

IMPLEMENTASI PERMAINAN PICKLEBALL TERHADAP MINAT SISWA BEROLAHRAGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhammad Reza¹, Ma'ruful Kahri², Recky Ahmad Haffyandi³

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
Universitas Lambung Mangkurat. Jl. Taruna Praja, Banjarbaru., Kalimantan Selatan 70714, Indonesia

E-mail: 2010122210041@mhs.ulm.ac.id¹, maruful.kahri@ulm.ac.id², recky.haffyandi@ulm.ac.id³



DOI : 10.31602/rjpo.v7i1.14229

ABSTRAK

Implementasi olahraga pickleball terhadap minat siswa berolahraga di Provinsi Kalimantan Selatan khususnya di Kabupaten Banjar belum pernah dilakukannya penelitian. Berdasarkan ulasan tersebut, ada beberapa pertimbangan dan hasil beberapa penelitian yang hampir sama dengan sebelumnya yang dilakukan di luar Kalimantan Selatan, karena itu, penelitian yang berfokus harus dilakukan untuk menentukan reaksi siswa terhadap penerapan permainan pickleball di sekolah. Fokus penelitian sebelumnya belum terlaksana dan penelitian ini berpotensi untuk mengembangkan lebih lanjut pengetahuan yang ada. Jenis penelitian ini memakai penelitian deskriptif melalui pendekatan kuantitatif. Hasil analisis data yang ditemukan pada penelitian ini berwujud hasil angket siswa yang memaparkan respon siswa mengenai implementasi permainan pickleball terhadap minat siswa berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura, yang berjumlah 30 peserta didik terbagi atas 14 laki-laki serta 16 perempuan dengan kelas VII ada 9 siswa, kelas VIII ada 11 siswa, dan kelas IX ada 8 siswa yang berisi 25 butir pertanyaan dari 5 indikator. Implementasi permainan pickleball terhadap minat siswa berolahraga di SMPN 3 Martapura telah menunjukkan dampak positif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, permainan pickleball mampu menarik peserta didik untuk bergerak aktif, menyajikan keragaman gerak, dan memberikan pengalaman belajar langsung. Permainan ini juga menghasilkan etika sportifitas yang positif, berisi rasa hormat, dan *fair-play*. Model permainan pickleball perlu digali sebagai materi pembelajaran PJOK dengan modifikasi alat yang mudah dan murah agar membuat pembelajaran yang efektif serta membahagiakan. Melalui hal tersebut, implementasi permainan pickleball di lingkungan sekolah bisa sebagai strategi yang efektif saat menaikkan minat siswa terhadap olahraga, membangun karakter positif, serta meningkatkan interaksi sosial yang sehat di kalangan siswa.

Kata Kunci: Permainan Pickleball, Minat Siswa, Respon

IMPLEMENTATION OF THE PICKLEBALL GAME ON STUDENTS' INTEREST IN SPORTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL

ABSTRACT

The implementation of pickleball sports on students' interest in exercising in South Kalimantan Province, especially in Banjar Regency, has never been conducted. Based on the review, there are several considerations and the results of several studies that are similar to previous ones conducted outside South Kalimantan, therefore, focused research should be conducted to determine students' reactions to the implementation of pickleball games in schools. The focus of previous research has not been accomplished and this research has the potential to further develop existing knowledge. This type of research uses descriptive research through a quantitative approach. The results of data analysis found in this study are in the form of student questionnaire results that describe student responses regarding the implementation of pickleball games on student interest in exercising at SMP Negeri 3 Martapura, totaling 30 students divided into 14 boys and 16 girls with class VII there are 9 students, class VIII there are 11 students, and class IX there are 8 students containing 25 questions from 5 indicators. The implementation of pickleball games on students' interest in sports at SMPN 3 Martapura has shown a positive impact. Based on the research that has been conducted, pickleball games are able to attract students to move actively, present a diversity of movements, and provide direct learning experiences. The game also produces positive sportsmanship ethics, contains respect, and fair-play.

Keywords: Pickleball Game, Student Interest, Respons

Submitted : 9 March 2024, Accepted : 20 Mei 2024, Published : 4 June 2



PENDAHULUAN

Olahraga sangat penting untuk menjaga kesehatan fisik diawali oleh anak-anak sampai orang dewasa. Pada kehidupan modern belum bisa dipisahkan oleh olahraga, baik itu pada bentuk pekerjaan, rekreasi, hiburan, kesehatan dan kebudayaan. Semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh olahraga. Karena olahraga dapat menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental serta mendorong kehidupan yang lebih sehat (Primanata et al., 2021). Pembangunan manusia pada akhirnya menghasilkan orang Indonesia yang sehat secara fisik dan mental. Kesehatan jasmani dan rohani masyarakat Indonesia (Primanata et al., 2021) hanya dapat dicapai jika Masyarakat menjadi sadar dan ingin menerapkan pola hidup sehat lewat pendidikan jasmani serta olahraga. Sehingga perlu semakin banyak upaya dilakukan di seluruh Indonesia untuk mendorong Masyarakat untuk berpartisipasi dalam olahraga, karena bermanfaat bagi orang yang melakukannya, olahraga telah menjadi bagian dari kehidupan manusia (Agustina & Sulaiman, 2020). Salah satu manfaat olahraga adalah menjadikan tubuh sehat, kuat, dan bugar, serta membuat seseorang tetap semangat dalam beraktivitas (Yulidar, 2019). Olahraga juga dapat dijadikan sebagai ranah kesenangan dan performa (Petersen, J A., 2021). Selain meningkatkan kualitas hidup, aktivitas olahraga meresap ke dalam seluruh budaya manusia, termasuk Pendidikan, hiburan, pekerjaan, kebijakan bisnis, dan kinerja, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai (Prima, P., & Kartiko, 2021).

Pendidikan jasmani adalah komponen penting dari kurikulum setiap sekolah. Pendidikan jasmani tidak hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga membantu kesehatan kebugaran, berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, penalaran, dan etika. Pembelajaran di Indonesia belum sepenuhnya membangun pemahaman siswa tentang peran mereka sebagai individu yang berpikir secara mandiri. Pembelajaran jasmani adalah proses pembelajaran melalui kegiatan fisik dan intelektual yang di rencanakan dan diusn secara sistematis dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran selain menumbuhkan karakter, nilai, dan perilaku yang positif pada setiap anggota masyarakat. Menurut (Primanata et al., 2021) Pembelajaran termasuk proses interaktif sesama siswa, guru, serta sumber belajar di lingkungan belajar. Pada lingkungan belajar, siswa dan pendidik bertukar informasi. Pembelajaran adalah proses yang mendukung pendidikan dalam melaksanakan proses perolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan kebiasaan dan keterampilan, serta perwujudan sikap serta kepercayaan siswa. Bisa disebut, pembelajaran termasuk mekanisme dengan menolong siswa memahami apa yang mereka pelajari.

Setiap orang memiliki minat yang berbeda, yang tidak dapat diprediksi dan dibawa dari lahir, tetapi dapat muncul dari riwayat hidup serta rutinitas. Sehingga, minat pasti terkait pada kemauan serta keinginan. Minatnya siswa berarti orang yang menyukai sesuatu atau terlibat pada sebuah aktivitas. Melalui hal tersebut, minat ditemukan dalam mencapai semua aspek yang diminati. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk menyukai atau tertarik pada suatu objek atau subjek tertentu (Dewa et al., 2020) Minat adalah perasaan menyukai dan tertarik untuk sebuah objek maupun kegiatan, meskipun tidak ditemukan orang yang menyuruhnya (Nugraha, B., et al., 2021). Pembelajaran adalah seumur hidup, rumit tetapi terstruktur, dan belajar dari fakta ke konsep adalah prinsip dasar. (Santos, M. H. Dos, Harliawan, 2021) Menjelaskan bahwa cara terbaik untuk menumbuhkan minat orang baru termasuk melalui memanfaatkan minat yang sudah ditemukan. Sehingga, minat merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar (Iqroni et al., 2022). Menurut Kartikani (2019:118), minat adalah seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar karena ketertarikannya pada sesuatu.

Dengan demikian, berbagai pendekatan pengenalan dan pengembangan harus digunakan untuk meningkatkan minat terhadap olahraga. Joel Pritchard, William Bell, dan Barney McCallum menciptakan olahraga Pickleball pada tahun 1965 untuk memotivasi anak-anak. Selain itu, mereka merekomendasikan olahraga ini sebagai aktivitas baru karena mereka mengajarkan teknik ofensif dan defensive yang dapat digunakan dalam olahraga misalnya tenis dan bulu tangkis. Melalui olahraga Pickleball, guru bisa mengusulkan olahraga baru serta membagikan opsi kepada siswa dalam membuat kegiatan olahraga (Iqroni et al., 2022). Pickleball adalah jenis olahraga yang diadakan pada lapangan berukuran 20 kaki lebar dan 44 kaki panjang yang dipisahkan dari jarring tenis melalui berbagai alat pemukul dan bola khusus. Pickleball memungkinkan guru untuk mengubah olahraga baru dan membuat siswa senang bermain. Permainan pula bisa menaikkan semangat siswa (Arrahman, Dlis, F., 2019) serta menurunkan rasa bosan siswa (Ashari, M., 2019). Dengan menggunakan bola karet dan bola berlubang, pickleball memiliki kecepatan bola yang sangat rendah, sehingga siapa pun dapat bermain dengan mudah. Semua orang senang karena bisa memaikannya dalam waktu lama. Bahkan mereka yang tidak pandai dasar-dasar



olahraga pun dapat dengan mudah memainkannya, sehingga semua orang diawali oleh anak-anak sampai orang tua dapat menikmatinya pada waktu yang lama. Mereka keliru melakukan senam *aerobic*, yang memperkuat otot jantung melalui senam aerobic dan dampak yang lebih kecil.

Penelitian minat olahraga dengan pickleball dapat didefinisikan sebagai keadaan di mana seorang dapat mengungkapkan minat mereka pada olahraga pickleball. Motivasi adalah kecenderungan bertindak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Ketika Kemendikbud mencanangkan suatu cita-cita, selalu sesuai dengan keinginan hatinya (Iwan, 2018). Pickleball cocok untuk segala usia karena mudah dipelajari dan tidak terlalu menuntut seperti raket lainnya. Para pemain senang karena olahraga ini mudah dimainkan dan bahkan orang yang tidak tahu dasarnya dapat melakukannya (Primanata et al., 2021). menganggap Pickleball sama dengan latihan kardiovaskular, yaitu memperkuat otot jantung.

Implementasi olahraga pickleball terhadap minat siswa berolahraga di Provinsi Kalimantan Selatan khususnya Kabupaten Banjar di SMP Negeri 3 Martapura belum pernah dilakukannya penelitian. Sehingga kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang permainan pickleball, kurangnya fasilitas dan sarana yang memadai, serta belum adanya dukungan dan pengawasan yang memadai menjadi faktor utama yang perlu diatasi. Banyak siswa yang belum pernah mendengar tentang permainan ini dan tidak familiar dengan aturan dan tekniknyanya. Selain siswa, tenaga pendidik juga memiliki peran penting dalam implementasi permainan pickleball di sekolah. Namun, masih banyak tenaga pendidik yang kurang familir dengan permainan ini. Berdasarkan ulasan tersebut, ada beberapa pertimbangan dan hasil beberapa penelitian yang hampir sama dengan sebelumnya yang dilakukan di luar Provinsi Kalimantan Selatan. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus harus dilakukan untuk menentukan reaksi siswa terhadap penerapan permainan pickleball di sekolah. Fokus penelitian sebelumnya belum terlaksana dan penelitian ini berpotensi untuk mengembangkan lebih lanjut pengetahuan yang ada, dengan pengambilan sampel siswa di kelas VII, VIII, & IX yang berusia rata-rata 15-16 tahun.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data menyangkut hal-hal yang lagi dialami. Siswa SMP Negeri 3 Martapura adalah subjek penelitian dengan melakukan kuesioner. Pengambilan sampel yang dipakai yaitu *purposive sampling*, seperti metode untuk menentukan sampel dalam aspek tertentu (Ani et al., 2021). Artinya sampel didasarkan pada aspek atau kriteria tertentu yang sudah dibahas sebelumnya dari peneliti. Populasi termasuk suatu bidang yang digeneralisasikan yang terbagi dari objek maupun subjek dengan sifat serta karakteristik khusus yang disahkan dari penulis agar dibahas serta diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2012).

Rumus Slovin dengan taraf kekeliruan 10% digunakan untuk menghitung total sampel yang diperlukan. Hasilnya adalah 30 sampel. Purposive sampling, tidak probabilistic, dipakai untuk mengambil sampel. Sampel yang dipilih terbagi atas semua siswa di kelas VII, VIII, dan IX di SMP Negeri 3 Martapura. Siswa dalam sampel penelitian ini harus memiliki pengalaman gerak dalam berbagai olahraga raket, seperti tenis meja, bulu tangkis, dan tenis lapangan.

Penelitian ini memakai kuesioner menjadi alat pengumpulan data agar mengumpulkan data tentang bagaimana olahraga pickleball berdampak pada peningkatan minat siswa dalam olahraga. Dokumentasi dan kuesioner adalah dua metode untuk mengumpulkan data. Studi *longitudinal dan cross-sectional* memanfaatkan kuesioner atau pertanyaan terstruktur untuk mengumpulkan data. Fokus penelitian ini adalah untuk penggeneralisasian atas sebuah sampel untuk populasi (Iqroni et al., 2022). Studi ini menggunakan metode kuesioner langsung tertutup (*multiple choice*), yang berarti setiap pertanyaan angket memiliki pilihan jawaban yang mungkin.

Dokumentasi, menurut Martono dalam Ardianti (2018:42), termasuk catatan tentang kejadian terdahulu. Ini bisa berwujud tulisan, foto, maupun bentuk kreatif lainnya. Data dokumentasi dianggap sebagai data sekunder, dan foto yang menunjukkan kegiatan yang dilakukan selama pengambilan data dianggap sebagai dokumentasi.

Kuesioner ini memakai skala Likert untuk penskoran, melalui empat opsi jawaban yang diberikan, seperti sangat setuju (SS) pada poin 4, setuju (S) dengan poin 3, kurang setuju (KS) dengan poin 2, serta tidak setuju (TS) pada poin 1. Untuk menghasilkan kesimpulan, hasil kuesioner diangkakan, diatur menjadi tabel, dan nanti dianalisis melalui statistic. Selanjutnya, data yang berwujud angka hasil perhitungan ditotalkan serta



diklasifikasikan untuk menghasilkan persentase status efektif serta belum efektif. Persentase ini kemudian dipaparkan pada bentuk persentase menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase 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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang ditemukan pada penelitian ini berwujud hasil angket siswa yang memaparkan respon siswa mengenai implementasi permainan pickleball terhadap minat siswa berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura, dengan total 30 orang terbagi atas 14 pria serta 16 wanita dengan berisi 25 butir pertanyaan dari 5 indikator. Rumus persentase digunakan dalam analisis data, setelah itu penilaian kuantitatif dilakukan, yang menginterpretasikan hasil berdasarkan angka setiap indikator. Penilaian ini nanti dibuat dengan keseluruhan.

Tabel 1. Hasil Data

NO	NAMA (S)	A	A%	B	B%	C	C%	D	D%	E	E%
1	Callistha Valencia Adistha Kartika Putri	22	78,6	21	87,5	11	55	10	62,5	9	75
2	Gusti Yasmine Aurelia Pahlevi	28	100	20	83,3	13	65	14	87,5	9	75
3	Saskia	22	78,6	16	66,7	12	60	14	87,5	12	100
4	Naswa Jauzah	18	64,3	15	62,5	10	50	10	62,5	8	66,7
5	Anjeli Naqla Putri	24	85,7	18	75	13	65	15	93,8	10	83,3
6	Muhammad Zaky Al Hasan	21	75,0	16	66,7	13	65	8	50	9	75
7	Muhammad Fahreza	20	71,4	18	75	12	60	12	75	10	83,3
8	A. Sufi Hadianur	21	75	16	66,7	11	55	15	93,8	12	100
9	Dedi Hermawan	19	67,9	16	66,7	11	55	13	81,3	9	75
10	Farida Deby Margaresya	21	75	16	66,7	12	60	12	75	9	75
11	Alilla Roshieyanthi	21	75	19	79,2	14	70	16	100	12	100
12	Raysa Mozhalifah	26	92,9	20	83,3	13	65	14	87,5	11	91,7
13	Nisputeri Saerina Salsabila	28	100	15	62,5	14	70	12	75	9	75
14	Liyora Zagita Hariandopo	28	100	21	87,5	17	85	16	100	12	100
15	Geashya Fatihatul Jannah	26	92,9	21	87,5	14	70	16	100	12	100
16	Hana Nor Ariani	26	92,9	24	100	15	75	16	100	12	100
17	M. Raja Pratama	21	75	18	75	16	80	12	75	9	75
18	M. Aldy Aulia Ramadhan	19	67,9	17	70,8	14	70	13	81,3	9	75
19	Ahmad Fawaz Suhhoni	20	71,4	17	70,8	14	70	10	62,5	9	75
20	Rahmad Dzaky	20	71,4	16	66,7	13	65	9	56,3	11	91,7



21	Amelia Rahmi	20	71,4	15	62,5	13	65	10	62,5	8	66,7
22	Wilda Amira Shafa	21	75	22	91,7	14	70	14	87,5	12	100
23	Sefina Dian Safitri	20	71,4	17	70,8	13	65	12	75	9	75
24	Nashifa Tiara	21	75,0	15	62,5	12	60	13	81,3	9	75
25	Muhammad Fadhil Afandi	28	100	21	87,5	11	55	12	75	12	100
26	M. Hafiz Arroyyan	28	100	21	87,5	11	55	14	87,5	12	100
27	Revaldi	24	85,7	22	91,7	15	75	14	87,5	10	83,3
28	Ari Surahman	20	71,4	17	70,8	9	45	11	68,8	7	58,3
29	Davin Aqila Afif	20	71,4	16	66,7	13	65	13	81,3	9	75
30	Muhammad Ikhwan Musthofa	20	71,4	16	66,7	13	65	13	81,3	9	75

Keterangan :

S : Sampel

A : Indikator Perhatian

B : Indikator Aktivitas

C : Indikator Perasaan Senang

D : Indikator Factor Siswa

E : Indikator Lingkungan

Tabel 1 memaparkan hasil pengumpulan serta pengolahan data berdasarkan untuk setiap indikator respon siswa penerapan permainan pickleball sebagai tanggapan terhadap minat siswa dalam olahraga di SMP Negeri 3 Martapura. Data tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan respon siswa terhadap masing-masing indikator.

Berdasarkan data yang di peroleh di lapangan, persentase jawaban dari item pertanyaan dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan pickleball pada minat siswa dalam olahraga pada SMP Negeri 3 Martapura.

Menurut hasil survei, jika permainan pickleball bisa menaikkan minat siswa agar berolahraga pada SMP Negeri 3 Martapura, seperti yang ditunjukkan oleh indikator berikut: perhatian, aktivitas, perasaan senang, faktor siswa, dan lingkungan.

Tabel 2. Jawaban Siswa

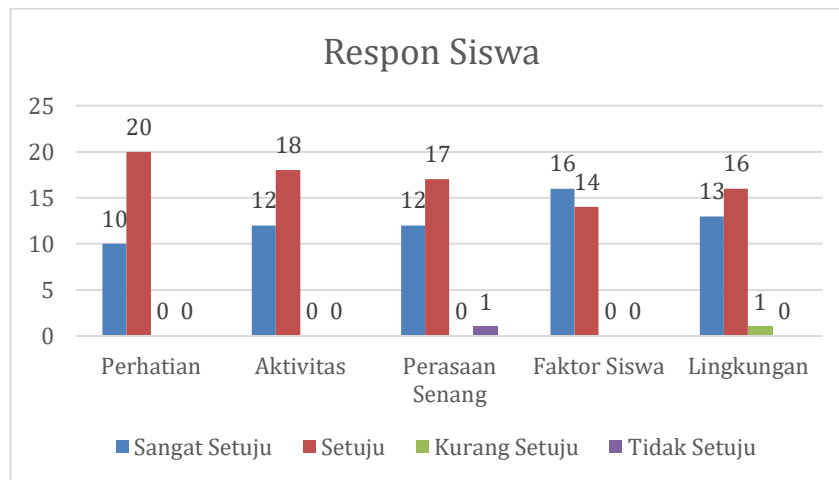
Statistika Deskriptif	Minat Siswa
N (Jumlah Sampel)	30
Jawaban Sangat Setuju	275
Jawaban Setuju	334
Jawaban Kurang Setuju	74
Jawaban Tidak Setuju	67

Hasil survei angket tentang minat siswa dalam berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura dan pelaksanaan permainan pickleball berbasis analisis persentase.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Berdasarkan Persentase

Statistika Deskriptif	Minat Siswa
N (Jumlah Sampel)	30
Jawaban Sangat Setuju	36,6%
Jawaban Setuju	44,5%
Jawaban Kurang Setuju	9,8%
Jawaban Tidak Setuju	8,9%





Gambar 1. Interpretasi Angket

Hasil interpretasi kualitatif dari angket respons siswa pada penerapan permainan pickleball di SMP Negeri 3 Martapura ditunjukkan pada Gambar 1. Interpretasi kualitatif dari angket respons siswa terhadap penerapan permainan pickleball di SMP Negeri 3 Martapura yaitu, permainan pickleball dapat membuat siswa lebih tertarik untuk bermain : 10 siswa sangat setuju dan 20 siswa setuju. Permainan pickleball dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa di lapangan : 12 siswa sangat setuju dan 18 lainnya setuju. Permainan pickleball dapat membuat siswa merasa senang saat bermain : 12 siswa sangat setuju, 17 siswa setuju, dan 1 siswa tidak setuju. Siswa sangat antusias untuk bermain permainan pickleball ada 16 siswa sangat setuju dan 14 siswa lainnya setuju. Kemudian faktor lingkungan dapat mempengaruhi pelaksanaan permainan pickleball : 13 siswa sangat setuju, 16 siswa setuju, dan 1 siswa kurang setuju.

Dari hasil interpretasi kualitatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pickleball di SMP Negeri 3 Martapura dipercaya memiliki manfaat positif bagi siswa. Siswa berpikir permainan pickleball menjadi suatu permainan yang menyenangkan dan menaikkan aktivitas gerak mereka. Implementasi permainan pickleball juga disebabkan oleh siswa yang sangat antusias melaksanakan permainan pickleball. Namun, ada faktor lingkungan yang mungkin mempengaruhi kelangsungan dan kelancaran permainan pickleball.

Selanjutnya, berdasarkan interval skor yang disusun, analisis membagi respons siswa menuju kategori sangat baik, baik, sedang, rendah, serta sangat rendah. Hasilnya kemudian ditulis pada persentase. Seperti hasil dari proses analisis data :

Tabel 4. Hasil Analisis Data

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Baik	4 Siswa	13%
71-85	Baik	18 Siswa	60%
56-70	Sedang	8 Siswa	27%
41-55	Rendah	0 Siswa	0%
25-40	Sangat Rendah	0 Siswa	0%
Jumlah		30 Siswa	100%

Hasil analisis angket respons siswa terhadap implementasi permainan pickleball ditunjukkan dalam Tabel 4. Sebagian besar siswa menunjukkan respons Baik (60%), sementara Sangat Baik (13%) dan Sedang (27%) terhadap implementasi permainan pickleball terhadap minat siswa berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura. Hasil analisis akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk guru PJOK pada sekolah untuk semakin banyak memberlakukan manipulasi untuk permainan baru makanya siswa memperoleh respons Pendidikan dengan baik.



Menurut Sudirman (2018:89), mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah yang muncul dari dalam diri untuk mencapai sesuatu demi memuaskan diri sendiri dan tanpa dipengaruhi oleh rangsangan dari luar. Dan motivasi ekstrinsik adalah yang bermula pada luar dan berfungsi sebab ditemukannya rangsangan dari luar, seperti hadiah atau penghargaan. Faktor intrinsik (perhatian, ketertarikan, dan kegiatan) dan faktor ekstrinsik (lingkungan), berperan dalam respons siswa terhadap implementasi permainan pickleball minat siswa berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura. Dengan respon yang sangat baik, karena mereka percaya bahwa itu baik, penting, dan bermanfaat, siswa akan termotivasi untuk bekerja untuk mencapai tujuan dan target mereka. Ada sejumlah faktor yang mempengaruhi hasil tersebut, yaitu :

1. Setelah bermain pickleball di sekolah, Sebagian besar siswa SMP Negeri 3 Martapura menunjukkan perhatian yang cukup baik.
2. Jelas bahwa mayoritas siswa SMPN 3 Martapura sangat antusias untuk berpartisipasi dalam pertandingan pickleball.
3. Adanya fasilitas olahraga yang memadai dan tempat yang cukup luas untuk bermain pickleball.

PENUTUP

Implementasi permainan pickleball di SMP Negeri 3 Martapura menghadapi beberapa permasalahan yang mempengaruhi minat siswa dalam berolahraga. Kurangnya pengetahuan siswa tentang permainan pickleball, kurangnya fasilitas dan sarana yang memadai, serta belum adanya dukungan dan pengawasan yang memadai menjadi faktor utama yang perlu diatasi. Meskipun demikian, implementasi permainan pickleball terhadap minat siswa berolahraga di SMP Negeri 3 Martapura telah menunjukkan dampak positif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pickleball mampu menarik peserta didik untuk bergerak aktif, menyajikan keragaman gerak, dan memberikan pengalaman belajar langsung. Permainan ini juga menanamkan nilai-nilai sportifitas seperti hormat, dan *fair-play*. Model permainan pickleball perlu digali sebagai materi pembelajaran PJOK dengan modifikasi alat yang mudah dan murah untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, implementasi permainan pickleball di lingkungan sekolah dapat menjadi pendekatan yang berguna untuk meningkatkan minat siswa terhadap olahraga, membangun karakter positif, serta meningkatkan interaksi sosial yang sehat di kalangan siswa.

REFERENSI

- Agustina, E., & S. (2020). Proses Pembelajaran Penjasorkes dalam Situasi Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Paguyangan. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2), 568–573.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Arrahman, Dlis, F., K. (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.
- Dewa et al. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantuan Laboratorium Virtual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Fisika*.
- Iqroni, D., Mardian, R., & Alfebri, I. (2022). Pengaruh Olahraga Pickleball Terhadap Peningkatan Minat Siswa Berolahraga. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(2), 110–118. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v4i2.18813>
- Iwan, M. (2018). Survei Minat Olahraga Sepakbola pada Murid SD Inpres BTN IKIP II Kec. Rappocini Kota Makassar. Universitas Negeri Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nugraha, B., Dimiyati, A., & Gustiawati, R. (2021). Minat Belajar Siswa Dalam Mempraktekkan Pembelajaran Penjas di Rumah Pada Masa Covid-19. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1).
- Petersen, J. A., Naish, C., Ghoneim, D., Cabaj, J. L., Doyle-Baker, P. K., & McCormack, G. R. (2021). Impact of



- the covid-19 pandemic on physical activity and sedentary behaviour: A qualitative study in a Canadian City. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph18094441>. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9).
- Prima, P., & Kartiko, D. C. (2021). Survei Kondisi Fisik Atlet Pada Berbagai Cabang Olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 161–170.
- Primanata, D., Kristiandaru, A., & Rachman Syam Tuasikal, A. (2021). Implementasi Permainan Pickleball Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 98–111. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1391>
- Santos, M. H. Dos, Harliawan, & I. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 9(1).
- Sugiyono. (2012). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Bandung: PTAfabet*.
- Yulidar. (2019). Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Dalam Melakukan Senam Lantai Dengan Menggunakan Permainan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 3(2), 136–146.
- Agustina, E., & S. (2020). Proses Pembelajaran Penjasorkes dalam Situasi Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Paguyangan. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2), 568–573.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Arrahman, Dlis, F., K. (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 Tengah Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 231–239.
- Dewa et al. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantuan Laboratorium Virtual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Fisika*.
- Iqroni, D., Mardian, R., & Alfebri, I. (2022). Pengaruh Olahraga Pickleball Terhadap Peningkatan Minat Siswa Berolahraga. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(2), 110–118. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v4i2.18813>
- Iwan, M. (2018). Survei Minat Olahraga Sepakbola pada Murid SD Inpres BTN IKIP II Kec. Rappocini Kota Makassar. Universitas Negeri Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nugraha, B., Dimyati, A., & Gustiawati, R. (2021). Minat Belajar Siswa Dalam Mempraktekkan Pembelajaran Penjas di Rumah Pada Masa Covid-19. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1).
- Petersen, J. A., Naish, C., Ghoneim, D., Cabaj, J. L., Doyle-Baker, P. K., & McCormack, G. R. (2021). Impact of the covid-19 pandemic on physical activity and sedentary behaviour: A qualitative study in a Canadian City. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph18094441>. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9).
- Prima, P., & Kartiko, D. C. (2021). Survei Kondisi Fisik Atlet Pada Berbagai Cabang Olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 161–170.
- Primanata, D., Kristiandaru, A., & Rachman Syam Tuasikal, A. (2021). Implementasi Permainan Pickleball Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 98–111. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1391>
- Santos, M. H. Dos, Harliawan, & I. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 9(1).
- Sugiyono. (2012). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Bandung: PTAfabet*.
- Yulidar. (2019). Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Dalam Melakukan Senam Lantai Dengan Menggunakan Permainan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 3(2), 136–146.

