

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pickleball merupakan salah satu cabang olahraga rekreasi dengan tingkat pertumbuhan tercepat di dunia dalam beberapa tahun terakhir. Olahraga ini pertama kali diciptakan pada tahun 1965 di Bainbridge Island, Washington, Amerika Serikat, oleh Joel Pritchard, Bill Bell, dan Barney McCallum sebagai permainan keluarga yang menggabungkan unsur *tennis*, *badminton*, dan *ping-pong*. Dari asal-usulnya yang sederhana, *pickleball* kini telah berkembang menjadi fenomena olahraga global yang turut menyebar ke Indonesia, termasuk ke komunitas-komunitas olahraga rekreasi di lingkungan perguruan tinggi, salah satunya komunitas *pickleball* di Universitas Indonesia, Depok.

Di Indonesia, *pickleball* diperkenalkan pada tahun 2019 melalui inisiatif akademisi dari Fakultas Ilmu Olahraga di Universitas Negeri Jakarta, bersama dengan duta *pickleball* internasional. Hal ini menyebabkan terbentuknya Federasi *Pickleball* Indonesia (PB IPF) pada tahun 2020 (Amin, 2025). Perkembangan ini berlanjut dengan masuknya PB IPF sebagai anggota resmi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada tahun 2023, perluasan manajemen ke 34 provinsi, partisipasi dalam acara pameran Pekan Olahraga Nasional (PON) XXI/2024 di Sumatera Utara, dan penetapan *pickleball* sebagai olahraga resmi yang dipertandingkan di PON XXII/2028 di Nusa Tenggara Timur dan Nusa Tenggara Barat (Paza, 2026). Pertumbuhan organisasi ini di tingkat nasional sejalan dengan menjamurnya komunitas *pickleball* di berbagai kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Bali, yang umumnya lahir dari inisiatif individu atau kelompok penggemar olahraga raket yang ingin memperkenalkan permainan baru ini ke lingkungan sosial mereka. (Bolang, 2025)

Pertumbuhan pesat *Pickleball* juga mendapat dukungan dari pemerintah. Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, Dito Ariotedjo, secara

terbuka menyatakan bahwa *Pickleball* memiliki potensi pertumbuhan pesat di Indonesia karena kesesuaiannya dengan karakteristik masyarakat yang menyukai olahraga raket, sekaligus membuka peluang bagi atlet untuk berpartisipasi dalam ajang multi-olahraga internasional seperti Olimpiade (Lewokeda, 2025). Pernyataan ini menegaskan bahwa *Pickleball* bukan lagi sekadar tren rekreasi yang sementara, tetapi telah memasuki tahap konsolidasi sebagai olahraga kompetitif yang penting secara nasional. Namun, pertumbuhan yang dipercepat ini telah menimbulkan isu-isu mendasar yang seringkali diabaikan kesiapan manajemen acara di tingkat akar rumput, khususnya di tingkat masyarakat, yang merupakan ujung tombak penyebaran dan pelatihan olahraga di dalam masyarakat.

Di tingkat global, perkembangan *pickleball* di Amerika Serikat menjadi tolok ukur pertumbuhan olahraga ini secara internasional. Data dari *Sports & Fitness Industry Association* (SFIA) bekerja sama dengan Pickleheads mencatat bahwa jumlah pemain *pickleball* di Amerika Serikat meningkat sebesar 85,7% dari tahun 2021 ke 2022, dengan pertumbuhan kumulatif mencapai 158,6% sejak 2019 (Shaw, 2023). Pada tahun 2023, jumlah pemain *pickleball* di Amerika Serikat diperkirakan telah melampaui 8,9 juta orang, menjadikannya salah satu olahraga dengan pertumbuhan tercepat di negara tersebut. Pertumbuhan pesat ini ditopang oleh sejumlah faktor, antara lain aksesibilitas olahraga bagi berbagai kelompok usia, biaya peralatan yang relatif terjangkau, serta kemudahan adaptasi lapangan yang dapat menggunakan fasilitas *badminton* atau *tennis* yang sudah ada. Asosiasi *pickleball* nasional di Amerika Serikat, *USA Pickleball*, juga telah berperan aktif dalam menstandarisasi regulasi pertandingan, mengembangkan program sertifikasi pelatih, dan memperluas jaringan kompetisi dari tingkat lokal hingga nasional. Trajektori perkembangan *pickleball* di Amerika Serikat inilah yang menjadi rujukan bagi negara-negara lain, termasuk Indonesia, dalam membangun ekosistem olahraga ini secara terstruktur.

Universitas Indonesia, sebagai Universitas dengan ekosistem kegiatan mahasiswa dan olahraga rekreasi yang dinamis, juga telah menjadi titik fokus

bagi pertumbuhan komunitas *Pickleball*. Komunitas *Pickleball* di Universitas Indonesia secara rutin mengadakan kegiatan pelatihan bersama dan acara kompetitif, baik internal maupun antar komunitas. Aktivitas-aktivitas ini selaras dengan karakter *Pickleball* sebagai olahraga rekreasi yang menekankan partisipasi, sosialisasi, dan kebugaran. Berbagai praktisi olahraga telah menekankan bahwa *Pickleball* dapat direkomendasikan sebagai olahraga rekreasi karena aksesibilitas dan kenikmatannya bagi berbagai kelompok (Mardiana, 2024). Namun, status *Pickleball* yang relatif baru di Indonesia menyiratkan keterbatasan pengalaman, sumber daya manusia, dan standar operasional dalam menyelenggarakan acara tingkat komunitas, termasuk dalam komunitas *Pickleball* Universitas Indonesia.

Dukungan untuk pertumbuhan *Pickleball* di lingkungan Universitas Indonesia juga datang dari kepemimpinan Universitas. *Pickleball* bahkan telah diperkenalkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler resmi di Universitas Indonesia, dengan tujuan meningkatkan kebugaran komunitas akademik sekaligus mempersiapkan partisipasi dalam acara multi-olahraga seperti Pekan Olahraga Nasional (Fikih, 2024). Dukungan institusional ini, di satu sisi, memperkuat legitimasi dan aspirasi komunitas *Pickleball* Universitas Indonesia, tetapi juga meningkatkan ekspektasi terhadap kualitas pelaksanaan acara, yang harus dipenuhi oleh panitia penyelenggara, mengingat status mereka, yang kini secara langsung berdampak pada citra institusional Universitas. Antusiasme mahasiswa yang tinggi terhadap *Pickleball*, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai studi di Universitas lain (M. H. S. Alhariq et al., 2025), juga memperkuat asumsi bahwa permintaan akan acara *Pickleball* di kampus akan terus meningkat, sehingga menempatkan tuntutan yang lebih tinggi pada kapasitas manajerial panitia.

Fenomena spesifik yang terjadi di komunitas *pickleball* Universitas Indonesia menunjukkan pola yang konsisten dengan tren global, yaitu *event* olahraga rekreasi yang tumbuh secara organik dari inisiatif komunitas dan melibatkan tidak hanya sivitas akademika, tetapi juga masyarakat umum di sekitar kampus. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa *pickleball* sebagai

aktivitas sosial yang bersifat inklusif lintas usia mampu menarik partisipasi luas, termasuk pada kelompok dewasa dan lanjut usia (Lauxtermann & Stubbs, 2025), yang menegaskan bahwa *event pickleball* berpotensi menjadi ruang interaksi sosial lintas generasi.

Pertumbuhan partisipasi yang tinggi ini idealnya diimbangi dengan manajemen *event* yang sistematis, mengingat kualitas penyelenggaraan *event* olahraga sangat menentukan keberlanjutan dan keberhasilan pencapaian tujuannya. Studi tentang pengelolaan *event pickleball* berbasis pembelajaran layanan (*service learning*) di lingkungan kampus menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pengorganisasian *event pickleball* dapat memberi dampak positif baik bagi peserta maupun penyelenggara, termasuk pada aspek kesehatan mental dan tanggung jawab sosial (X. Zhang & Tavitiyaman, 2022). Hal ini memperkuat asumsi bahwa manajemen *event pickleball* di lingkungan Universitas bukan sekadar kegiatan olahraga insidental, melainkan berpotensi menjadi instrumen pembelajaran dan pemberdayaan komunitas.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum tentu tercermin dalam praktik penyelenggaraan *event* olahraga rekreasi berbasis komunitas di Indonesia secara umum. Data indeks partisipasi masyarakat dalam berolahraga di salah satu provinsi di Indonesia baru mencapai angka 0,31, yang berarti hanya 31% warga yang berolahraga minimal tiga kali per minggu, jauh di bawah target Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 6 Tahun 2022 tentang Peta Jalan Desain Besar Olahraga Nasional yang menargetkan 37% pada 2023 dan 40% pada 2024 (Dhani, 2024). Kesenjangan ini menunjukkan bahwa masih terdapat jarak antara target kebijakan olahraga rekreasi nasional dengan capaian riil di lapangan, yang salah satu penyebabnya diduga terletak pada lemahnya manajemen dan pengelolaan *event* di tingkat komunitas.

Peran organisasi seperti Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) dalam mendorong partisipasi olahraga berbasis komunitas telah diakui penting, namun implementasinya di lapangan masih menghadapi tantangan koordinasi antara pemerintah, komunitas lokal, dan sektor swasta (Dhani, 2024). Tantangan serupa turut ditemukan pada pengembangan *sport*

tourism di Indonesia secara lebih luas, di mana kurangnya infrastruktur, minimnya promosi, dan rendahnya keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan menjadi hambatan utama (Arisman et al., 2024). Dengan demikian, persoalan manajemen *event* olahraga rekreasi bukan hanya isu lokal komunitas *pickleball* UI, melainkan bagian dari persoalan struktural yang lebih luas dalam ekosistem olahraga rekreasi nasional.

Untuk memahami dan mengukur kualitas pelaksanaan suatu program secara metodis diperlukan suatu kerangka evaluasi yang sistematis dan komprehensif. Menurut Stufflebeam & Zhang (2017), evaluasi yang sistematis merupakan bagian penting dalam menilai kualitas kebijakan, perencanaan, proses, maupun hasil suatu program, sekaligus menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan mewujudkan akuntabilitas penyelenggaraan program. Dalam konteks tersebut, Model CIPP (*Context, Input, Process, Product*), yang mulai dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam pada tahun 1966, menyediakan kerangka evaluasi yang tidak hanya menilai hasil akhir program, tetapi juga mengevaluasi konteks, masukan, proses pelaksanaan, serta produk yang dihasilkan secara terpadu. Dengan demikian, Model CIPP mampu memberikan informasi yang komprehensif bagi pengambilan keputusan, peningkatan mutu, dan pengembangan program secara berkelanjutan.

Model tersebut dipertimbangkan sebab memiliki kapabilitas untuk melakukan penilaian program secara menyeluruh, dari aspek kesesuaian konteks, memadai tidaknya sumber daya yang dimasukkan, standar kualitas dalam prosesnya, hingga hasil produk atau keluaran yang dicapai (D. L. Stufflebeam & Zhang, 2017). Dalam ranah evaluasi program pendidikan dan pelatihan, model CIPP telah menjadi instrumen yang umum digunakan. Sebuah evaluasi terhadap program peningkatan kompetensi guru, misalnya, menemukan bahwa keempat dimensi model CIPP sanggup mencakup pemahaman menyeluruh terkait relevansi, mutu implementasi, serta pencapaian yang dapat diukur dari program tersebut (Schwab, 1991). Dalam konteks olahraga, model ini juga diaplikasikan secara konkret, seperti yang terlihat pada evaluasi program pembinaan bola voli usia muda di Ethiopia, di mana metode CIPP digunakan

untuk mengidentifikasi konteks, masukan, tahapan implementasi, serta capaian program olahraga berbasis masyarakat (Teshome et al., 2022).

Walaupun demikian, kajian literatur yang tersedia menunjukkan bahwa implementasi model CIPP dalam evaluasi pengelolaan acara olahraga rekreasi non-formal, terutama pada cabang olahraga emerging seperti *pickleball*, masih sangat minim. Sebagian besar penelitian CIPP berorientasi pada evaluasi program edukasi formal dan pelatihan yang terstruktur (Schwab, 1991), sementara studi mengenai *pickleball* cenderung terbatas pada kajian aspek kesehatan, biomekanik, serta tren partisipasi yang diukur secara kuantitatif (Lauxtermann & Stubbs, 2025).

Urgensi penelitian ini juga didasarkan pada pertimbangan praktis. Mengingat *pickleball* ditargetkan menjadi olahraga resmi pada Pekan Olahraga Nasional ke-22 (PON XXII/2028) (Paza, 2026), komunitas *pickleball* di berbagai daerah, termasuk Universitas, berpotensi menjadi basis untuk mengembangkan atlet dan menyelenggarakan kompetisi tingkat pemula. Jika tata kelola acara di tingkat komunitas tidak dievaluasi dan ditingkatkan sejak dini, ada risiko bahwa pertumbuhan kuantitatif *pickleball* tidak akan diimbangi dengan kualitas organisasi yang memadai, yang berpotensi menghambat keberlanjutan komunitas dan kontribusinya terhadap pengembangan *pickleball* nasional. Oleh karena itu, evaluasi manajemen acara dalam komunitas *pickleball* Universitas Indonesia relevan tidak hanya sebagai kontribusi akademis terhadap studi manajemen olahraga, tetapi juga sebagai masukan praktis untuk pengembangan tata kelola komunitas olahraga rekreasi berbasis kampus yang lebih luas.

Evaluasi program olahraga berbasis komunitas yang idealnya efektif menuntut sebuah metodologi yang holistik, yang mengintegrasikan tidak hanya bagaimana aktivitas dijalankan, tetapi juga bagaimana tujuan program selaras dengan aspirasi komunitas, seberapa memadai sumber daya yang dialokasikan, mutu implementasi, dan luaran yang tercapai. Model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang diciptakan oleh Daniel Stufflebeam menyediakan sebuah

struktur evaluatif terstruktur yang sanggup memenuhi kompleksitas evaluasi semacam ini secara menyeluruh (D. Stufflebeam & L. Shinkfield, 2007).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan untuk mengevaluasi manajemen *event pickleball* di komunitas *pickleball* Universitas Indonesia menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh (D. L. Stufflebeam & Zhang, 2017). Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi konteks, kecukupan *input*, kualitas proses, dan capaian produk dari penyelenggaraan *event pickleball* tersebut, sekaligus mengisi kesenjangan literatur mengenai evaluasi manajemen *event* olahraga rekreasi berbasis komunitas kampus di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, beberapa isu relevan dapat diidentifikasi untuk studi lebih lanjut dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Pertumbuhan pesat *pickleball* di Indonesia, termasuk di Universitas Indonesia, belum diimbangi oleh studi akademis tentang kesiapan tata kelola manajemen acara di tingkat komunitas.

1. Pertumbuhan pesat *pickleball* di UI belum diimbangi kajian tentang kesesuaian tujuan program dengan kebutuhan nyata komunitas.
2. Sumber daya (SDM, anggaran, pengalaman) panitia *event* belum pernah dievaluasi secara sistematis.
3. Proses pelaksanaan *event* berlangsung tanpa standar operasional atau dokumentasi terstruktur.
4. Belum ada pengukuran capaian hasil *event* terhadap tujuan komunitas yang ditetapkan sebelumnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, agar tidak terjadi peluasan makna dan istilah dalam masalah penelitian ini maka

dibatasi dengan pembatasan masalah pada “Evaluasi Manajemen *Event Pickleball* di Komunitas *Pickleball* Universitass Indonesia”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana konteks (kebutuhan komunitas, strategi, kondisi lingkungan, dan kesesuaian tujuan program) *event pickleball* di Komunitas *Pickleball* Universitass Indonesia?
2. Bagaimana masukan (sumber daya manusia, anggaran, dan pengalaman panitia) dalam penyelenggaraan *event pickleball* di Komunitas *Pickleball* Universitass Indonesia?
3. Bagaimana proses pelaksanaan *event pickleball* di Komunitas *Pickleball* Universitass Indonesia berjalan di lapangan?
4. Bagaimana produk atau capaian hasil *event pickleball* di Komunitas *Pickleball* Universitass Indonesia terhadap tujuan yang telah ditetapkan?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memegang peranan krusial dalam rangka menguji efektivitas penyelenggaraan acara *pickleball* pada lingkungan komunitas Universitass Indonesia. Evaluasi ini akan mengadopsi kerangka kerja CIPP (*Context, Input, Process, Product*), sebuah model evaluatif yang dikembangkan oleh Stufflebeam (1966). Dengan menerapkan metodologi kualitatif yang bersifat deskriptif, diharapkan penelitian ini mampu menyajikan pemahaman holistik mengenai situasi latar belakang, ketersediaan dan kesesuaian *input*, kualitas tahapan proses, dan capaian produk dari seluruh rangkaian acara *pickleball*. Di samping itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah akademik terkait evaluasi manajemen kegiatan olahraga rekreasi yang diselenggarakan oleh komunitas mahasiswa di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pengelolaan komunitas olahraga, khususnya komunitas *pickleball* di lingkungan perguruan tinggi, khususnya sebagai berikut:

- a. Bagi Pengurus Komunitas *Pickleball* UI
hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan evaluasi dan masukan konstruktif dalam upaya meningkatkan kualitas manajemen acara di masa mendatang.
- b. Bagi Anggota Komunitas *Pickleball* UI
Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya keterlibatan aktif dalam kegiatan komunitas serta meningkatkan rasa memiliki terhadap komunitas.
- c. Bagi Institusi Pendidikan (Universitas Indonesia)
Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan program olahraga kemahasiswaan yang lebih inklusif dan berbasis komunitas.
- d. Bagi Praktisi Manajemen *Event* Olahraga
penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang strategi pengelolaan *event* komunitas skala kecil hingga menengah yang efektif dan partisipatif.