

IMPLEMENTASI PERMAINAN PICKLEBALL BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Dani Primanata*¹, Advendi Kristiandaru¹, dan Abdul Rachman Syam Tuasikal²
^{1,2,3}Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pickleball merupakan berolahraga yang dimainkan dengan semacam perlengkapan pemukul serta memakai bola spesial yang dimainkan di atas lapangan berdimensi lebar 20 kaki serta panjang 44 kaki yang dipisahkan oleh sejenis net tenis lapangan. Dengan olahraga pickleball guru dapat memberikan modifikasi olahraga baru dan mempermudah siswa untuk melakukan olahraga, Pada permainan Pickleball terdapat bola yang terbuat dari karet dan terdapat bola yang berlubang, sehingga kecepatan bola sangat lambat, sehingga siapapun dapat bermain tanpa kesulitan, akan lama memainkannya, sehingga siapapun dapat merasakannya senang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap model permainan pickleball. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei, sehingga dalam langkah penelitian ini tidak perlu merumuskan hipotesis. Populasi adalah keseluruhan individu yang menjadi obyek suatu penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh maka guru dan siswa dari kelas X sampai XI yang berjumlah 3 guru dan 36 siswa yang ada di Madrasah Aliyah Negeri Surabaya. Pengambilan sampel dengan teknik *quota sampling*. Hasil penelitian menunjukkan diperoleh respon siswa dalam mengikuti kegiatan olahraga pickleball di sekolah Madrasah Aliyah Negeri Surabaya sebanyak 2 guru (66,66%) memiliki respon dengan kategori baik, sedangkan untuk siswa kategori sangat baik 1 siswa 2,77%, Kategori baik 12 siswa 33,33%, kategori rendah 11 siswa 30,55% dan kategori sangat rendah 1 siswa 2,77%. Secara keseluruhan dapat ditarik hasilnya bahwa respon siswa dan guru dalam mengikuti olahraga permainan pickleball termasuk dalam kategori baik dan sedang.

Kata Kunci : Respon, Permainan ,Pickleball, Guru Dan Siswa

Abstract

Pickleball is a sport that is played with a kind of batting equipment and uses a special ball that is played on a field with dimensions of 20 feet wide and 44 feet long separated by a kind of tennis net. With pickleball, the teacher can provide new sports modifications and make it easier for students to do sports. In the Pickleball game there is a ball made of rubber and there is a ball with a hole, so the ball speed is very slow, so anyone can play without difficulty, it will take a long time to play, so that anyone can feel it happy. This research is a qualitative descriptive study with a survey method, so that in this research step there is no need to formulate a hypothesis. Population is the entire individual who is the object of a study. Based on the data obtained, the teachers and students from class X to XI are 3 teachers and 36 students at Madrasah Aliyah Negeri Surabaya. Sampling using quota sampling technique. The results showed that 2 teachers (66.66%) had a response in the good category for students in the pickleball sport activities at Madrasah Aliyah Surabaya, while for the excellent category, 1 student was 2.77%, the good category was 12 students 33.33%, low category 11 students 30.55% and very low category 1 student 2.77%. Overall, the results can be drawn that the responses of students and teachers in participating in the pickleball game are in the good and moderate categories.

*correspondence Address

E-mail: danyprimanata@yahoo.com

Keywords: Response, Pickleball game, Teachers and Students

PENDAHULUAN

Olahraga mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan olahraga dapat menjaga dan meningkatkan sehat jasmani dan rohani, dan meningkatkan hidup sehat yang lebih baik lagi (Is dan Hariansyah, 2020). Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Dengan berolahraga bisa membentuk manusia yang sehat jasmani serta rohani dan memiliki sifat disiplin serta pada kesimpulannya hendak tercipta manusia yang bermutu. Dalam usaha pembuatan generasi muda yang sanggup jadi tulang punggung penerus perjuangan bangsa, pembinaan lewat berolahraga telah lama ditatap bagaikan fasilitas yang sangat berdaya guna serta sukses guna. Karena pembangunan manusia pada hakikatnya mengarah manusia Indonesia seutuhnya yang sehat jasmani serta rohani. Keadaan manusia Indonesia yang sehat jasmani serta rohani ini baru bisa dicapai apabila manusia sadar serta ingin melakukan gerakan hidup sehat lewat pembelajaran jasmani serta berolahraga. Oleh sebab itu gerakan memasyarakatkan berolahraga serta mengolahragakan warga butuh semakin gencar dilaksanakan di segala pelosok tanah air Indonesia.

Pembelajaran di Indonesia belum seluruhnya membagikan anak didik pada pemahaman hendak dirinya sendiri bagaikan manusia yang berpikir buat merdeka. Pembelajaran jasmani ialah sesuatu proses pembelajaran lewat kegiatan jasmani, yang di rancang serta disusun secara sistematis buat memicu perkembangan serta tingkatan keahlian dan keahlian jasmani, kecerdasan bagaikan pembentukan sifat, nilai serta perilaku yang positif untuk tiap masyarakat Negeri buat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rosdiani (2015:2) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Respon timbul apabila terdapat obyek yang diamati, ada kepedulian terhadap sesuatu obyek pengamatan serta adanya panca indra bagaikan penangkap obyek yang diamati, tidak hanya itu dalam pemunculannya respon terdapat beberapa aspek yang pengaruhi yaitu

pengalaman, proses belajar, tingkat pengalaman orang serta nilai kepribadianya. Dari penjelasan di atas menampilkan kalau reaksi dapat berbentuk persyaratan dalam wujud komentar yang dianggap baik penuh ketentuan secara rasional bisa dikemukakan sehingga bisa disimpulkan kalau reaksi merupakan kesan ataupun respon sehabis kita mengamati kegiatan mengindra, memperhitungkan, obyek terbentuknya perilaku terhadap obyek tersebut bisa berbentuk perilaku negative ataupun positif.

Pickleball merupakan berolahraga yang dimainkan dengan semacam perlengkapan pemukul serta memakai bola spesial yang dimainkan di atas lapangan berdimensi lebar 20 kaki serta panjang 44 kaki yang dipisahkan oleh sejenis net tenis lapangan. Dengan olahraga pickleball guru dapat memberikan modifikasi olahraga baru dan mempermudah siswa untuk melakukan olahraga. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan semangat siswa (Arrahman dkk., 2019), dan juga mengurangi kejenuhan siswa (Ashari, 2019). Pada permainan Pickleball terdapat bola yang terbuat dari karet dan terdapat bola yang berlubang, sehingga kecepatan bola sangat lambat, sehingga siapapun dapat bermain tanpa kesulitan, akan lama memainkannya, sehingga siapapun dapat merasakannya senang. Karena permainan yang simpel dan menyenangkan ini dapat dimainkan oleh orang yang kurang memiliki landasan olahraga yang baik, sehingga anak-anak dan lansia dapat bermain dalam waktu yang lama, pada akhirnya dia tanpasingaja mereka sudah melakukan latihan kardio vasculer yang menguatkan otot jantung dengan gerakan aerobik yang low impact.

Permainan pickleball umumnya adalah olahraga untuk segala usia yang dimana permainannya sangat mudah dan lebih cepat memahaminya peraturan serta dengan lapangan yang di modifikasi dan bisa di mainkan dimana saja. Paddell (nama raket) atau raket tennis dan raket badminton terbuat dari fiber dan tidak akan rusak dalam waktu yang lama, tidak perlu mengeluarkan biaya untuk penggantian dan pemasangan senar raket, ada 5 kelebihan dalam permainan pickleball yaitu sarana prasarana, sistem energy, mudah dan menyenangkan, prepective, dan memorable. Berdasarkan tahapan perkembangan individu dari masa bayi hingga masa tua akhir menurut Erickson, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria usia masa remaja awal pada perempuan yaitu 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu 15-17 tahun. Kriteria usia masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun. Sedangkan kriteria masa remaja akhir pada perempuan yaitu 18-21 tahun dan pada laki-laki 19-21 tahun (Thalib, 2010).

Berdasarkan ulasan beberapa pertimbangan dan hasil beberapa penelitian terdahulu, perlu dilakukan sebuah penelitian yang berfokus untuk mengetahui respons siswa terhadap

pelaksanaan sebuah permainan pickball di sekolah. Fokus penelitian tersebut belum dilakukan, sehingga berpotensi mengembangkan keilmuan yang sudah ada.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang menggambarkan respon guru dan siswa terhadap olahraga permainan pickleball pada siswa kelas X dan XI Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Surabaya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa kelas X dan XI dengan jumlah populasi sebanyak lebih dari 36 orang. Setelah data terkumpul kemudian data tersebut diklasifikasikan menjadi dua kelompok data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data bersifat kualitatif yaitu menggambarkan hasil dengan kata-kata atau kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan data bersifat kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka dengan hasil perhitungan yang diproses dengan cara dijumlahkan kemudian diklasifikasikan sehingga merupakan suatu susunan urutan data. Untuk selanjutnya dibuat tabel yang kemudian lanjut yang menjadi perhitungan pengambilan kesimpulan yang dimaksudkan untuk status sesuatu yang diprosentasekan dan disajikan tetap berupa prosentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, maka data tersebut diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu:

1. Data Kualitatif yaitu menggambarkan dengan kata-kata atau kalimat untuk memperoleh kesimpulan
2. Data kuantitatif yaitu berupa angka-angka hasil perhitungan dengan cara dijumlahkan dan diklsifikasikan sehingga memperoleh prosentase status efektif dan tidak efektif yang disajikan dalam bentuk prosentase dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase respon siswa

n = Jumlah klasifikasi jawaban

N = Jumlah seluruh jawaban

Klasifikasi data:

Sangat Setuju (76 % - 100 %)

Setuju (56 % - 75 %)

Kurang Setuju (40 % - 55 %)

Tidak Setuju (Kurang dari 40 %)

(Arikunto, 1998:266)

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket terhadap respons siswa terhadap pelaksanaan pickleball. Berikut adalah angket pengumpulan datanya:

Tabel 1. Angket Penelitian

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban			
		SS	S	KS	TS
A Perhatian					
1.	Pickleball termasuk kegiatan yang menarik bagi saya				
	Saya tertarik melihat kegiatan permainan pickleball di sekolah				
	Saya sangat menyukai permainan olahraga pickleball dibanding cabang olahraga lainnya				
	Saya tertarik untuk melihat pertandingan pickleball di social media dan sekolah				
	Saya sangat memperhatikan perkembangan permainan olahraga pickleball				
	Saya melakukan kegiatan permainan olahraga pickleball				
	Saya memahami tentang peraturan permainan pickleball				
	Saya sangat memperhatikan tehnik dasar yang dijelaskan dalam pickleball				
	Saya sangat tertarik untuk mempelajari tehnik-tehnik lainnya dalam olahraga pickleball				
	Saya sangat ingin untuk meningkatkan level permainan bermain pickleball				
	Saya sangat tertarik dan memperhatikan contoh yang di berikan pelatih saat kegiatan pickleball				
B Aktivitas/Kegiatan		SS	S	KS	TS
	Permainan pickleball merupakan kegiatan yang tepat untuk mengisi waktu luang				
	Permainan olahraga pickleball dapat menjaga kebugaran tubuh saya				
	Aktivitas pickleball merupakan kegiatan yang dapat memberikan dampak positif pada diri saya				
	Aktivitas yang ada pada olahraga pickleball membuat saya lebih cakap dalam bergerak				
	Saya ingin meningkatkan prestasi pada cabang olahraga pickleball				
	Kegiatan pickleball di ekstrakurikuler membuat saya lebih disiplin dan tanggung jawab dalam belajar				
	Kegiatan olahraga pickleball hanya membuang waktu aktivitas saya saja				
C. Perasaan Senang		SS	S	KS	TS
	Kegiatan olahraga pickleball termasuk kegiatan yang menyenangkan				
	Saya merasa senang ketika saya bisa aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pickleball				
	Saya merasa ada kepuasan tersendiri ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pickleball				
	Ekstrakurikuler pickleball adalah kegiatan yang dapat menghilangkan kejenuhan				

	Saya merasa tidak senang dengan kegiatan permainan pickleball				
	Saya merasa bangga bila terpilih menjadi team di sekolah saya				
D	Sarana dan Prasarana	SS	S	KS	TS
	Saya mengikuti ekstrakurikuler pickleball karena sarana dan prasarana di sekolah telah memadai				
	Fasilitas di sekolah layak dan aman untuk permainan pickleball				
	Sarana dan prasarana mempengaruhi saya untuk bermain pickleball				
	Sarana dan prasarana di sekolah lengkap dan memenuhi standar untuk bermain pickleball				
	Jumlah peralatan dan sarana di sekolah mempengaruhi saya dalam mengikuti ekstrakurikuler pickleball				
	Saya tidak mengikuti ekstrakurikuler pickleball, karena sarana dan prasarana di sekolah tidak memenuhi standar internasional				
E	Keluarga	SS	S	KS	TS
	Saya mengikuti ekstrakurikuler pickleball karena dukungan dari keluarga				
	Keluarga saya selalu memberikan izin untuk mengikuti ekstrakurikuler pickleball				
	Orang tua saya selalu memotivasi saya untuk mengikuti olahraga pickleball				
	Saya berminat mengikuti ekstrakurikuler pickleball karena dorongan dari orang tua				
	Orang tua saya tidak menyukai olahraga pickleball, sehingga saya tidak mengikuti olahraga pickleball				
F	Faktor Pelatih/ Guru	SS	S	KS	TS
	Saya ingin anda mengembangkan permainan pickleball				
	Saya sangat memotivasi siswa untuk melakukan permainan pickleball				
	Saya selalu menamkan sikap disiplin ketika melakukan kegiatan yang berhubungan dengan ekstrakurikuler olahraga				
	Saya sangat menyukai permainan pickleball				
	Saya sangat mendalami permainan pickleball				
	Interaksi saya dengan siswa sangat baik untuk melakukan permainan pickleball				
	Saya sanggup untuk memperagakan permainan pickleball dengan baik kepada siswa				
G	Faktor Siswa	SS	S	KS	TS
	Apakah saudara senang dengan permainan pickleball				
	Apakah saudara tertarik untuk bermain pickleball				
	Apakah saudara ingin menjadikan pickleball untuk mengisi waktu luang saudara				
	Apakah saudara berniat untuk menjadi atlet pickleball				
	Jika guru penjas tidak datang, apakah saudara merasa kecewa karena tidak dapat bermain pickleball				

	Saya selalu bersemangat untuk melakukan olahraga ekstrakurikuler pickleball				
	Saya sangat bahagia dengan olahraga pickleball				
H	Lingkungan	SS	S	KS	TS
	Ajakan teman dekat saya membuat saya berminat mengikuti ekstrakurikuler pickleball				
	saya senang mengikuti ekstrakurikuler pickleball karena mempunyai banyak teman				
	Olahraga pickleball dapat memperluas pergaulan didalam masyarakat, sehingga saya mengikutinya				
	Olahraga pickleball membuat saya memperluas pergaulan positif				
	Suasana lingkungan sekolah membuat saya menjadi tertarik untuk mengikuti olahraga pickleball				
	Saya tidak mengikuti ekstrakurikuler pickleball karena lingkungan tempat tinggal saya tidak pernah melakukan aktivitas olahraga				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian berupa hasil angket siswa yang menggambarkan respon siswa terhadap implementasi permainan pickleball pada pembelajaran di sekolah. Analisis data menggunakan rumus persentase kemudian dilakukan penilaian secara kualitatif yang menginterpretasikan hasil yang didapat sesuai dengan angka masing-masing indikator, kemudian dilakukan secara keseluruhan.

Tabel 2. Hasil data

S	A	A%	B	B%	C	C%	D	D%	E	E%	F	F%	G	G%	H	H%
1	35	79,5	22	78,6	16	66,7	19	79,2	14	70	0	0	24	85,7	20	83,3
2	33	75	23	82,1	15	62,5	20	83,3	17	85	0	0	23	82,1	21	87,5
3	30	68,2	18	64,3	13	54,2	15	62,5	10	50	0	0	17	60,7	16	66,7
4	26	59,1	17	60,7	12	50	17	70,8	7	35	0	0	16	57,1	16	66,7
5	34	77,3	21	75	15	62,5	19	79,2	12	60	0	0	22	78,6	13	54,2
6	31	70,5	18	64,3	12	50	16	66,7	9	45	0	0	20	71,4	15	62,5
7	27	61,4	17	60,7	13	54,2	15	62,5	13	65	0	0	16	57,1	14	58,3
8	22	50	12	42,9	10	41,7	13	54,2	9	45	0	0	12	42,9	11	45,8
9	37	84,1	20	71,4	16	66,7	16	66,7	12	60	0	0	18	64,3	17	70,8
10	36	81,8	20	71,4	17	70,8	17	70,8	13	65	0	0	23	82,1	17	70,8
11	32	72,7	21	75	19	79,2	18	75	11	55	0	0	27	96,4	15	62,5
12	31	70,5	20	71,4	13	54,2	16	66,7	13	65	0	0	17	60,7	18	75
13	34	77,3	21	75	16	66,7	19	79,2	13	65	0	0	23	82,1	17	70,8

14	29	65,9	21	75	14	58,3	16	66,7	10	50	0	0	20	71,4	17	70,8
15	27	61,4	19	67,9	14	58,3	14	58,3	9	45	0	0	19	67,9	18	75
16	29	65,9	19	67,9	14	58,3	15	62,5	12	60	0	0	17	60,7	16	66,7
17	29	65,9	18	64,3	12	50	15	62,5	12	60	0	0	14	50	15	62,5
18	34	77,3	22	78,6	19	79,2	20	83,3	16	80	0	0	26	92,9	19	79,2
19	38	86,4	24	85,7	20	83,3	19	79,2	13	65	0	0	25	89,3	19	79,2
20	33	75	20	71,4	17	70,8	15	62,5	13	65	0	0	19	67,9	17	70,8
21	34	77,3	23	82,1	18	75	19	79,2	16	80	0	0	23	82,1	19	79,2
22	30	68,2	20	71,4	13	54,2	12	50	10	50	0	0	18	64,3	15	62,5
23	33	75	18	64,3	15	62,5	17	70,8	14	70	0	0	20	71,4	17	70,8
24	29	65,9	18	64,3	13	54,2	11	45,8	9	45	0	0	22	78,6	15	62,5
25	35	79,5	21	75	12	50	16	66,7	9	45	0	0	19	67,9	16	66,7
26	34	77,3	19	67,9	17	70,8	12	50	12	60	0	0	27	96,4	19	79,2
27	37	84,1	22	78,6	16	66,7	16	66,7	10	50	0	0	19	67,9	17	70,8
28	36	81,8	23	82,1	14	58,3	21	87,5	11	55	0	0	22	78,6	19	79,2
29	31	70,5	20	71,4	16	66,7	15	62,5	9	45	0	0	21	75	17	70,8
30	31	70,5	23	82,1	14	58,3	15	62,5	11	55	0	0	21	75	17	70,8
31	25	56,8	19	67,9	15	62,5	16	66,7	8	40	0	0	19	67,9	18	75
32	35	79,5	23	82,1	15	62,5	13	54,2	11	55	0	0	20	71,4	15	62,5
33	39	88,6	23	82,1	14	58,3	21	87,5	14	70	0	0	21	75	20	83,3
34	31	70,5	20	71,4	15	62,5	20	83,3	14	70	0	0	20	71,4	19	79,2
35	31	70,5	18	64,3	13	54,2	11	45,8	8	40	0	0	21	75	14	58,3
36	30	68,2	20	71,4	20	83,3	20	83,3	17	85	0	0	25	89,3	20	83,3

Keterangan:

S: sampel

A : indikator perhatian

B : indikator aktivitas/ kegiatan

C : indikator perasaan senang

D : indikator sarana dan prasarana

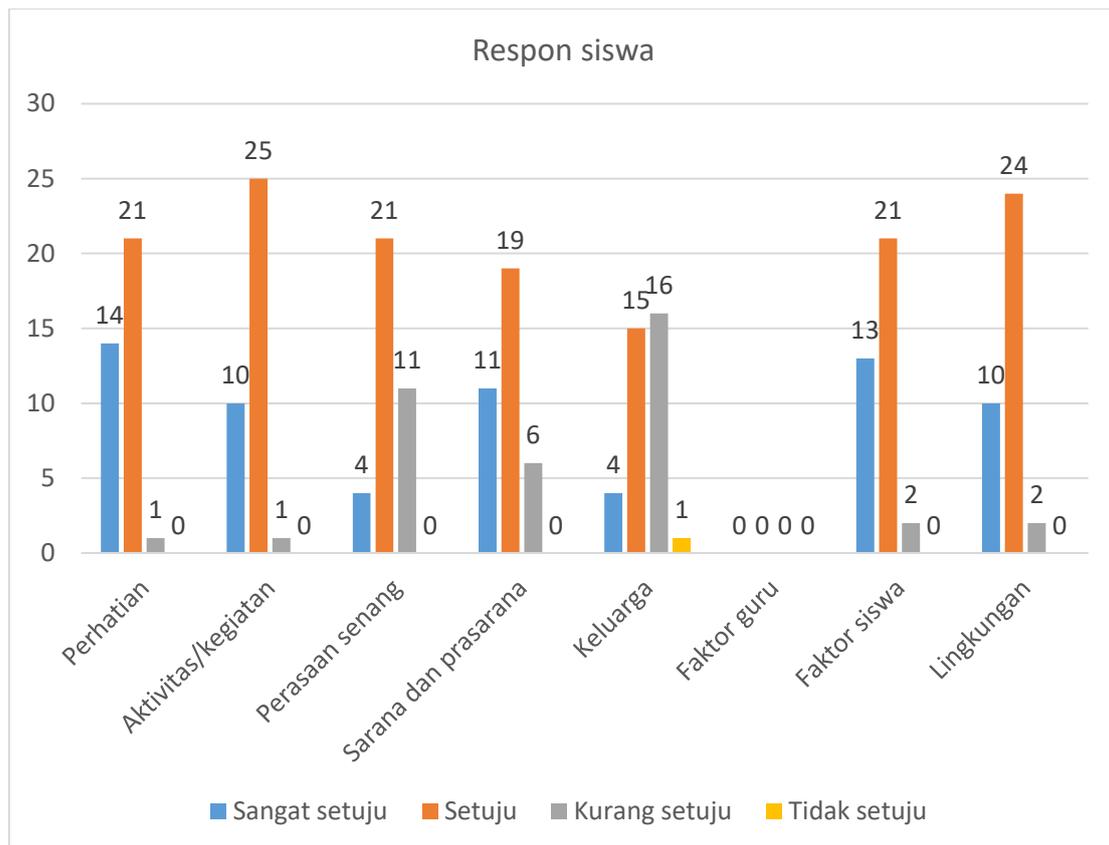
E: indikator keluarga

F : indikator faktor pelatih/ guru

G : indikator faktor siswa

H : indikator lingkungan

Tabel 2 menunjukkan hasil pengumpulan dan pengolahan data yang didasarkan pada masing-masing indikator respons siswa terhadap pelaksanaan permainan pickleball. Selanjutnya data tersebut dilakukan klasifikasi berdasarkan respons siswa terhadap masing-masing indikator.



Gambar 1. Interpretasi angket

Gambar 1 menunjukkan hasil interpretasi data hasil angket respons siswa terhadap pelaksanaan permainan pickleball. Berikut adalah hasil interpretasi gambar 1 secara kualitatif:

- 14 siswa sangat menyetujui dan 21 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball mampu menarik perhatian siswa untuk melakukan permainan pickleball.
- 10 siswa sangat menyetujui dan 25 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball mampu meningkatkan gerak aktivitas siswa di lapangan, sehingga mereka menganggap permainan pickleball menjadi salah satu permainan yang meningkatkan gerak aktif yang menyenangkan selama dilapangan.
- 4 siswa sangat menyetujui dan 21 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball mampu membangkitkan perasaan senang selama melakukan permainan pickleball. Namun ada 11 siswa yang kurang setuju terhadap anggapan tersebut.
- 11 siswa sangat menyetujui dan 19 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball dapat mengakomodir kekurangan sarana prasarana pembelajaran di sekolah, artinya permainan pickleball dapat dilakukan dengan sarana prasarana yang minimal. Namun ada 6 siswa yang kurang menyetujui anggapan tersebut

- 16 siswa kurang menyetujui dan 1 siswa tidak menyetujui bahwa permainan pickleball dapat mendapat dukungan keluarga. Hal ini karena permainan tersebut jarang didengar oleh anggota keluarga sehingga mereka kurang menyetujuinya. Namun ada 4 siswa yang sangat menyetujui dan 15 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball mendapat dukungan keluarga. Hal ini didasarkan bahwa permainan pickleball mampu memberikan keceriaan pada anak yang melakukannya.
- Siswa tidak memberikan respons apapun terhadap indikator guru terhadap terlaksananya permainan pickleball.
- 13 siswa sangat menyetujui dan 21 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball terlaksana karena faktor siswa yang antusias menjalani permainan pickleball
- 10 siswa sangat menyetujui dan 24 lainnya menyetujui bahwa permainan pickleball dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Artinya keberlangsungan kelancaran pickleball juga ditentukan oleh faktor alam.

Analisis selanjutnya adalah memasukkan hasil data ke dalam klasifikasi respons siswa dengan kategori respon sangat baik, baik, sedang, rendah, dan sangat rendah melalui interval skor yang telah disusun, kemudian hasilnya dinyatakan dalam persentase. berikut adalah hasil analisis data

Tabel 3. Hasil Analisis Data

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 152,29$	Sangat Baik	1 siswa	2,77%
$137,94 \leq X < 152,29$	Baik	11 siswa	30,55%
$123,6 \leq X < 137,94$	Sedang	12 siswa	33,33%
$109,25 \leq X < 123,6$	Rendah	11 siswa	30,55%
$X < 109,25$	Sangat Rendah	1 siswa	2,77%
Jumlah =		36 siswa	100%

Tabel 3 menunjukkan hasil analisa dari angket respons siswa terhadap pelaksanaan permainan pickleball. Mayoritas respons siswa pada permainan pickleball adalah sedang (33,33%). 30,55% siswa memiliki respons rendah dan baik terhadap pelaksanaan permainan pickleball di sekolah. Sedangkan 2,77% siswa memiliki respons sangat rendah dan sangat baik terhadap pelaksanaan permainan pickleball di sekolah. Hasil analisa tersebut menjadi bahan evaluasi bagi guru PJOK di sekolah agar lebih menerapkan manipulasi pada permainan yang baru dilakukan, sehingga peserta didik atau siswa memiliki respons timbal balik yang bagus terhadap pembelajaran.

Aspek yang pengaruhi respon siswa kelas X serta XI dalam mengikuti permainan pickleball di Madrasah Aliyah Negeri Surabaya, meliputi: faktor *intrinsik* (perhatian, tertarik, kegiatan) serta aspek *ekstrinsik* (keluarga, sekolah, lingkungan). Dengan respon yang besar siswa hendak terdorong buat berkerja menggapai target serta tujuannya sebab yakin serta sadar akan kebaikan, kepentingan, serta manfaatnya. Hasil tersebut dipengaruhi beberapa faktor yaitu :

1. Sebagian besar siswa kelas X dan XI Madrasah Aliyah Negeri Surabaya perhatiannya cukup baik setelah mengikuti permainan pickleball di sekolah.
2. Terlihat sebagian besar siswa kelas X dan XI Mandrasah Aliyah Negeri Surabaya, sangat antusias mengikuti kegiatan olahraga permainan pickleball
3. Tersedianya sarana prasarana olahraga dan sarana untuk melakukan olahraga permainan pickleball yang sangat memadai.
4. Permainan olahraga pickleball di Mandrasah Aliyah Negeri Surabaya Mendapat tanggapan positif dari sebagian besar orang tua siswa kelas X dan XI.

Permainan pickleball pada dasarnya didasarkan pada kesenangan. Mereka yang berpartisipasi dalam melakukan permainan pickleball akan dibimbing. Selain itu, ketertarikan mereka terhadap permaian pickleball karena memiliki banyak teman.. Selain kebutuhan di atas, keinginan akan sesuatu juga merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi selagi masih dalam batas toleransi atau kegiatan yang berdampak positif bagi anak, seperti halnya mereka untuk selalu berprestasi dalam kegiatan yang mereka ikuti, dalam hal ini olahraga permainan pickleball.

Untuk siswa, respon ini sangat berarti sebab dapat menggerakkan sikap siswa ke tuntunan, kesusahan dan menanggung efek dalam studinya. Respon pada aspek batin berfungsi memunculkan, mendasari serta memusatkan perbuatan belajar. Seseorang yang besar minatnya hendak aktif berupaya, nampak gigih, tidak ingin menyerah dan giat mencontohi pembelajaran yang positif. Seperti kita ketahui juga kesukaan atau perhatian dan ke ikut sertaan anak kadang-kadang tidak selalu sama walaupun mereka satu kelas, jadi ada juga anak yang memanfaatkan teman sekelasnya yang sudah duluan ikut untuk tempat bertanya tentang olahraga pickleball. Selain bukti lainnya respon siswa terhadap olahraga pickleball yaitu kesenangan mereka memperhatikan perkembangan cabang olahraga pickleball karena menyadari perlunya memperhatikan perkembangan olahraga pickleball yang mereka tekuni.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon Guru dan siswa kelas X dan XI dalam melakukan permainan pickleball di Madrasah Aliyah Negeri Surabaya, untuk kategori “sangat baik” sebanyak 1 siswa sebesar 2,77%, kategori ‘baik’ sebanyak 11 siswa sebesar 30,55%, kategori ‘sedang’ sebanyak 12 siswa sebesar 33,33%, dan kategori ‘sangat rendah’ sebanyak 1 siswa sebesar 2,77%. Sedangkan respon dari 3 guru ada di kategori ‘baik’ 2 guru sebesar 66,66% dan kategori ‘rendah’ 1 guru sebesar 33,33%. Dapat dilihat bahwa respon guru dan siswa di sekolah Madrasah Aliyah Negeri Surabaya menunjukkan bahwa permainan pickleball sangatlah baik, walaupun ada beberapa siswa yang masih belum mengerti dengan permainan pickleball dari segi perhitungan skor dari perhitungan skor singel atau double.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa pandangan penelitian yang sekiranya dapat dijadikan saran bagi pihak sekolah, guru dan peneliti yang akan datang, sebagai berikut:

1. Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Surabaya

Disarankan pada pihak sekolah agar memperbaiki atau menambah fasilitas untuk ekstrakurikuler olahraga, dengan begitu siswa nantinya dapat semangat dan berprestasi untuk mengharumkan nama sekolah.

2. Guru

Disarankan kepada guru untuk lebih mengenalkan olahraga baru yang belum di ketahui oleh siswa, dengan demikian siswa nantinya akan semangat untuk mengikuti apa yang mereka suka dengan olahraga baru.

3. Peneliti

Disarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut yang serupa namun dengan menghubungkan dengan variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian Survei Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rinieka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Arrahman, Dlis, F., Karranawijaya. (2019). Model Latihan Teknik Dasar Futsal (AS) Berbasis Permainan Untuk Anak Usia SMP. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2): 152-158.
- Ashari, M., A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Hadang, Terompah Panjang, Egrang Terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, Dan Keseimbangan pada Siswa Ekstrakurikuler SD Impres 1 Tenga Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2): 231-239.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas. (2006). Permen Nomor 22 Tahun 2006. Jakarta : Depdiknas.
- Instructor Preliminary Preparation. (2015). Pickleball Lesson Plan – Ages 7-14.
- Is, Z., Hariansyah, S. Hubungan Daya Tahan Jantung Paru Dengan Keterampilan Bermain Futsal Pada Klub Satoe Atjeh Futsal Academy. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(1): 175-187.
- Kurniawan, Nursidik. (2007). Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. <http://nhowitzer.multiply.com>. Diakses tanggal 9 Mei 2010.
- Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Michael .R Webster .C. 2020. Pickleball Assessment of Skill and Tactics Robert.
- Michael S. Downey. (2018) Long Term Athlete Development Plan For The Sport Of Tennis In Canada.
- Dini. (2015) Kurikulum Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung; Tarsito.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung :Alfabeta.
- Susilo. (2020), (Universitas Negeri Jakarta - Indonesia) Sciencetific Adviser of Global Community Health (CGH) Ass. General Secretary of ACCESS.

Sutrisno Hadi. (2000). *Methodology Research*. Jilid 2. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.

Hosnan, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor. Ghalia Indonesia.