 (lima) bolamerah dan 5 (lima) bola putih. Bola merah bernomor ganjil, yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 ditulis dengan warna putih, sedangkan bola putih bernomor gelap yakni 2, 4, 6, 8, dan 10 ditulis dengan warna merah. Kesepuluh bola digambar pada permukaan luar bola dengan luas 5 cm di kedua sisi yang berlawanan.

c. Gawang atau *Gate* Gateball

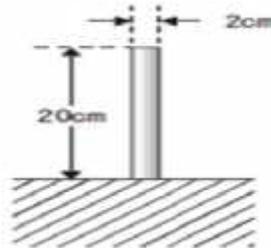


(<http://babelectric.blogspot.com>)

Di dalam lapangan terdapat 3 (tiga) buah gawang yang sama yaitu gawang pertama, kedua dan ketiga, dimana masing-masing gawang dipasang tegak lurus dari permukaan lapangan yang tingginya 20 cm dan lebar dalam 22 cm. Gawang pertama ditempatkan paralel dengan garis start yang jaraknya dari garis 4 atau dari sudut 1 kearah sudut 2 yaitu 4 meter, dan titik tengah gawang ke garis pertama 2 meter. Sementara gawang kedua ditempatkan paralel dengan garis 1 dan 3 dengan jarak 12 meter bila dihitung dari garis 1 dan atau $\frac{3}{5}$ kali panjang garis kedua, jarak titik tengah gawang dengan garis kedua sama 2 meter. Sedangkan gawang ketiga ditempatkan parallel atau sejajar dengan garis ketiga tang

jaraknya $\frac{1}{2}$ dari panjang garis keempat dihitung dari sudut 4, jarak titik tengah gawang dengan garis 4 juga 2 m.

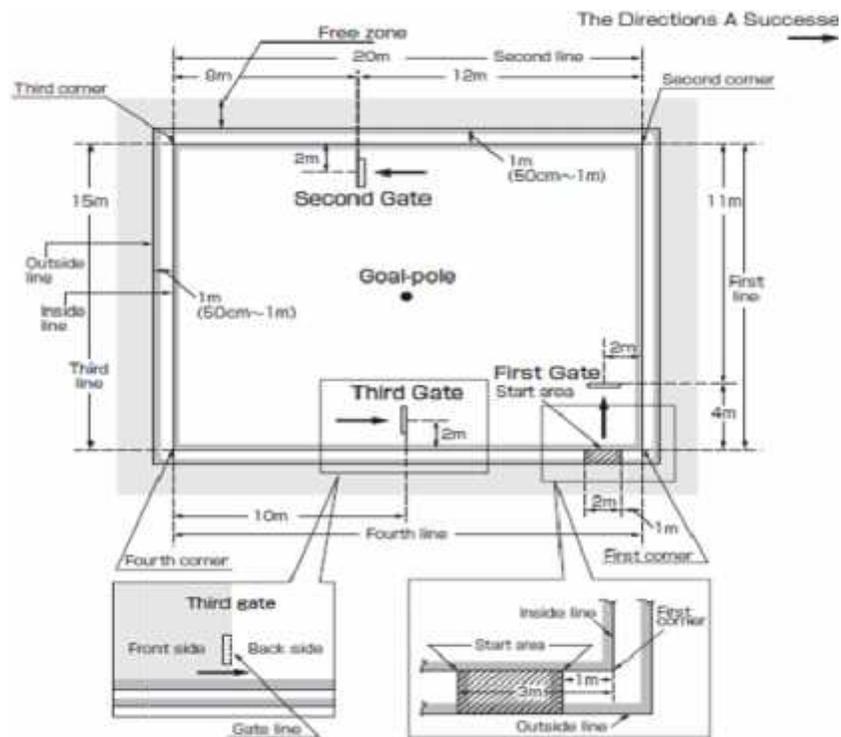
d. Goal Poll



(<http://babelectric.blogspot.com>)

Goal pole adalah sebuah besi yang berada tepat ditengah-tengah lapangan dengan tinggi 20 cm dari permukaan lapangan, berdiameter 2 cm dan merupakan sasaran terakhir setelah bola pemain melewati gawang ketiga.

e. Lapangan



(<http://babelectric.blogspot.com>)

Lapangan Gateball berbentuk 4 (empat) persegi panjang dengan ukuran garis dalam 15 x 20 meter atau 20 x 25 meter. Permukaan datar, bebas dari rintangan bisa dilakukan diatas permukaan tanah biasa, tanah berumput, atau rumput buatan/karpet di dalam Hall. Jarak garis dalam dan garis luar 1 meter sejajar dengan garis dalam. Sudut-sudut yang terbentuk oleh garis dalam (inside line) disebut sudut 1, 2, 3, dan 4. Sedangkan area start adalah 2 meter pada garis 4 yaitu dengan jarak 1 meter dari sudut 1 meter dari sudut 1 hingga meter ke-3 dari sudut 1.

f. Time score



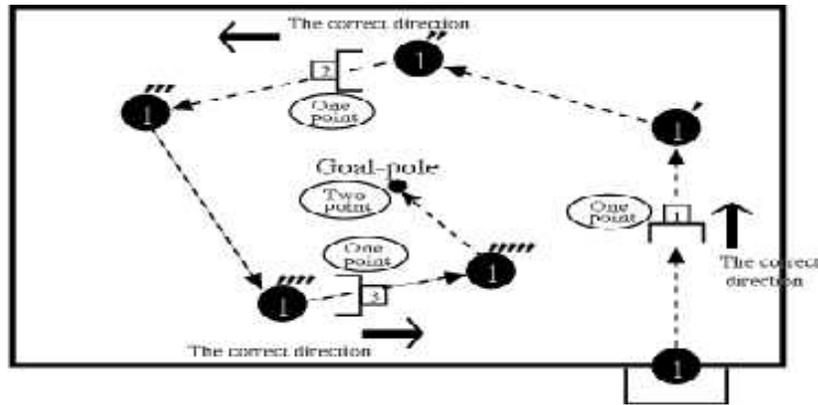
(<http://babelectric.blogspot.com>)

Beberapa perlengkapan lainnya yang digunakan sebagai pendukung permainan Gateball antara *Time score*. *Time score* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pemain kapten maupun manajer untuk mengetahui hasil pertandingan dan waktu yang tersisa.

2. Peraturan Umum Olahraga Gateball

Olahraga gateball memiliki karakteristik yang hampir mirip dengan olahraga woodball ataupun golf, dimana sasaran dalam permainan ini adalah berusaha memasukkan bola ke dalam sasaran yang telah ditentukan, yang membedakan adalah olahraga ini dengan golf ataupun woodball adalah susunan pemain dimainkan bukan perorangan tetapi grup.

Permainan olahraga Gateball dimainkan oleh dua team yaitu team merah dan team putih, dimana masing-masing team terdiri atas 5 pemain. Team merah memegang bola ganjil (1,3,5,7,9) sedangkan team putih memegang bola genap (2,4,6,8,10). Team merah memukul bola terlebih dahulu lalu diikuti team putih sesuai urutan nomor bola. Bola dipukul melewati 3 gawang (gawang 1 sampai 3) dan menyelesaikan permainan bila telah menyentuh goal-pole (atau sering disebut agrari). Pemenang ditentukan oleh jumlah total nilai yang diperoleh selama 30 menit waktu permainan. Untuk pertandingan atau perlombaan gateball waktunya 30 menit sedangkan untuk permainan ataupun latihan bisa diatur sendiri berdasarkan keperluan 15 menit maupun 45 menit. Tiap team terdiri atas 5 pemain inti dan pemain cadangan sampai 3 orang, salah seorang pemain bertindak menjadi kapten team. Alur peraturan permainangateball dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Alur Permainan Gateball

Permainan dimulai dari team merah bola nomor satu dilanjutkan team putih bola nomor dua dan seterusnya dengan silisih berganti berdasarkan nomor urut. Untuk memulai permainan 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. Setelah masuk gawang satu (gate satu) bola diijinkan masuk ke area permainan dan melanjutkan ke gawang dua atau gate dua, gate tiga sampai goal poll dan dikatakan selesai. Dalam permainan ini setelah pukulan pertama masuk kapten berhak untuk memberikan instruksi ataupun menyusun strategi untuk memenagkan permainan tidak harus langsung menyelesaikan permainan dengan memasukkan bola kesemua gate.

C. Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan orientasi lapangan diperoleh gambaran bahwa hampir sebagian besar pemain gateball di daerah DIY dan Jawa Tengah belum pernah memimpin di suatu pertandingan yang resmi. Untuk menjadi seorang pemain yang baik di haruskan pemain tersebut mengerti tentang peraturan gateball, untuk mengerti peraturan gateball perlu adanya pelatihan tentang peraturan perwasiitan gateball. Di harapkan dengan pelatihan wasit gateball ini tidak hanya pemain mengeti tentang peraturan tetapi diharapkan dapat mengembangkan permainan gateball ini

tidak hanya sebagai pemain tetapi juga sebagai wasit. Dengan menjadi wasit yang baik tentu saja akan dapat menjadi pemain yang baik juga.

Pelatihan perwasitan dan persamaan persepsi peraturan gateball belum pernah dilakukan terutama wilayah Jawa Tengah. Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball yang terjadi dilapangan, serta bentuk pemecahan permasalahan tersebut, maka diperlukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses penerapan olahraga tersebut yang terjadi sesungguhnya dilapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur. Rancangan pemecahan masalah tersebut terdiri dari (1) mengelompokkan anggota club gateball di wilayah DIY dan Jawa Tengah, (2) Dalam penerapannya terdiri dari dua tahap, teoritis dan praktik, (3) materi pelatihan teori dengan mengenalkan sejarah gateball, peraturan terbaru gateball, dan beberapa studi kasus saat terjadi dilapangan, dan materi perwasitan olahraga gateball (4) materi praktik dengan memperkenalkan gesture wasit, permainan gateball, dan praktik langsung tentang materi perwasitan yang telah didapat dari materi pelatihan di kelas.

D. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan analisis situasi yang telah dituliskan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Sumber daya manusia dalam hal ini wasit yang masih terbatas khususnya DIY dan Jawa Tengah.
- b. Pengalaman wasit yang berbeda untuk memimpin pertandingan sehingga terkadang permainan gateball menjadi terganggu.
- c. Peraturan Gateball yang berubah atau mengalami modifikasi dalam permainan.
- d. Perbedaan persepsi tentang peraturan gateball yang baru
- e. Kurang adanya wahana diskusi tentang peraturan gateball khususnya di DIY dan Jawa Tengah untuk membahas tentang peraturan dan permainan gateball.

2. Rumusan Masalah

Dari Identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Perlunya pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball tahun 2014 bagi anggota club gateball se DIY dan Jawa Tengah”.

E. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mensosialisasikan dan memberikan bekal kepada peserta pelatihan tentang peraturan-peraturan gateball terbaru di Tahun 2014
- b. Melakukan pembinaan dan regenerasi wasit gateball khususnya di daerah DIY dan Jawa Tengah.
- c. Memberikan penyegaran kepada wasit maupun pemain gateball khususnya di DIY dan Jawa Tengah.
- d. Menjalin hubungan kerjasama dan saling bertukar informasi tentang gateball di DIY maupun di Jawa Tengah dan Pergatsi DIY maupun Jawa Tengah.

F. MANFAAT KEGIATAN

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta diharapkan dapat mengerti dan mengaplikasikan peraturan gateball Tahun 2014.
- b. Peserta diharapkan mampu menjadi generasi baru wasit gateball khususnya di daerah DIY dan Jawa Tengah untuk memimpin pertandingan gateball.
- c. Peserta dapat memperoleh pengetahuan yang baru sebagai suatu bentuk penyegaran kembali bagi wasit dan pemain gateball khususnya di daerah DIY dan Jawa Tengah.
- d. Peserta pelatihan dapat memperoleh teman baru maupun saling menjaga tali silaturahmi, saling memberikan informasi antara pemain, wasit dan Pergatsi khususnya DIY dan Jawa Tengah.

BAB II

METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam program pengabdian ini adalah pemain gateball yang terdaftar dalam Pergatsi (persatuan gateball seluruh Indonesia) se- DIY dan Jawa Tengah. Sedangkan peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan wasit dan persamaan persepsi peraturan gateball 2014 sebanyak 73 orang yang berasal dari Provinsi DIY dan Jawa Tengah.

B. Metode Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa metode yaitu:

1. Ceramah

Metode ini di gunakan untuk menyampaikan teori tentang sejarah permainan cara permainan, teknik permainan dan aturan permainan sehingga peserta akan lebih menguasai tentang peraturan gateball sehingga akan lebih mudah dalam menangkap dalam materi perwasitan dalam gateball.

2. Demonstrasi

Metode ini di gunakan untuk menunjukkan suatu proses kerja sehingga peserta pelatihan wasit dapat mengetahui tentang istilah-istilah dalam gateball, teknik teknik dalam memimpin pertandingan, gerakan yang digunakan dalam memimpin permainan gateball termasuk senam gesture wasit gateball. Metode ini dilakukan oleh instruktur. Dengan demikian peserta dapat mengamati secara menyeluruh tentang materi pelatihan perwasitan.

3. Praktik langsung dilapangan

Dalam metode ini peserta akan mempraktekan secara optimal tentang materi perwasitan gateball yang telah diberikan oleh pemateri dan instruktur.

C. Rancangan Evaluasi

Evaluasi direncanakan dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali, yaitu pretest, midtest dan posttest. Pretest dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh peserta memahami tentang peraturan gateball tahun 2014. Hasil pretest di jadikan acuan untuk membagi kelas yaitu kelas lanjutan yang sudah memahi dan kelas yang masih butuh materi dasar sehingga dapat dibedakan pemberian materi yang akan disampaikan. *Mideltest* bertujuan untuk mengevaluasi apakah metode yang diberikan sudah tepat, apakah hasilnya maksimal dan memuaskan. Berdasarkan mideltest dilakukan perbaikan-perbaikan untuk tahap selanjutnya. Sedangkan yang terakhir posttest bertujuan untuk mengevaluasi keseluruhan peserta untuk memberikan penilaian lulus dalam pelatihan.

D. Langkah-langkah Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini membutuhkan alokasi waktu selama 5 (lima) bulan, dimulai dari bulan Mei 2014. Waktu pelaksanaan dilakukan selama 2 hari yaitu pada hari Jumat dan Sabtu pada tanggal 11-12 Juli 2014 pukul 14. 00 – 18. 00 WIB. Tempat pelatihan di TVRI Yogyakarta. Langkah-langkah kegiatan secara rinci sebagai berikut:

No	Kegiatan	Minggu ke				
		I	II	III	IV	V
1.	Survai sasaran, Persiapan proposal Seminar perencanaan kegiatan	B A C				
2.	Persiapan alat dan perlengkapan		A			
3.	Pelaksanaan Pelatihan			B		
4.	Evaluasi Kegiatan			B		
5.	Pembuatan Laporan				A	
6.	Seminar Hasil Kegiatan					C
7.	Revisi Laporan				A	A
8.	Penggandaan dan pengumpulan laporan					C

Keterangan tempat kegiatan:

- A. Jurusan PKR FIK UNY
- B. Tempat Pelatihan
- C. BP PPM UNY

E. Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Adapun faktor pendukung antara lain:
 - a. Terdapat banyak peserta dari anggota club gateball se DIY dan Jawa tengah, serta mahasiswa baik dari FIK UNY maupun FIK UNNES yang mendukung dalam pelaksanaan kegiatan.
 - b. Terdapat sarana lapangan dan ruang yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan perwasitan olahraga gateball.
 - c. Materi disesuaikan dengan kebutuhan dari khalayak sasaran, sehingga di buat desain dan strategi untuk mendukung kegiatan.
 - d. Dibuat kelompok peserta dalam pelatihan, agar materi dapat di sesuaikan dengan kemampuan peserta tentang pemahaman peraturan gateball.
2. Adapun faktor penghambat antara lain:
 - a. Sebagian peserta belum memahami sepenuhnya tentang peraturan gateball secara detail.
 - b. Banyak peserta pelatihan yang belum memiliki pengalaman memimpin pertandingan resmi ataupun kejuaraan gateball.
 - c. Terbatasnya peralatan khususnya peralatan gateball karena banyaknya peserta sehingga peserta saling bergantian dalam mempraktekkan dan memimpin pertandingan.

BAB III HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Secara umum pelaksanaan kegiatan ini berjalan lancar dan sesuai dengan program yang sudah direncanakan. Lokasi pengabdian di TVRI Yogyakarta. Pengabdian dilakukan selama dua hari yaitu pada tanggal 11-12 Juli 2014 pada hari Jumat dan Sabtu dari pukul 14.00-18.00 WIB.

Jumlah peserta yang hadir sebanyak 73 Orang. Adapun perincian peserta yang mengikuti pelatihan sebagai berikut: Clup PU Semarang, Clup Tripel Red, Clup Protari Bantul, Clup Sentolo Kulonprogo, Clup Balaputra Dewa Magelang, Club TWC Borobudur, Club Gunungkidul, Club TVRI, Perwakilan Mahasiswa UNY dan Perwakilan Mahasiswa UNNES. Jadwal materi yang disampaikan secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

RENCANA MATERI KEGIATAN

No	Pendekatan	Materi	Waktu	Pemateri
1.	Pelatihan Hari I	a. 14.30 Pembukaan Sambutan Ketua Penyelenggara Bp Faturrohman M.Or Sambutan Kepala TVRI Yogyakarta Sambutan Ketua Umum Pergatsi DIY b. <i>Dilakukan Pretest (untuk pembagian kelas peemula dan lanjutan)</i> Materi kelas pemula: 1). Pengenalan Gateball 2). Pengertian dalam peraturan gateball 3). Rangkuman peraturan gateball Materi kelas lanjutan: 1). Pelaksanaan awal pertandingan 2). Pengendalian penalti 3). Penentuan akhir pertandingan dan penentuan pemenang 4). Diskusi kasus	Sesi ke 1 (pukul 14.00-14.30 WIB) Pretest 14.35-15.00 WIB Materi kelas pemula 15.00-17.30 WIB Materi kelas lanjutan 15.00-17.30 WIB	Tim Pengabdi dan Tim Pergatsi Tim Pengabdi dan Tim Pergatsi Tim Pergatsi

2.	Pelatihan Hari ke II	Kelas Pemula di Lapangan Gateball: 1. Pengenalan arena gateball 2. Simulasi permainan ganda 15 menit 3. Penanganan bola di area <i>start, boa out, touch</i> , dan <i>sparking</i>	Meteri kelas pemula 14.00 -16.00 WIB	Tim pengabdian dan tim Pergatssi
		Kelas Lanjutan di Ruang Rakorsi 1. Tes Kepribadian 2. Kepemimpinan 3. Teknik mengambil keputusan	Materi kelas Lanjutan 14.00-16.00 WIB	Tim Pergatsi
		Gabungan: <i>Senam gesture di lapangan</i> Ditutup dengan: Evaluasi posttest	16.00-17.00 WIB 17.00-17.30 WIB	Tim pergatsi Tim pergatsi

Metode pelatihan wasit bagi anggota club gateball DIY dan Jawa Tengah menggunakan dua pendekatan yaitu teoritis dan praktik.

1. Sambutan dan diteruskan dengan pengenalan olahraga gateball, setelah itu diadakan *pretest* untuk mengetahui seberapa pemahaman peserta tentang peraturan dalam perwasitan gateball dilanjutkan dengan materi sejarah olahraga gateball, penyampaian peralatan dan perlengkapan olahraga gateball, materi perwasitan gateball yang meliputi peraturan permainan, dan *gesture* wasit gateball, setelah itu diadakan diskusi dan tanya jawab.
 - a. Banyak peserta pelatihan yang belum mengetahui dan mengenal beberapa jenis olahraga baru yang sedang berkembang di Indonesia (kontemporer).
 - b. Banyak peserta yang belum mengetahui beberapa peraturan dalam permainan gateball.
 - c. Banyak peserta yang belum mempunyai pengalaman dalam memimpin pertandingan gateball.
 - d. Tersedianya wasit gateball di DIY dan Jawa Tengah.
2. Pendekatan praktik terdiri dari demonstrasi, pertandingan permainan gateball dan praktik langsung sebagai wasit dalam permainan gateball.
 - e. Banyak peserta pelatihan yang antusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan, baik sebagai pemain maupun wasit dari awal sampai akhir kegiatan.
 - f. Banyak peserta yang tertarik dan merasa senang mengikuti pelatihan wasit gateball.

- g. banyak peserta tertarik untuk mengeluti perwaasitan dalam olahraga gateball ke tingkat yang lebih profesional.
- h. Beberapa peserta ingin mengembangkan materi tentang perwasitan gateball di clubnya masing masing.

B. Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball bagi anggota gateball se DIY dan Jawa Tengah mendapatkan apresiasi yang baik oleh pihak peserta ini terbukti dengan banyaknya peserta yang datang mengikuti pelatihan. Dari pihak pengurus provinsi juga memberikan sabutan yang sangat baik ini terbukti dengan berkenan hadirnya ketua umum pergatsi provinsi yaitu Bapak Gusti hadi untuk membuka pelatihan ini.

Sebagian besar peserta pelatihan sudah mengenal olahraga gateball dengan baik mulai dari peraturan permainan maupun cara permainan namun rata rata belum memiliki kemampuan untuk memimpin pertandingan. Dengan adanya pelatihan wasit ini peserta diberikan kompetensi untuk memimpin pertandingan. Mulagi dari gesture tetang permainan gateball, istilah dalam permainan gateball yang diucapkan oleh wasit, sistem penilaian dan sampai pada menentukan pemenang dalam setiap pertandingan.

Program pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball bagi anggota gateball se DIY dan Jawa Tengah ini sebenarnya merupakan pelatihan tingkat dasar ataupun sertifikat yang didapat hanya bisa digunakan pada tingkat provinsi DIY ataupun Jawa Tengah saja dalam memimpin pertandingan. Peserta diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya sendiri mungkin dengan banyaknya pengalaman memimpin pertandingan di level propinsi dan dapat mengikuti pelatihan perwaasitan tingkat selanjutnya agar dapat memimpin pertandingan yang ivenya lebih besar lagi. Harapan dari pelatihan ini adalah munculnya SDM dalam perwasitan khususnya untuk memenuhi kebutuhan wasit pada setiap pertandingan di tingkat provinsi khususnya DIY dan Jawa Tengah.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan tentang peraturan gateball tahun 2014 bagi anggota club Gateball Se- DIY dan Jawa Tengah mendapatkan apresiasi yang tinggi dari peserta dengan ditandai antusias dan semangat peserta dalam mengikuti pelatihan yang diberikan dari awal sampai akhir kegiatan. Tujuan pelatihan wasit dan persamaan persepsi tentang peraturan gateball tahun 2014 ini supaya olahraga gateball lebih bisa dikenal, atau dapat dimainkan secara menyeluruh, di DIY dan Jawa Tengah khususnya dengan ketersediaan pemimpin pertandingan sehingga permasalahan yang selama ini terjadi yaitu kurangnya sumber daya manusia khususnya pemimpin pertandingan dalam hal ini perwasitan dapat terpenuhi. Diharapkan juga peserta dapat menjalin komunikasi yang baik dan saling bertukar informasi tentang gateball yang ada di DIY dan Jawa Tengah pada khususnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan ini, maka sangat perlu untuk diadakannya beberapa kegiatan lain yaitu:

1. Perlu diadakan pelatihan perwasita gateball dengan cakupan yang lebih luas lagi tidak hanya di DIY dan Jawa Tengah saja.
2. Perlu diadakan kegiatan pelatihan lanjutan dari pelatihan yang telah ada dan diadakan evaluasi secara bertahap.
3. Perlu adanya kerjasama dengan lembaga tinggi atau pusat dalam proses penataran ataupun penyeteraan khususnya di bidang perwasitan untuk tingkat lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Dapan. (2009). *Invitasi Woodball antar Pelajar Sekolah Menengah Umum se-Daerah Istimewa Yogyakarta*. FIK UNY.

Bali Gateball Comuniti (2009). <http://gateball.wordpress.com/history/>.

<http://babelectric.blogspot.com/p/cara-bermain-gateball.html>

Pergatsi. (2013). *Peratran Gateball Indonesia*. Jakarta: Pengurus Besar Persatuan Gateball Seluruh Indonesia.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Kegiatan



Foto 1. Pembukaan pelatihan wasit gateball



Foto 2. Sambutan Ketua Pengurus Pergatsi DIY



Foto 3. Sambutan ketua PPM Pelatihan Wasit



Foto 4. Materi Pelatihan Wasit



Foto 5. Penjelasan materi pelatihan perwasitan gateball



Foto 6. Pretest tentang penguasaan materi perwasitan gateball



Foto 7 penjelasan materi praktek perwasitan



Foto 8. Senam gesture wasit gateball



Foto 9. materi pretest pelatihan wasit



Foto 10. Diskusi akhir dari pelatihan materi perwasitan



Foto 11. Tim pengabdian FIK UNY



Foto 12. Tim pengabdian dan pihak penyelenggara PPM gateball

Lampiran 2. Materi Posttest dan Preetest

Materi Posttest dan Preetest Pelatihan Wasit Gateball

TEST PERATURAN GATEBALL

JAWAB DENGAN MEMBERI TANDA SILANG PADA KOLOM (.....) DI DEPAN PERTANYAAN.

- A. *Bila anda yakin benar dengan pernyataan dalam soal adalah benar*
- B. *Bila anda ragu dengan kebenaran pernyataan dalam soal*
- C. *Bila anda tidak tahu*
- D. *Bila anda ragu dengan kesalahan terhadap pernyataan dalam soal*
- E. *Bila anda yakin pernyataan dalam soal adalah salah*

1. (.....) Pemain nomor 5 sudah meletakkan bola di kotak start. Saat wasit memanggil pemain "LIMA", bola pun dipukul dan masuk ke gawang 1. Kemudian ketika sadar kesalahannya, pemain meminta wasit untuk mengembalikan bola. Sikap wasit saat itu adalah diam saja dan menghitung 10 detik.
2. (.....) Pemukul memegang bola dan meletakkan di kotak start kemudian menggeser bola dengan kaki. Ini adalah foul.
3. (.....) Pemukul boleh menanyakan kepada wasit apakah touch atau tidak, bola saling menempel atau tidak sesudah touch.
4. (.....) Pemain nomor 5 dipanggil namun memukul bola 3, maka bola 3 kembali sedang bola 5 keluar.
5. (.....) Bola yang masuk gawang setelah sparking foul tetap mendapatkan poin.
6. (.....) Pemain nomor 9 secara tidak sengaja touch bola 1 yang sudah masuk gawang 3 dan bola 1 mengenai goal pole. Pemain nomor 9 tersebut boleh melanjutkan memukul bolanya.
7. (.....) Bola 2 outball. Dari sisi garis di area depan gawang, bola 2 dipukul dan berada di bawah gawang 3. Ketika terkena touch bola lain dan masuk gawang, maka bola 2 langsung memperoleh nilai.
8. (.....) Bola 2 outball. Dari sisi garis di area belakang gawang, bola 2 dipukul dan berada di bawah gawang 3. Ketika terkena touch bola lain dan masuk gawang, maka bola 2 langsung memperoleh nilai.
9. (.....) Bola valid yang terkena bola yang belum point gawang 1 bukan kejadian touch .
10. (.....) Bila bola yang akan dipukul sudah menempel dengan bola lain, touch bisa dilakukan hanya dengan memukul bolanya sendiri.
11. (.....) Stick pemukul hanya mengenai gawang, maka dinyatakan foul.
12. (.....) Pemain yang memperoleh hak memukul lanjutan sekaligus sparking, harus sparking dulu.
13. (.....) Saat sparking, pemain boleh mengganti atau memutar kaki yang menginjak bolanya.
14. (.....) Pemain setting sparking. ia mengangkat kaki dari bola yang diinjaknya. Ini adalah foul.

15. (.....) Bila melakukan multi touch, pemain sudah menset bola kemudian mengganti bola yang akan disparking adalah foul.
16. (.....) Bila melakukan multi touch, sebelum menset bola pemain boleh mengganti bola yang akan disparking.
17. (.....) Bila jarak antar kedua bola sesudah sparking kurang dari 10 cm, maka bola pemukul menjadi outball.
18. (.....) Pemukul boleh meminta wasit memindahkan bola out yang mengganggu pukulannya.
19. (.....) Bola outball yang dipukul kembali out dikembalikan ke tempat asal pukulan.
20. (.....) Pemain pengganti yang masuk ke lapangan tanpa lapor recorder adalah sah.

Lampiran 3 Materi Pelatihan perwasitan gateball

Lampiran 4 Daftar Hadir Pelatihan

Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Awal dan Akhir

Lmpiran 6 Surat Perjanjian Pelaksanaan PPM