

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

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.

Pickleball adalah olahraga padel, yang memadukan unsur tenis, bulutangkis, dan tenis meja. Ini biasanya dimainkan di lapangan seukuran bulutangkis dengan bola plastik berlubang. Pickleball pertama kali diperkenalkan di Amerika Serikat yang ditemukan di Bainbridge Island, Washington, penemunya bernama Barney McCallum dan Joel Prichard pada pertengahan 1960-an, dan USAPA didirikan pada pertengahan 1980-an. Pickleball dimainkan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan juga dapat dimainkan sebagai olahraga tunggal dan ganda. (Heo et al., 2018). Olahraga ini kini sudah berkembang di negara Eropa, sementara di Asia masih belum berkembang, Indonesia adalah negara ke 7 (tujuh) yang mengenal cabang olahraga

ini, dan ini adalah sebuah peluang besar bagi Indonesia untuk bisa bersaing dengan negara-negara di Asia.

Pickleball ditemukan pada tahun 1965 (Ali, 2022), dan itu tidak aktif sampai tahun 2000-an. Sejak itu, Pickleball mulai menyebar dengan cepat melalui berbagai acara atletik senior. USAPA memperkirakan bahwa lebih dari 2,8 juta orang bermain Pickleball di Amerika Serikat. Pickleball sering digambarkan sebagai hibrida dari tenis, bulu tangkis, dan tenis meja. Olahraga ini menggunakan bola plastik berlubang yang lebih lambat dari bola tenis dan dimainkan di lapangan ukuran bulu tangkis, yang kira-kira sepertiga ukuran lapangan tenis standar. Pickleball dapat dimainkan baik di luar maupun di dalam ruangan.

Pickleball masuk ke Indonesia pada tanggal 14 April 2019 bersama Jeff Van Der Hulst, ambassador International Federation Pickleball (IFP) yang datang ke Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Lapangan pickleball hampir sama dengan lapangan bulutangkis sehingga mudah didapatkan di setiap daerah atau sekolah, alat yang digunakan untuk bermain pickleball yakni padel dan bola khusus yang mudah didapatkan di toko-toko online di Indonesia serta dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama. Permainan ini mudah dan menyenangkan yang bisa dimainkan oleh orang yang tidak mempunyai dasar motorik yang baik sehingga dari anak-anak hingga manula bisa memainkan dalam waktu yang lama yang pada akhirnya tanpa disengaja mereka sudah melakukan latihan kardio vaskuler yang menguatkan otot jantung dengan gerakan aerobik yang *low impact*.

Dengan berkembangnya olahraga pickleball di Indonesia pada awal tahun 2019 yang diperkenalkan oleh Jeff Van Der Hulst, ambassador International Federation Pickleball (IFP) yang datang ke Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta pada tanggal 14 April 2019. Pada tanggal 20 November 2021, Dr. Susilo, D.Ed atau dikenal dengan Cak Sus selaku Sekjen IPF pusat sekaligus sebagai orang pertama yang memperkenalkan olahraga pickleball ke Asia pada tahun 2019. Klub pickleball UNJ ini berperan sebagai sarana penyalur dan pembinaan bakat bagi mahasiswa UNJ.

Pickleball adalah olahraga permainan bola kecil yang dimainkan menggunakan bola khusus yang berlubang pada lapangan berukuran panjang 44 feet (13.41 m) dan lebar 20 feet (6.10 m) dengan net sejenis tennis. Lapangan Pickleball dibagi menjadi dua sisi. Sisi kanan/genap dan kiri/ganjil service court dan non-volley zones. Permainan dimulai dengan *serve* secara diagonal melintasi net. Rally dilakukan sampai salah satu pemain tidak bisa mengembalikan bola. Sebagai cabang olahraga permainan, Pickleball juga mempunyai ciri khas tersendiri. Ada dua ciri khas dalam permainan Pickleball, yaitu *Two-Bounced Rule* dan *Non-Volley Zone (NVZ)*. *Two-Bounced Rule* adalah peraturan saat kita melakukan rally. Setelah bola diservis, masing-masing pihak wajib memukul bola saat sudah memantul sekali sebelum bisa melakukan pukulan langsung atau volley.

Tujuan dari adanya peraturan ini adalah agar *receiver* atau pemain yang menerima serve punya kesempatan yang sama dalam melakukan serangan. Nomor pertandingan dalam Pickleball ada tiga yaitu: *Singles, Doubles, dan Mixed Doubles*. Peraturan-peraturan diatas dibuat tentunya untuk menjunjung sportifitas karena pada dasarnya permainan Pickleball ini terlahir dari komunitas kecil sebelum berkembang luas seperti sekarang. Pickleball mengutamakan kerjasama, kesopanan, dan kejujuran. *Sense of fair play* dalam permainan Pickleball sangat dibutuhkan demi mempertahankan prinsip dasar permainan yaitu *fun and competitive*.

Pickleball menjadi salah satu olahraga yang berkembang sangat pesat di dunia maupun di Indonesia sendiri. *World Pickleball Federation (WPF)* menjadi naungan tertinggi olahraga Pickleball. Adapun *Asia Federation Pickleball (AFP)* sebagai organisasi di tingkat Asia. Dan *Indonesia Pickleball Federation (IPF)* menjadi ujung tombak perkembangan olahraga Pickleball Indonesia. Sejak didiriknya Pengurus Besar (PB) IPF ini pada 23 November 2020 yang semulanya bernama Persatuan Pickleball Indonesia (PPI) ini sudah melaksanakan lima kali Kejuaraan tingkat nasional dan diikuti lebih dari 10 provinsi dan jumlah peserta yang selalu lebih dari 200 orang dan meningkat pada setiap kejuaraan. Hal ini menunjukkan bahwa olahraga *Pickleball* berkembang pesat di Indonesia. Mudah nya mempelajari teknik dasar



dalam permainan *Pickleball* dan tidak diperlukannya tenaga yang besar dalam memainkannya membuat olahraga ini banyak diminati oleh segala usia. Perlu diketahui adanya beberapa perlengkapan yang terdapat pada olahraga *pickleball*.

Ranah *Pickleball* saat ini banyak dilakukan untuk olahraga rekreasi dan prestasi baik untuk kesenangan maupun mencapai prestasi puncak sesuai dengan tujuan masing-masing. Untuk ranah prestasi olahraga *pickleball* sudah banyak tersebar di club-club yang ada di Indonesia, club nantinya akan mengarahkan calon-calon bibit atlet untuk mengharumkan prestasinya di kancah regional daerah nasional maupun internasional, untuk mencapai tujuan tersebut di perlukan berbagai upaya dan dukungan berbagai pihak dalam satu visi dan misi sehingga olahraga ini bisa mengharumkan nama baik Indonesia.

*Pickleball* mempunyai beberapa keunggulan atau daya tarik tersendiri sehingga dapat memacu para penggiat olahraga untuk mengembangkan olahraga yang terbilang baru di Provinsi Jawa Barat terkhusus di Kota Bekasi permainan ini pula dapat dimainkan oleh seluruh kalangan kelompok umur sehingga tidak salah permainan ini mengusung tema “*Easy and Fun*” atau mudah dan menyenangkan ditambah lagi dengan sarana dan prasarana yang tidak terlalu rumit untuk didapatkan dengan dapat menggunakan lapangan tennis atau bulutangkis sebagai sarana awal dalam memulai kegiatan serta paddle dan bola dapat dengan mudah dibeli ditoko toko online seluruh Indonesia.

Mencapai sebuah prestasi tinggi dalam olahraga merupakan tujuan dari seorang atlet atau pemain. Untuk mencapai hal tersebut, seorang pemain atau atlet harus memiliki kondisi fisik yang bagus. Pemain yang ingin berprestasi dalam olahraga harus memiliki keterampilan teknik yang tinggi. Menurut Giriwijoyo, S.S.Y. dan Sidik, Z.D. (2010), “Ciri dasar keterampilan teknik mutu tinggi ialah ketepatan dan kecermatan gerakan dan/atau hasil gerakan”. Sebagaimana dijelaskan pula oleh (Imanudin, 2008), “Kondisi fisik adalah faktor terpenting dalam pencapaian prestasi tinggi, atlet yang memiliki kondisi yang bagus akan lebih siap dalam menghadapi proses latihan dan juga pertandingan”. Dengan adanya teknik dan

kondisi fisik yang bagus dimiliki atlet maka atlet tersebut mampu mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Adapun empat komponen kondisi fisik dasar, yaitu: fleksibilitas, kecepatan (aksi-reaksi), kekuatan, dan daya tahan. Menurut (Ismaryati, 2011) kekuatan atau yang biasa disebut *strenght* yaitu: Tenaga kontraksi otot yang dicapai dalam sekali usaha maksimal. Usaha maksimal ini dilakukan oleh otot atau sekelompok otot untuk mengatasi suatu tahanan. Semakin besar usaha yang dilakukan semakin besar pula kekuatan keterampilan yang dimilikinya dan kecepatan reaksi (*reaction speed*) adalah kecepatan menjawab suatu rangsangan dengan cepat dan dapat berupa penglihatan, suara melalui pendengaran. Dengan kata lain kemampuan otot atau sekelompok otot untuk bereaksi secepat mungkin setelah mendapat stimulus. Kemampuan otot dapat merangsang ketepatan dan kecermatan gerakan hanya bisa dilakukan jika pemain memiliki koordinasi yang baik. Koordinasi melibatkan peran mata, tangan, dan kaki yang digerakan secara bersama-sama. Seperti yang dijelaskan oleh Saputra, M. dan Badruzaman. (2010), “Koordinasi merupakan gerak terpadu antara tangan, mata dan kaki dalam waktu bersamaan”. Pemain yang memiliki koordinasi yang baik akan dapat dengan baik melakukan berbagai macam gerakan. Koordinasi yang baik akan dapat melakukan berbagai gerakan-gerakan dengan berbagai tingkat kesulitan secara cepat, penuh sasaran dan tentunya efisien dalam gerakannya.

Samsudin et al (2019) menjelaskan bahwa latihan yang diterima oleh atlet sangat berpengaruh terhadap kualitasnya dalam pertandingan. Sementara itu, latihan berkaitan dengan sarana dan prasarana olahraga yang dimiliki dan digunakan oleh atlet dalam berlatih. Proses pembinaan atlet bagi suatu cabang olahraga perlu memperhatikan kondisi dari faktor endogen dan eksogen atlet. Faktor eksogen adalah semua hal di luar diri individu, maka bagi seorang atlet faktor eksogen ini dapat berupa latihan-latihan, sarana dan prasarana latihan, keadaan lingkungan, penghargaan dan lain sebagainya. Latihan merupakan salah satu faktor eksogen yang berpengaruh langsung terhadap prestasi yang dicapai oleh atlet.(Samsudin et al., 2019)

Peneliti menyertakan penelitian pendahuluan pada klub pickleball DKI Jakarta yang berpusat di kampus UNJ, masih ada pemain yang kurang baik dalam melakukan pukulan *forehand dan Backhand*, sehingga kemampuan atlet bervariasi ada yang sudah menguasai ada juga yang masih kurang dalam menguasai keterampilan *forehand dan backhand*. Menurut peneliti ini adanya faktor kurangnya kemampuan fisik dan keterampilan teknik yang dimiliki seorang atlet, untuk mencapai hal itu, ada 4 aspek yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet, yaitu latihan fisik, latihan teknik, latihan taktik, dan latihan mental (Harsono, 2015). Dengan melatih seluruh aspek tersebut kepada atlet maka akan tercipta pula atlet yang berprestasi. Dari berbagai cabang olahraga yang telah berprestasi dan cukup berkembang dimasyarakat Indonesia salah satunya yaitu olahraga pickleball.

Maka penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut substansi yang meliputi analisis Keterampilan *Forehand dan Backhand* yang dapat dilatih pada cabang olahraga pickleball dalam bentuk-bentuk variasi model latihan meliputi Teknik-teknik dasar dalam pickleball seperti Teknik dasar *dink* dan voli dalam pukulan pickleball yang bisa di variasikan dalam model Latihan *forehand dan backhand* pickleball, seperti melakukan basic Gerakan *footwork*, dan memantulkan bola dengan posisi *forehand dan backhand*, memantulkan bola ke dinding, memukul bola berhadapan dengan teman di depannya dengan menggunakan Teknik *dink* dan voli dengan unsur pukulan *forehand dan backhand*, dari penjelasan di atas maka atlet akan cepat menguasai Teknik dasar dalam permainan olahraga pickleball dengan unsur pukulan *forehand dan backhand* yang di terapkan dalam model Latihan tersebut.

Penelitian terdahulu pada cabang olahraga pickleball khususnya pada pukulan *forehand drive* sebelumnya lebih mengarah ke variasi latihan untuk akurasi, korelasi koordinasi mata tangan, serta pengaruh metode latihan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ali (Ali, 2022) yang berjudul pengaruh variasi latihan target terhadap akurasi pukulan *forehand drive* atlet pickleball UNJA, memaparkan pemain harus menguasai teknik-teknik dasar diantaranya adalah pukulan *forehand*



*drive*, tidak cukup dengan menguasai pukulan *forehand drive* untuk menjadi pemain hebat maka diperlukan latihan- latihan khusus, yaitu variasi latihan target, karena untuk memenangkan suatu perlombaan akurasi sangat diperlukan dengan penempatan bola yang bagus agar pemain lebih mudah mendapatkan poin. Seperti penelitian yang dilakukan (Palgunadhi, 2017) dengan judul korelasi antara koordinasi dan kekuatan otot lengan dengan hasil pukulan *drive forehand* dalam permainan squash bahwa seorang atlet dengan koordinasi yang baik bukan hanya mampu melakukan suatu keterampilan secara sempurna, akan tetapi juga mudah dan cepat mempelajari dan menguasai suatu keterampilan yang masih baru atau asing baginya. Maka dari itu pelatih dituntut untuk dapat mempelajari dan menguasai keterampilan yang akan diajarkan oleh atlet nantinya, dan tidak melupakan aspek dari komponen fisik sang atlet agar menjadi atlet yang profesional, maka dari itu peneliti menganalisis dari hasil penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa sangat terfokus dengan satu teknik dasar saja, peneliti mengambil kesimpulan menambah keterampilan Teknik *forehand dan backhand* pickleball untuk di jadikan model latihan pickleball untuk atlet usia 15-18 tahun sehingga atlet tersebut lebih menguasai teknik-teknik keterampilan pada olahraga pickleball.

Berdasarkan pengamatan dan penglihatan peneliti yang juga menekuni olahraga pickleball dan ditambah juga dengan hasil wawancara dengan beberapa atlet, banyak atlet di club pickleball yang di bina oleh pickleball Kota bekasi yang melakukan pukulan *forehand dan backhand* tidak dilakukan dengan baik dan benar sehingga mengakibatkan pukulan menjadi tanggung dan bahkan melayang sampai keluar lapangan. Terlebih peneliti menargetkan pada pemain pemula atlet di club pickleball Kota bekasi yang sudah berlatih kurang lebih selama 5 bulan. Dan dari segi pengamatan, atlet sudah mengetahui teknik dasar dari pickleball tetapi tidak terlalu mendalami teknik tersebut sehingga kemampuan yang dimilikinya belum sempurna dan masih sering melakukan kesalahan terutama pada pukulan *forehand dan backhand*. Dimana seperti yang kita ketahui pukulan *Forehand dan backhand* sebagai senjata dalam menekan lawan dan memancing lawan agar berbuat kesalahan sehingga

membuat pukulan-pukulan lawan menjadi tanggung yang bertujuan untuk menguasai permainan dan memperoleh poin. Upaya yang dapat di lakukan untuk latihan olahraga pickleball bisa dengan menerapkan model-model latihan keterampilan bermain pickleball, teknik ini merupakan pondasi bagi bibit atau calon atlet masa depan. Kebanyakan di lapangan sering terjadi kesalahan dalam memukul bola disaat berlatih, dan tidak pernah mendapatkan pola latihan atau drill dalam memukul bola pickleball, untuk menanggapi permasalahan tersebut maka di hadirkan model-model latih keterampilan untuk merealisasikan bermacam keterampilan teknik yang harus di kuasai oleh atlet.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti faktor apa saja yang mendukung kemampuan *forehand dan backhand*, dengan demikian atlet club pickleball kota bekasi dapat melakukan pukulan *forehand dan backhand* dengan baik dan benar.

## **B. Fokus Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti membatasi masalah tersebut dalam ruang lingkup:

1. Model-model latihan Keterampilan *Forehand Pickleball* usia 15-18 tahun
2. Model-Model Latihan Keterampilan *Backhan pickleball* usia 15-18 tahun

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* usia 15-18 tahun?
2. Apakah model latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* layak usia 15-18 tahun?
3. Apakah model latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan pickleball usia 15-18 tahun?



#### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk model Latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* usia 15-18 tahun
2. Untuk Kelayakan model Latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* usia 15-18 tahun
3. Menguji keefektifan latihan Keterampilan *Forehand dan Backhan pickleball* usia 15-18 tahun.

#### E. State of The Art

Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang nantinya akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. fokusnya pada apa yang paling terbaru dari sebuah teori yang ada pada artikel dalam berbagai jurnal akan ditemukan *state of the art* dari ilmu pengetahuan yang paling mutakhir. Berikut adalah tabel penelusuran penulis terkait studi literatur untuk menentukan *state of the art*:

**Tabel 1.** Penelusuran Studi Literatur

No.	Nama Peneliti, Tahun serta Jurnal	Metode
1	(Atas 2021)STKIP BBG Pendidikan Jasmani	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei, dimana Hasil penelitiannya 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

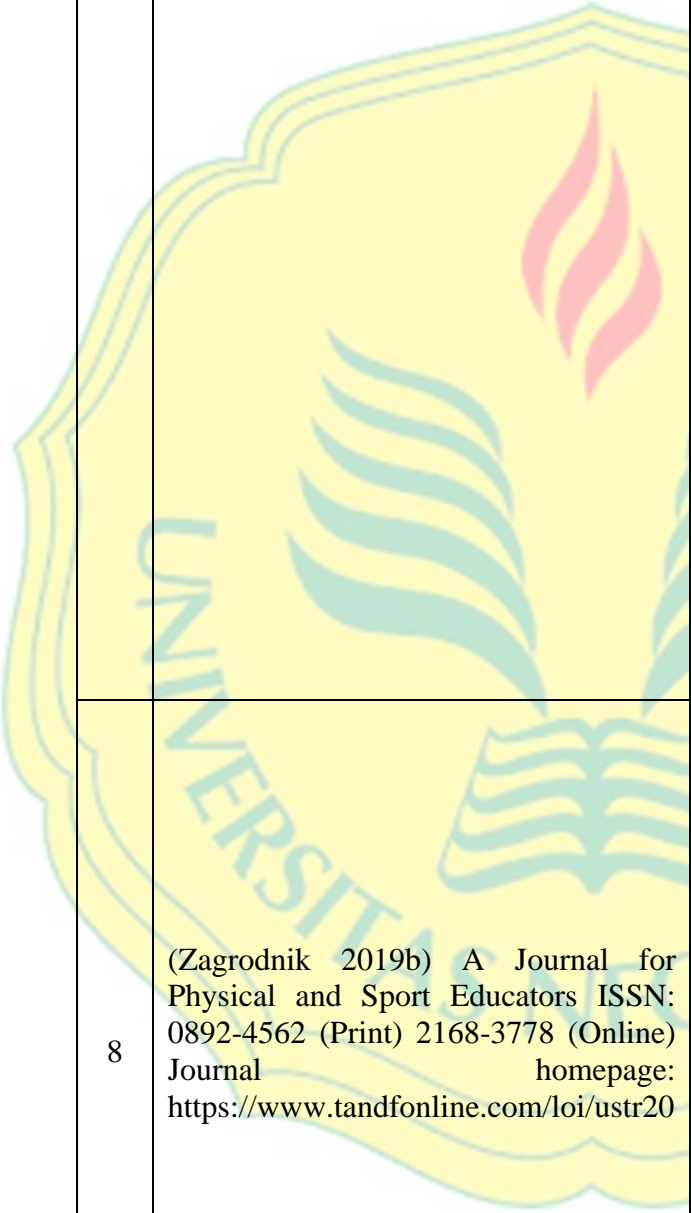
		<p>siswa 33,33%, kategori rendah 11 siswa 30,55% dan kategori sangat rendah 1 siswa 2,77%. Secara keseluruhan dapat ditarik hasilnya bahwa respon siswa dan guru dalam mengikuti olahraga permainan pickleball termasuk dalam kategori baik dan sedang.</p>
2	<p>(Heo, Ryu, Yang, Kim, et al. 2018) The Journal of Positive Psychology</p>	<p>Penelitian dilakukan di negara bagian selatan di AS, dan para peneliti menghadiri empat kompetisi pickleball yang berbeda dan mengumpulkan survei di tempat. Kompetisi sampel diselenggarakan oleh berbagai entitas, misalnya, kotamadya, universitas, dan perusahaan produksi acara. Dari penelitian yang mendekati responden potensial dan mengundang untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Peserta diyakinkan akan anonimitas dan kerahasiaan jawaban mereka terhadap kuesioner. Hanya mereka yang dewasa berusia 50 tahun atau lebih, berpartisipasi dalam kompetisi pickleball, dan mampu membaca, berbicara, dan memahami bahasa Inggris yang dapat diikutsertakan dalam penelitian ini. Rata-rata, peserta membutuhkan waktu 10-15 menit untuk menyelesaikan survei. Untuk melengkapi hasil kuantitatif dengan melakukan pengamatan di tempat peserta selama kompetisi pickleball berlangsung.</p>
3	<p>(Heo, Ryu, Yang, and Kim 2018b) Leisure Studies</p>	<p>Studi ini mengeksplorasi hubungan antara depresi, waktu luang yang serius, optimisme, dan integrasi sosial. Sebanyak 153 orang dewasa yang lebih tua bersaing dalam</p>

		<p>turnamen pickleball berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa waktu luang yang serius dan depresi berhubungan terbalik, yang menyiratkan bahwa komitmen terhadap waktu luang yang serius dikaitkan dengan tingkat depresi yang lebih rendah pada orang dewasa yang lebih tua. Analisis lebih lanjut yang menghubungkan kualitas waktu luang yang serius dengan depresi mengungkapkan bahwa kemajuan karir dan kemungkinan karir dikaitkan dengan depresi. Mengingat pentingnya pengembangan karir di antara sebagian besar peserta pickleball, kami menyarankan bahwa kontribusi unik dari kemajuan karir dan kemungkinan karir pada depresi masuk akal. Studi ini didasarkan pada penelitian sebelumnya di bidang ini dan menyarankan bahwa rekreasi yang serius penting untuk kesejahteraan orang dewasa yang lebih tua.</p>
4	<p>(Michael and Webster 2020) A Journal for Physical and Sport Educators ISSN:</p>	<p>Pickleball adalah aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikkan yang dapat digunakan untuk memenuhi hasil tingkat kelas untuk permainan net/wall yang disajikan dalam SHAPE America National Standards. Tujuan dari artikel ini adalah untuk memperkenalkan Pickleball Assessment of Skill and Tactics (PAST). Pengembangan MASA LALU adalah untuk mengatasi hasil tingkat kelas untuk pendidikan jasmani sekolah menengah dan memberikan bukti empiris bahwa guru pendidikan</p>



		<p>jasmani dapat digunakan sebagai data penilaian formatif dan/atau sumatif untuk memandu instruksi dan memetakan kemajuan siswa menuju pencapaian hasil tingkat kelas. . PAST menggabungkan eksekusi keterampilan dan keputusan taktis dengan mengukur tingkat keberhasilan siswa melalui sistem pengamatan perekaman peristiwa. Instrumen ini berfokus pada pelaksanaan servis dan pukulan ground, serta keputusan taktis untuk kembali ke posisi pemulihan dan kemampuan untuk menggunakan pemilihan tembakan untuk menggerakkan lawan dari sisi ke sisi atau depan ke belakang. Implementasi instrumen dirancang untuk digunakan oleh guru atau siswa sebagai penilaian sejawat yang dapat digunakan selama permainan yang dimodifikasi atau dengan permainan videotape.</p>
5	<p>(Reynolds et al. 2016) Journal of Intergenerational Relationships ISSN:</p>	<p>Turnamen pickleball antargenerasi dirancang untuk menciptakan suasana di mana orang dewasa yang lebih tua berinteraksi dengan mahasiswa sarjana, menghasilkan pengalaman belajar antargenerasi. Sebuah evaluasi informal, diselesaikan oleh siswa, dan langkah-langkah proses-evaluatif mengungkapkan keberhasilan turnamen. Pendekatan interdisipliner untuk pengalaman antargenerasi ini menyatukan mitra akademik dan komunitas untuk pembuatan dan implementasi acara. Makalah berbasis praktik ini mencakup alasan untuk pelaksanaan turnamen, menjelaskan</p>

		tujuan program dan rincian pelaksanaan, dan mencakup kerangka teoritis untuk aplikasi.
6	<p>(Heo, Ryu, Yang, Kim, et al. 2018) Educational Gerontology ISSN: 0360-1277 (Print) 1521-0472 (Online) Journal homepage: <a href="http://www.tandfonline.com/loi/uedg20">http://www.tandfonline.com/loi/uedg20</a> Understanding</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan rincian demografis peserta pickleball yang lebih tua dan menjelaskan manfaat psikososial dari bermain olahraga, seperti kepuasan hidup, optimisme, dan integrasi sosial. Untuk tujuan ini, kami mengumpulkan informasi dari 153 orang dewasa yang lebih tua yang berkompetisi dalam turnamen pickleball. Analisis multivariat varians dan uji T2 Hotelling digunakan untuk membandingkan perbedaan yang muncul dalam faktor pengalaman seperti kepuasan hidup, optimisme, dan integrasi sosial di antara karakteristik demografi yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan hidup berbeda secara signifikan antara tiga kelompok usia berikut: 50-59 tahun, 60-69 tahun, dan 70 tahun. Hasil uji T2 Hotelling menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam integrasi sosial antara peserta laki-laki dan perempuan.</p>
7	<p>(Ryu et al. 2020) The Social Science Journal, journal homepage: <a href="http://www.elsevier.com/locate/soscij">www.elsevier.com/locate/soscij</a> Feeling</p>	<p>penelitian ini meneliti hubungan antara keaslian dan fungsi psikologis pada orang dewasa yang lebih tua bermain pickleball. Sebuah sampel kenyamanan dari 112 laki-laki dan 96 perempuan (64,11 ± 6,56, 50-82 tahun) digunakan. Para peserta diminta untuk mengisi kuesioner terutama menanyakan tentang tingkat keaslian (4-item) dan fungsi</p>

		<p>psikologis diukur dengan stres yang dirasakan (4-item) dan kebahagiaan (satu item). Tes korelasi pearson menemukan tingkat keaslian yang lebih tinggi secara signifikan berkorelasi dengan menjadi kurang stres (<math>r = .373, p &lt; .01</math>) dan lebih bahagia (<math>r = .203, p &lt; .01</math>). Regresi hierarkis dua langkah digunakan untuk menentukan kontribusi unik dari otentisitas terhadap stres atau kebahagiaan yang dirasakan, dan menemukan bahwa otentisitas secara unik berkontribusi pada 10% varians dalam stres yang dirasakan (<math>F = 4,678, p &lt; 0,001</math>) dan 2,3% dari varians dalam kebahagiaan (<math>F = 3,046, p &lt; 0,01</math>). Hasil ini menunjukkan bahwa keaslian pada orang dewasa yang lebih tua bermain pickleball mungkin memainkan peran penting dalam fungsi psikologis yang positif</p>
8	<p>(Zagrodnik 2019b) A Journal for Physical and Sport Educators ISSN: 0892-4562 (Print) 2168-3778 (Online) Journal homepage: <a href="https://www.tandfonline.com/loi/ustr20">https://www.tandfonline.com/loi/ustr20</a></p>	<p>“You Dinked My Battleship” adalah permainan keterampilan khusus yang diciptakan bagi pelajar untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan mereka dalam pukulan terpenting dari permainan pickleball — dink — dalam suasana yang menyenangkan dan berpotensi kompetitif. Dengan tujuh tantangan progresif yang berbeda, permainan cepat ini memberikan tingkat waktu belajar aktif yang tinggi dan kesempatan untuk belajar untuk semua jenis siswa. Mudah diatur dengan peralatan minimal dan aturan sederhana, permainan dapat dimainkan dengan partisipasi maksimal berapa pun ukuran</p>

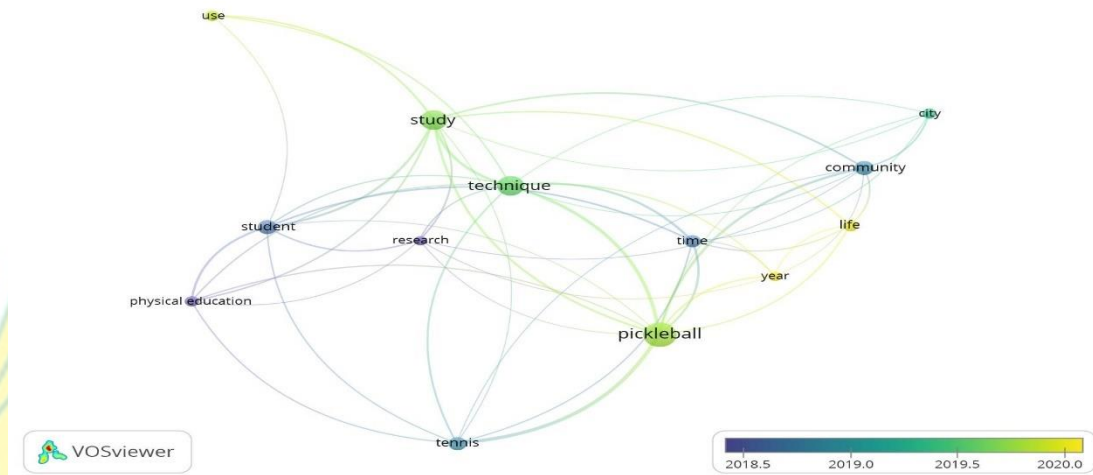


		<p>kelasnya. Mengajarkan keterampilan pickleball secara efektif dalam pendidikan jasmani dapat mengarah pada partisipasi seumur hidup dalam pickleball dan kemungkinan transfer keterampilan untuk olahraga Paddle yang lebih kompleks.</p>
9	<p>(Hasmyati, Aprilo, and Atifah 2021) Universitas Negeri Makasar</p>	<p>Metode penelitian menggunakan survey menggunakan angket via google form yang disebar melalui whatsapp. Teknik analisis data menggunakan metode kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 55,4% pelajar menyatakan belum mengenal olahraga Pickleball, 89,6% pelajar tertarik pada Pickleball, 94,7% pelajar menyatakan setuju Pickleball masuk program ekstrakurikuler, 92,9% pelajar setuju Pickleball diajarkan dalam matapelajaran di sekolah, 76,2% pelajar bersedia menjadi pemain Pickleball sekolah, dan 77,5% pelajar bersedia berlatih Pickleball secara rutin. Sedangkan hasil analisis dari responden guru diperoleh 97,5% tertarik pada Pickleball, 92,5% setuju Pickleball masuk dalam kurikulum sekolah, 97,5% setuju Pickleball sebagai olahraga prestasi pelajar, 100% bersedia mengembangkan dan membina olahraga Pickleball di sekolah.</p>
10	<p>(Gallagher, Clarke, and Loveland-Cherry 2014) Journal of Aging and Physical Activity</p>	<p>Data dikumpulkan melalui survei online dari sampel representatif pemain pickleball aktif di North Carolina (N = 690). The Psychological Continuum Model (PCM: Funk, 2008)</p>

	<p>mengategorikan pemain ke dalam empat tingkat koneksi yang berbeda yaitu Kesadaran, Ketertarikan, Keterikatan, dan Kesetiaan. Partisipan pada setiap level PCM dianalisis berdasarkan durasi bermain, frekuensi bermain, dan motivasi partisipasi (Kompetisi, Diversi, Kebugaran, Penguasaan Keterampilan, dan Sosialisasi). Hasil penelitian menunjukkan responden pada level PCM tertinggi telah bermain pickleball setidaknya selama satu tahun dan bermain setidaknya 10 kali per bulan. Sementara Kebugaran dan Sosialisasi dilaporkan sebagai motif yang paling penting untuk seluruh sampel, Kompetisi dan Penguasaan Keterampilan dipandang secara signifikan lebih tinggi untuk responden di tingkat PCM yang lebih tinggi.</p>
--	--

Berdasarkan studi literatur dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan / *state of the art* dari penelitian ini yaitu, kebaruan tipe I (*invention*) yaitu model latihan Keterampilan Pickeball tingkat *beginner* usia sekolah 15-18 tahun dan kebaruan tipe II (*improvement*) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media latihan Keterampilan *Pickleball*.

Sebagai Tambahan untuk lebih jelasnya terkait *novelty* dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



#### F. *Road Map* Penelitian

*Road map* dalam bahasa Indonesia disebut peta jalan, dalam konteks penelitian. *Road map* penelitian atau peta jalan penelitian memiliki tiga komponen penting yang harus saling terkait satu dengan yang lainnya. Ketiga komponen tersebut adalah: 1) aktivitas penelitian yang telah dilakukan, 2) aktivitas penelitian yang pada periode ini akan dilakukan, dan 3) aktivitas penelitian pada periode berikutnya yang akan menuntun seorang peneliti mencapai tujuan akhirnya (Widiputra, 2017). Dengan demikian jelas bahwa peta jalan akan dapat memperlihatkan keterkaitan antara aktivitas penelitian yang telah, sedang dan akan dilakukan oleh seorang peneliti. Berikut adalah *road map* dari penelitian yang direncanakan yang dapat diilustrasikan melalui gambar *upward arrow* berikut:





**Gambar 1.** *Road Map* Penelitian Model Latihan Keterampilan *Forehand* Dan *Backhand Pickelball* Untuk Atlet Usia 15-18 Tahun

