

## Persepsi Siswa Kelas IX terhadap Permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya

Moh Alfi Mabruuri

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [moh.alfi.20070@mhs.unesa.ac.id](mailto:moh.alfi.20070@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Permainan bola banting atau biasa dikenal sebagai *Smack Ball* merupakan salah satu jenis permainan yang sangat menyenangkan, apalagi jika diterapkan pada pembelajaran di sekolah karena mayoritas siswa tertarik dengan permainan ini. Berangkat dari hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena menganalisis bagaimana persepsi siswa terhadap permainan *Smack Ball*. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan penulis yakni melalui Observasi *Non-Partisipan*, wawancara secara mendalam, dan studi dokumen. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat antusiasme yang tinggi dari para siswa Kelas IX ketika melaksanakan permainan ini. Mereka memiliki kesadaran penuh yang berdampak pada memadainya penggunaan pelayanan publik, seperti akses dalam memakai sarana dan prasarana maupun fasilitas guna menunjang keberhasilan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Dampaknya pun dapat menarik minat para siswa untuk peningkatan keberhasilan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) melalui implementasi permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya.

**Kata kunci:** *Permainan Smack Ball, Persepsi, Penelitian Kualitatif.*

### Abstract

A slam ball game Or usually called as *Smack Ball* is one of interesting games, moreover if it is played at the school's environment due to most of students like to play this game. Based on this case, the writer wants to know of how IX student's perspective toward *Smack ball* game in 8 Surabaya Junior High School. This research uses the qualitative method due to It analyzes of how student's perspective toward *the Smack ball* game. The data collection techniques which is used by the writer are the observation of *Non-Participant*, dipper interview, and the document study. The result of this research is the high enthusiasm of each IX student in playing this game. They own a full awareness that influences toward the adequate use of public services, such in the access of utilizing the facilities and infrastructure even the facility for guarantying the *Smack ball* success game in 8 Surabaya Junior High School. it could attract each student's interest for the increasing of the successful program of Sekolah Arek Surabaya (SAS) through the implementation of *Smack Ball* game in 8 Surabaya Junior High School

**Keywords :** *Snack Ball Game, Perspective, Qualitative Research*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan sebuah bangsa. Peran pendidikan pada dasarnya akan membantu setiap individu menjadi lebih terarah, terutama dalam menyikapi permasalahan yang menyangkut pesatnya arus globalisasi. Pemerintah Republik Indonesia telah menggariskan beberapa dasar tujuan pendidikan dan model

pengajaran di Indonesia sebagai bentuk pedoman dan dasar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan pasal 3 *Undang-Undang No. 12 Tahun 1954 tentang sistem pendidikan* yang menyatakan bahwa, "Tujuan Pendidikan dan pengajaran ialah membentuk manusia susila yang cakap dan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat dan tanah air". Selain itu, dijelaskan pula dalam pasal 4 *Undang-Undang No. 12 Tahun 1954 tentang sistem pendidikan* yang menyatakan bahwa, "Pendidikan dan pengajaran berdasarkan atas asas-asas yang termaktub dalam Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia dan atas kebudayaan kebangsaan Indonesia".

Berdasarkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran di atas, diharapkan sekolah memiliki pedoman yang jelas untuk mengarahkan para siswa dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran sehingga bisa mempermudah penilaian serta pengawasan hasil belajar bagi para siswa sesuai yang diharapkan. Dalam hal ini, lebih berfokus pada bentuk permainan *Smack Ball* yang telah diimplementasikan di SMP Negeri 8 Surabaya.

Adanya pendidikan yang bermutu merupakan harapan bagi seluruh masyarakat Indonesia sebagai mana yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia pada Tahun 1945. Namun, realitanya dunia pendidikan masih menjadi masalah krusial di Indonesia dari tahun ke tahun dan perlu adanya diskusi untuk memperoleh gambaran penyelesaian masalah tersebut. Oleh karena itu, hal utama yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pada pendidikan, yaitu peran tenaga pendidik dan model pembelajaran yang memenuhi Standar Nasional Pendidikan di Indonesia (Megawati, 2022).

Mengenai permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka hal tersebut telah dicantumkan dalam Pasal 1 *Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan* yang menyatakan bahwa, "Pendidikan merupakan usaha sadar sistematis perencana untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif terhadap proses pembelajarannya agar peserta didik tampil aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan keagamaan, proses pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan yang matang, akhlak dan budi pekerti yang mulia, dan juga keterampilan yang nanti diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Berangkat dari permasalahan diatas, peneliti berfokus untuk menggambarkan definisi Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang diberikan oleh tenaga pendidik, yaitu guru PJOK melalui aktivitas olahraga yang dilakukan di sekolah. Menurut Rosdiani (2015), pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman pembelajaran pada siswa dalam bentuk aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang telah direncanakan secara terstruktur dan sistematis. Hal tersebut bertujuan untuk merangsang pertumbuhan siswa dalam bentuk perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, moral, dan sosial.

Dalam hal ini, peran tenaga pendidik diarahkan untuk membina para siswa untuk memberikan bekal pengalaman belajar secara rutin dan terencana melalui aktivitas jasmani. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh para siswa dalam pendidikan jasmani, yaitu dengan memanfaatkan aktivitas jasmani melalui olahraga. Melalui kegiatan olahraga nantinya akan memberikan kesempatan pada para siswa untuk dapat mengembangkan skill maupun kemampuan yang ada pada aspek fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif. Selain itu, aktivitas olahraga juga dapat membentuk karakter para siswa dengan meningkatkan pengembangan sikap sportif dan bertanggung jawab. Tidak hanya itu, aktivitas olahraga ini juga dapat membantu para siswa menjadi pribadi yang bermutu.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani tidak hanya melibatkan aktivitas fisik saja, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir. Selain itu, pendidikan jasmani memberikan suatu kontribusi terhadap kepribadian seorang individu. Nyatanya, pendidikan jasmani ini berperan sebagai sarana bagi para siswa untuk mengembangkan keterampilan olahraga sehingga kegiatan ini menjadi sasaran pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kemudian, orientasi pembelajaran yang ada di Indonesia harus sesuai dengan kebutuhan para siswa, yaitu dengan melihat perkembangan anak, isi dan uraian materi, dan strategi

penyampaian para tenaga pendidikan harus sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) sehingga akan mencapai sebuah tujuan pendidikan yang berkualitas. Namun, model pembelajaran pendidikan di Indonesia belum memenuhi target secara menyeluruh sehingga para siswa belum mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam aktivitas olahraga yang telah diajarkan oleh tenaga pendidikan profesional di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang konkrit dengan melihat permasalahan yang dihadapi oleh para siswa guna menuntun para siswa dapat bergerak secara aktif.

Kegiatan jasmani merupakan kegiatan penting dan utama dalam kehidupan seseorang karena untuk menjaga kebugaran tubuh agar terhindar dari berbagai macam penyakit. Secara umum, kegiatan jasmani dapat dilihat sebagai suatu rangkaian yang memainkan objek dan keterampilan gerak lainnya yang tersusun secara sistematis dengan menggunakan batasan aturan dalam model pelaksanaannya (Hernawan, 2020). Pada dasarnya, olahraga dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti pertandingan, perlombaan, permainan, maupun kegiatan campuran dari ketiganya. Kegiatan ini pun dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, sebab kehidupan seseorang dipengaruhi oleh aspek fisik, psikologis, serta aspek sosial. Hal tersebut selaras dengan pendapat Horne dkk., (2015:132) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Sport* yang menyatakan bahwa dasar-dasar olahraga memiliki beberapa sifat sebagai berikut;

1. Olahraga yang bersifat fisik: pertumbuhan fisik yang harmonis, yaitu pengaruh yang sangat baik terhadap pertumbuhan otot-otot, peredaran darah, pernapasan, pencernaan, reaksi, dan sebagainya;
2. Olahraga yang bersifat rohani: seperti keberanian, ketekunan hati, percaya pada diri sendiri atau pada orang lain, jujur, dan lain-lain;
3. Olahraga yang bersifat sosiologis: memperbanyak pergaulan dan mengisi waktu luang.

Dalam hal ini, olahraga melalui pendidikan jasmani memberikan kontribusi baik bagi perkembangan fisik dan motorik seseorang. Selain itu, kegiatan ini juga membutuhkan tenaga dan stamina yang baik sehingga mengakibatkan para siswa di sekolah kurang menyukai kegiatan olahraga, seperti merasa lelah maupun kantuk setelah melakukan aktivitas tersebut. Oleh karena itu, diperlukan orientasi pembelajaran yang menyenangkan dengan cara penyampaian strategi pembelajaran yang dapat melibatkan para siswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam dunia olahraga.

Persepsi yang sempit terhadap dunia pendidikan jasmani akan mempengaruhi penurunan terhadap mutu pendidikan sehingga persepsi ini pada hakikatnya semua proses belajar selalu dimulai dengan proses kognitif yang dialami oleh setiap manusia untuk memahami informasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Informasi ini akan diterima oleh stimulus seseorang dan peringkasan informasi yang diperoleh selalu dimulai dengan pembentukan persepsi individu itu sendiri. Proses terbentuknya persepsi pun tidak terjadi secara instan, melainkan melalui beberapa gambaran proses yang kompleks dengan berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu secara internal dan juga secara eksternal. Dalam hal ini, pendidikan jasmani melalui kegiatan fisik diharapkan dapat menghasilkan perubahan fisik dan kualitas mental, serta emosional seseorang. Seorang tenaga pendidik harus bisa memosisikan dirinya agar mampu merangsang respon yang positif dan membentuk *euphoria* yang menyenangkan bagi para siswa, khususnya para siswa SMP Negeri 8 Surabaya. Tenaga pendidik harus bisa menjelaskan pentingnya pendidikan jasmani bagi perkembangan dan pertumbuhan para siswa sehingga para siswa akan memahami tujuan pendidikan jasmani serta para siswa bisa memperoleh model persepsi yang baik tentang pentingnya pendidikan jasmani itu sendiri. Persepsi yang baik pun diharapkan mampu memberikan nilai positif bagi siswa dalam rangka meningkatkan aktivitas ataupun kegiatan belajarnya di sekolah, tepatnya di SMP Negeri 8 Surabaya.

Dengan adanya persepsi yang positif dari para siswa terhadap pendidikan jasmani, terutama dalam kegiatan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya, maka siswa diharapkan mampu mengembangkan dan mengontrol setiap individu dalam suatu hal yang positif, baik itu untuk menyukai permainan *Smack Ball*, mampu memiliki daya pikir yang

kreatif dan inovatif di dunia olahraga, serta memiliki kebugaran jasmani dan kebiasaan hidup yang sehat. Setiap siswa diharapkan bisa memiliki pengetahuan yang lebih terhadap permainan *Smack Ball* sehingga para siswa dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan jasmani, seperti aspek sportifitas, kejujuran, disiplin, bertanggung jawab, dan kerjasama.

Sekolah yang beralamatkan di Jalan Bunguran No. 15 - 17, Bongaran, kecamatan Pabean Cantikan, Kota Surabaya ini, memiliki sarana dan prasarana yang memadai, terutama adanya lapangan untuk bermain permainan *Smack Ball*. Lapangan ini berada di halaman sekolah dan terdapat sarana pendukung lainnya yang sangat membantu para siswa melakukan permainan *Smack Ball*. Berdasarkan hasil observasi awal dengan melakukan wawancara langsung dengan siswa kelas IX sebagai informan utama yang dilakukan pada bulan November 2023 oleh peneliti, tanggapan siswa kelas IX bahwa permainan *Smack Ball* merupakan permainan baru melalui Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) yang diimplementasikan secara rutin oleh agenda yang berjalan di SMP Negeri 8 Surabaya setelah Covid-19 selama kurang lebih dua sampai tiga bulan. Permainan *Smack Ball* ini dilakukan melalui aktivitas fisik dan membutuhkan komposisi tubuh yang baik dalam segala situasi, baik itu dari segi internal maupun kondisi fisik yang meliputi kondisi eksternal sekalipun. Hal ini terlihat dari tingkah laku siswa dan keseriusan para siswa yang aktif mengikuti permainan *Smack Ball*. Permainan *Smack Ball* mulai digemari siswa kelas IX karena model permainan ini tergolong unik karena tujuan dari permainan bola ini harus dapat melemparkan bola ke dalam gawang yang disebut *plat zone* sehingga pemain bisa memperoleh poin atau skor sebanyak mungkin. Tidak hanya itu, permainan ini bertujuan untuk mencegah pemain lawan agar tidak bisa melemparkan ataupun memasukkan bola ke dalam gawang atau *plat zone* tim sendiri.

Hal ini menjadi menarik bagi para siswa kelas IX, dikarenakan hasil wawancara awal ditunjukkan bahwa terdapat teknik shooting dan para pemain harus memiliki ketepatan dalam melakukan teknik shooting. Para siswa yang mengikuti permainan *Smack Ball* didominasi oleh siswa laki-laki, dikarenakan pelaksanaan permainan *Smack Ball* membutuhkan kekuatan fisik yang mana terlihat dari semangat dan antusias para siswa kelas IX dalam mengikuti proses kegiatan di dalam permainan ini. Kebanyakan siswa laki-laki merasa mampu untuk mengikuti permainan *Smack Ball* dari apa yang diajarkan oleh pelatih permainan *Smack Ball* dibandingkan siswa Perempuan. Terlihat saat peneliti membantu menerangkan bahan ajar untuk mempraktikkan permainan *Smack Ball* kepada para siswa kelas IX, dimana siswa laki-laki cenderung aktif dan memilih mendengarkan penjelasan dari pelatih daripada siswa perempuan yang cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Selain itu, aspek pemahaman para siswa kelas IX sangat berpengaruh terhadap hasil persepsi mereka dalam bentuk kegiatan permainan *Smack Ball*. Dari penjelasan di atas, peneliti berusaha untuk menyoroti persepsi para siswa kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya dalam permainan *Smack Ball*, karena para siswa kelas IX memiliki antusiasme yang baik, seperti kemampuan kerjasama, kemampuan fisik, taktik, hingga teknik di setiap permainannya. Permasalahan lainnya, didapatkan bahwa para siswa yang memainkan permainan *Smack Ball* harus memahami bahan acuan atau perencanaan program Sekolah Arek Surabaya agar dapat digunakan untuk model pembelajaran yang konkret dan baik di SMP Negeri 8 Surabaya. Dengan permasalahan yang ada, maka topik penelitian ini berusaha untuk memfokuskan pada sebuah judul "Persepsi Siswa Kelas IX terhadap Permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya" yang nantinya mampu dijadikan sebagai bahan acuan maupun sebuah perencanaan program pendidikan di SMP Negeri 8 Surabaya untuk para siswa kelas IX serta dapat dipakai untuk peneliti di masa depan.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (2016: 4) pendekatan kualitatif merupakan sebuah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi masalah sosial dan memahami makna dari sejumlah

individu di dalam ruang lingkup tersebut. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini untuk menganalisis gambaran fenomena sosial yang ada di lapangan, yaitu mengenai persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya. Adapun teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti untuk mendapat data secara komprehensif melalui proses wawancara, observasi, dan studi dokumen.

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Miles dan Huberman (2014), menjelaskan bahwa jenis pendekatan kualitatif deskriptif adalah sebuah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis suatu fenomena sosial yang diselidiki secara empiris melalui pembuatan kesimpulan. Pendekatan ini merupakan sebuah strategi dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi maupun data secara lengkap dari hasil eksplorasi terhadap temuan lapangan, yaitu terkait permainan *Smack Ball* dan hasil persepsi siswa terhadap permainan tersebut. Tujuan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah untuk memberikan gambaran mengenai permainan *Smack Ball* yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya sehingga peneliti berfokus pada strategi untuk mengelaborasi data melalui penggunaan sumber bukti berupa hasil wawancara, tabel ataupun gambar ke dalam suatu bentuk tulisan. Hal ini akan menguntungkan peneliti, sebab sumber bukti tersebut akan membantu peneliti menemukan validitas atau keakuratan terhadap hasil penelitian.

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan hasil temuan data di lapangan terkait dengan permainan *Smack Ball* yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya dengan melakukan pengumpulan data di awal penelitian hingga peneliti dapat melanjutkan dengan mendeskripsikan hasil gambaran fenomena sosial yang ada di lapangan dengan tepat. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini memerlukan gambaran yang jelas dan mendetail dari fenomena sosial, yaitu persepsi para siswa kelas IX yang ditinjau melalui analisis deskriptif dalam melihat persepsi siswa tersebut terhadap permainan *Smack Ball* dan menjadi subjek penelitian. Dengan kata lain, peneliti akan menyingkap data empiris yang bersangkutan dengan fokus penelitian sehingga hasilnya akan dikembangkan secara tuntas dalam bab hasil dan pembahasan.

### **Desain Penelitian**

Dalam memilih suatu metodologi yang akan digunakan oleh peneliti sehingga memperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka peneliti menggunakan sebuah desain penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu hal, seperti peristiwa atau fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitar. Tujuan penelitian ini diharapkan pula untuk mengetahui gambaran tentang persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif. Kemudian, teknik pengumpulan data didalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi dokumen. Nantinya para informan akan menjadi informan penting untuk memberikan sejumlah gambaran sesuai dengan keadaan yang di lapangan.

### **Subjek Penelitian**

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian berupa siswa kelas IX yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya dan telah tergabung di dalam tim pemain di permainan *Smack Ball* yang ada di lokasi tersebut sebanyak tiga informan. Ketiga informan tersebut meliputi informan utama yakni berjumlah tiga siswa, informan kunci yakni seorang pelatih, dan informan pendukung yang dalam hal ini diambil seorang guru Penjaskes.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian yang dilakukan bermula sejak bulan November 2023 hingga penelitian selesai, yaitu bulan Mei 2024. Peneliti merancang beberapa tahapan, seperti penentuan lokasi penelitian, observasi, pencarian informan yang relevan, sampai pada mengurus berkas administrasi dan surat perizinan penelitian. Observasi awal didapati bahwa peneliti memperoleh gambaran tentang keadaan lokasi penelitian yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya Program SAS melalui permainan *Smack Ball* yang diupayakan oleh aparat pendidikan di SMP Negeri 8 Surabaya dan seluruh jajarannya serta elemen yang tergabung

untuk membantu menyukseskan program pendidikan ini. Peneliti memilih lokasi penelitian di SMP Negeri 8 Surabaya disebabkan oleh suatu hal, yaitu permainan *Smack Ball* yang menjadi fokus kajian peneliti sudah terimplementasi di sekolah yang ada di Kota Surabaya ini. Peneliti ingin menganalisis lebih dalam bagaimana hasil persepsi siswa kelas IX yang tergabung di dalam permainan *Smack Ball* ini hingga permainan ini bisa dikatakan berhasil terimplementasikan dengan baik dibandingkan sekolah lainnya yang ada di Kota Surabaya. Faktor di atas merupakan konsentrasi peneliti dalam memilih lokasi penelitian daripada lokasi lainnya. Dengan demikian, peneliti fokus menjalani penelitian dari tahap pra-observasi hingga selesai di SMP Negeri 8 Surabaya.

### **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, teknik pemilihan instrumen penelitian yang dipilih oleh peneliti berupa observasi, wawancara, dan studi dokumen. Instrumen merupakan sebuah alat yang dibutuhkan oleh peneliti pada waktu peneliti menggunakan suatu metode penelitian. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan ketiga metode penelitian yang telah disebutkan di atas, yaitu metode observasi, metode wawancara tidak terstruktur, dan metode studi dokumen. Maka dari itu, instrumen penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti adalah pedoman observasi, pedoman wawancara mendalam, alat perekam, dan kamera, dan alat tulis.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Artinya, peneliti menjadi alat penting (*human instrument*) yang dibutuhkan untuk mengambil data penelitian di lapangan. Hal ini yang juga disertai alat bantuan, berupa *tape recorder* dan kamera *handphone*. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti mempunyai kedudukan sebagai perencana penelitian, pelaksana penelitian, pengumpulan data penelitian, analisis penelitian, penafsir data penelitian, dan pada akhirnya peneliti akan menjadi pelapor hasil penelitian tersebut, yaitu mengenai persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya (Moleong, 2017:168).

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data kualitatif adalah suatu proses menyusun data secara sistematis dari berbagai sumber data yang diperoleh peneliti, baik itu melalui data primer maupun data sekunder. Dermawan (2021 : 120), menyatakan bahwa data yang muncul dalam suatu penelitian kualitatif berwujud kata-kata dan bukan angka-angka data. Teknik analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan merangkai sebuah kata tanpa dikaitkan oleh statistika atau penjelasan numerik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Cresswell (2016:260), bahwa teknik analisis data dilakukan supaya peneliti mampu memaknai temuan data sehingga bisa menyusunnya kembali dari seluruh proses analisis tersebut.

Pada bagian ini, peneliti berusaha untuk menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan model interaktif. Menurut Faisal dalam Sujarweni (2020:34-37), bahwa model interaktif ini berlangsung sejak peneliti melakukan pengumpulan data di lapangan dan dihimpun menjadi satu-kesatuan sehingga alur analisis tersebut dilakukan secara terus-menerus dalam satu siklus. Analisis ini dilakukan secara terus-menerus hingga menghasilkan data yang bersifat jenuh. Konseptualisasi yang tertuang pada teknik analisis data ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Kondensasi Data**

Dalam tahap ini, kondensasi data merupakan sebuah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstraksian, dan pentransformasian data hasil penelitian yang mengarah pada keseluruhan data empiris, berupa hasil transkrip wawancara, catatan lapangan secara tertulis, dokumen-dokumen penting, dan materi-materi empiris lainnya (Miles dan Huberman, 2014). Dalam tahap ini, peneliti mensortir data yang diperoleh dari hasil wawancara dan pengambilan data lainnya di lapangan yang sekiranya perlu disajikan dalam penelitian. Kemudian, peneliti berusaha untuk melakukan penyederhanaan dengan memfokuskan pada hal-hal penting yang ada di dalam transkrip wawancara agar mendapatkan fokus penelitian. Fokus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Dalam proses pensortiran data, peneliti mencari data yang sekiranya mampu menjelaskan mengenai *setting* kejadian. *Setting* kejadian dibutuhkan

oleh peneliti agar dapat memahami fenomena sosial terkait persepsi tersebut secara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menganalisis dan mengeksplorasi gambaran informasi untuk menentukan bagaimana hasil persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dengan *setting* kejadiannya, yaitu aktivitas yang dilakukan para tim permainan *Smack Ball*, terutama para siswa kelas IX yang terbangun antar pihak *stakeholders* lainnya, yaitu bersama *coach*/pelatih permainan *Smack Ball* karena para pihak yang terlibat juga memiliki pola komunikasi yang baik dalam membangun bentuk pengelolaan kegiatan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya.

Kemudian, peneliti mencoba untuk melakukan klasifikasi data menjadi sebuah kode dan sebuah tema melalui cara pengkodean (*coding*) dengan membuat kategorisasi data teks ke dalam kategori informasi yang lebih kecil agar informasi yang penting dituangkan di dalam penelitian. Pengelompokan kategori ini didapatkan dari hasil data observasi dan wawancara pada informan penelitian, yaitu para siswa kelas IX dan pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Dengan demikian, peneliti membuat suatu kode melalui tema-tema yang dibuat, diantaranya:

- A. Keterlibatan para siswa kelas IX di dalam proses kegiatan yang sedang dilakukan terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya sehingga dapat menghasilkan sebuah persepsi dari para siswa kelas IX itu sendiri.
- B. Manfaat keberhasilan dari program pendidikan, yaitu Sekolah Arek Surabaya melalui permainan *Smack Ball* yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya kepada para siswa kelas IX tersebut.
- C. Kendala yang dihadapi selama keberjalanan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya.

Setelah menggabungkan data menjadi ketiga tema tersebut, peneliti mengecek kembali dari hasil temuan data, yaitu hasil wawancara hingga catatan observasi untuk dipilih hal-hal yang bersifat pokok untuk di *highlight* sehingga bisa mempermudah peneliti untuk mempertajam gambaran hasil penelitian. Apabila peneliti sekiranya dirasa kurang sesuai, maka peneliti juga bisa lebih mudah untuk mencari kembali data tambahan atau data pendukung lainnya yang diperlukan melalui satuan tema yang sudah ditentukan. Data yang telah diseleksi, nantinya akan disederhanakan sebagai hasil akhir di dalam transkrip wawancara. Sedangkan pengkategorian data yang digunakan oleh peneliti merupakan respon berdasarkan teori yang dipakai di dalam penelitian. Hal ini nantinya akan memperoleh gambaran informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam mendeskripsikan hasil persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya.

#### b. Penyajian Data

Proses penyajian data merupakan sebuah proses menyajikan gambaran fenomena sosial secara mendalam dengan menggunakan narasi, tabel, dan gambar (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Penyajian data digunakan sebagai acuan di dalam mengambil tindakan berdasarkan kategorisasi data yang diperoleh untuk dibuatkan pola-pola hubungan antara satu data dengan data lainnya. Peneliti mengambil data dari hasil wawancara maupun pengamatan di SMP Negeri 8 Surabaya untuk memperoleh gambaran umum mengenai hasil persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Peneliti mengambil data dengan membandingkan sumber informasi antar informan satu dengan informan lainnya yang telah ditentukan sebelumnya melalui karakteristik informan tersebut. Setelah pengolahan data selesai, maka peneliti akan menyajikan hasil data tersebut dengan menuliskan dalam bentuk narasi, yaitu berupa kutipan percakapan bersama informan. Lebih lanjut, kutipan wawancara tersebut akan dianalisis maknanya dengan model penjelasan dari peneliti itu sendiri. Peneliti juga akan melengkapi data yang disajikan dengan tabel maupun gambar yang telah diperoleh dari temuan lapangan sehingga data tersebut akan tersajikan secara mudah dan jelas.

Peneliti disini menggambarkan setting kejadian dari pengkategorian data, seperti keterlibatan aktor yang ada di dalam proses kegiatan permainan *Smack Ball* sehingga menghasilkan sebuah persepsi para siswa kelas IX itu sendiri. Setting yang dibentuk adalah gambaran program pendidikan yang telah terimplementasikan di SMP Negeri 8 Surabaya melalui Sekolah Arek Surabaya (SAS) terhadap aktivitas para siswa kelas IX di dalam permainan *Smack Ball*, dikarenakan program ini sudah terealisasi dengan baik secara partisipatif dan sinergis selama keberjalanan Sekolah Arek Surabaya (SAS) di SMP Negeri 8 Surabaya. Dalam menyajikan hasil data penelitian, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendalami objek penelitian terkait hasil persepsi para siswa yang terlibat di dalam agenda permainan *Smack Ball*.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan bukti-bukti dari data dan proses lebih lanjut dari kegiatan sebelumnya, yaitu kondensasi data dan bentuk penyajiannya. Langkah ini merupakan langkah terakhir dari analisis data kualitatif. Miles dan Huberman (2014), menjelaskan bahwa tujuan dari penarikan kesimpulan adalah untuk menyimpulkan makna yang telah diperoleh melalui proses kondensasi data hingga proses penyajian data sehingga penarikan kesimpulan yang didapatkan telah sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti mencoba untuk mendeskripsikan data yang telah disajikan dalam proses penyajian data ke dalam bentuk ringkasan simpulan yang lebih singkat sehingga pembaca mudah memahami hasil penelitian ini. Secara sistematis, langkah ini dilakukan sejak tahap awal, yaitu melihat garis kemudian kesimpulan yang diperoleh apakah sudah jelas atau sebaliknya. Maka dari itu, kesimpulan yang diperoleh dari tahap awal akan mendukung hasil akhir dengan memberikan jawaban atas valid atau tidaknya penelitian ini.

Pada dasarnya, proses penarikan kesimpulan ini berupaya untuk menjawab rumusan masalah mengenai pola komunikasi yang tercipta antara para siswa kelas IX dengan pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dan hasilnya pun memperoleh gambaran persepsi atas kegiatan permainan *Smack Ball* tersebut. Dalam proses ini, peneliti mencoba untuk membandingkan simpulan akhir dengan simpulan yang diperoleh dari hasil pernyataan setiap informan. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam proses verifikasi data untuk mendapatkan kesimpulan adalah dengan cara; (1) Memikirkan ulang selama penelitian, (2) Meninjau kembali catatan lapangan, (3) Meninjau kembali data hasil wawancara dengan para informan guna meningkatkan kesepakatan antar-subjektif, (4) Mengupayakan pencarian bukti sebanyak-banyaknya untuk suatu data. Selain itu, peneliti juga menggunakan transkrip wawancara dan data sekunder lainnya, baik itu buku maupun jurnal yang telah melalui proses keabsahan data dalam penelitian. Apabila simpulan tersebut memiliki dasar yang kuat, maka simpulan tersebut memiliki dasar yang kuat, maka simpulan tersebut bisa menjadi kesimpulan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dapat diketahui bahwa pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Pendidikan merupakan investasi masa depan bangsa dalam mewujudkan pembangunan nasional. Sebab dengan adanya kualitas pendidikan yang baik maka sumber daya manusia yang dihasilkan di masa mendatang menjadi baik juga. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan maka diperlukan sebuah rancangan pendidikan yaitu diwujudkan dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan diwajibkan di dalam kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah (Mustafa, Winarno, and Supriyadi 2019).

Pendidikan berjalan dengan lancar dengan adanya Lembaga Pendidikan atau yang biasa dikenalnya dengan nama sekolah. Sekolah merupakan lembaga sosial formal yang didirikan berdasarkan undang-undang. Sekolah berperan sebagai wahana pengembangan dan pembinaan sumberdaya manusia. Melalui sekolah, siswa memperoleh kesempatan mendapat pengetahuan, keahlian dan kemampuan dalam bidang tertentu serta pendidikan etika dan moral (Mustafa, Winarno, and Supriyadi 2019). Peran sekolah sebagai pondasi pembangunan olahraga nasional dalam meletakkan dasar penanaman gerak keterampilan cabang olahraga melalui aktivitas pembelajaran jasmani dengan tahapan TK sebagai pemasalan, SD pembibitan dan SMP/SLTA sebagai 170 pelatihan serta perguruan tinggi sebagai prestasi puncak (Iyakrus 2018).

Dapat diketahui bahwa peneliti memfokuskan peran sekolah yang ada di Kota Surabaya, tepatnya di SMP Negeri 8 Surabaya dengan objek penelitian yang berkaitan dengan permainan *Smack Ball* sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang cukup dikenal oleh para siswa SMP Negeri 8 Surabaya.

Peneliti mendalami objek penelitiannya melalui pengambilan data yang diperoleh dari temuan lapangan yang dilakukan oleh para peserta didik kelas IX yang terlibat aktif dalam permainan *Smack Ball* dan memiliki keterlibatan secara penuh terhadap permainan ini sehingga peneliti dapat menghasilkan sebuah persepsi dari para siswa kelas IX itu sendiri. Ditambah, permainan *Smack Ball* ini merupakan permainan yang cukup terkenal di kalangan para siswa kelas IX, sebab permainan ini sengaja diterapkan dari pelajaran yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya melalui Sekolah Arek Surabaya (SAS). Hal ini sesuai dengan kutipan yang disampaikan oleh informan dalam hasil wawancara sebagai berikut:

“Jadi saya mengetahui permainan ini dari sekolah saya saat pelajaran Sekolah Arek Suroboyo yang baru ini yang banyak diterapkan olahraga yang baru di SMP N 9 Surabaya ini, salah satunya *Smack Ball* Sungguh menarik bagi kita yang kelas IX juga ada olahraga baru yang diterapkan di SMP N 8 Surabaya. Untuk kelas IX juga sangat antusias dalam mengikuti olahraga ini. Perasaan saya sangat senang sekali mengikuti permainan *Smack Ball* ini yang awalnya saya tidak bisa cara bermain sehingga saya bisa cara bermainnya, karena sudah diajarkan sama Pak Sam.”(Wawancara dengan Risqi, Sahrul dan Zahwa selaku Pelajar kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 6 November 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah disebutkan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Smack Ball* ini sudah dikenalkan melalui Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) dan banyak para siswa berantusias untuk mengikuti kegiatan ini sehingga membangun pilar pengetahuan bagi para peserta didik kelas IX bersama dengan tenaga pendidik lainnya di SMP Negeri 8 Surabaya serta seluruh lapisan desa masyarakat setempat yang ada di sekolah ini melalui implementasi Program Sekolah Arek Surabaya (SAS). Dukungan oleh tenaga pendidik selaku *Coach* atau pelatih permainan *Smack Ball* juga menumbuhkan persepsi yang positif sebagai aktor pelaksana atau aktor penggerak kegiatan permainan *Smack Ball* ini sehingga persepsi para siswa pun sudah menunjukkan *impact* yang baik demi mensukseskan program tersebut. Jika sewaktu-waktu ditemukan masalah atau kekurangan kinerja dari program tersebut terhadap permainan *Smack Ball*, maka dengan cepat dilakukan rapat monitoring dan evaluasi guna membicarakan masalah-masalah yang sedang dihadapi dan berusaha melakukan pemecahan masalah tersebut. Kegiatan monitoring dan evaluasi ini juga mempunyai maksud untuk menghindari persepsi siswa kelas IX yang kurang baik maupun persepsi buruk terhadap permainan *Smack Ball*. Begitu juga dengan bentuk kejelasan tujuan dari adanya pembentukan struktur organisasi yang ada di dalam ruang lingkup permainan *Smack Ball* yang diperlukan dalam mengoperasikan pelaksanaan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) di SMP Negeri 8 Surabaya.

Seorang guru harus memahami karakteristik peserta didik agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman terhadap karakteristik ini sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai, aktivitas yang perlu dilakukan dan *assessment* yang tepat bagi peserta didik. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik juga berguna bagi guru saat menentukan model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini terlihat pada hasil observasi yang

dilakukan oleh peneliti, yang mana dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani memberikan kontribusi yang besar bagi para siswa untuk dapat memahami dan mengembangkan keterampilan olahraga yang telah diajarkan oleh tenaga pendidik profesional di SMP Negeri 8 Surabaya. Hal ini membuktikan bahwa para siswa yang terlibat dan mengikuti salah satu aktivitas fisik di dalam ekstrakurikuler permainan *Smack Ball* mampu memberikan nilai positif untuk menumbuhkembangkan keterampilan secara kognitif dan membentuk karakteristik yang baik bagi para peserta didik di SMP Negeri 8 Surabaya.

Di samping itu, peserta didik kelas VII hingga kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya juga memiliki karakteristik yang beragam di setiap jenjangnya, salah satunya adalah pemikiran kritis dalam memahami sesuatu hal. Peserta didik seringkali bertanya dan berpendapat mengenai hal-hal yang belum mereka pahami maupun sudah mereka pahami. Hal inilah yang dapat merangsang rasa keingintahuan para peserta didik terhadap situasi sosial yang ada di lingkungan mereka. Dengan demikian, peserta didik memiliki persepsi yang didasarkan dari hasil penafsiran informasi melalui pengamatan untuk memahami peristiwa atau fenomena yang belum diketahui kebenarannya. Merujuk pada penjelasan di atas, peserta didik yang memiliki persepsi terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dapat diidentifikasi melalui berbagai faktor, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Menariknya, para siswa kelas IX yang terlibat aktif di dalam permainan *Smack Ball* ini cukup pandai terhadap strategi dan cara bermain permainan ini sehingga mereka memahami apa yang telah diajarkan oleh pelatih melalui materi maupun praktek terhadap permainan *Smack Ball*. Hal ini terlihat pada pernyataan yang disampaikan oleh informan selaku pelajar kelas IX yang aktif di dalam permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dalam hasil wawancara berikut:

"Jadi untuk permainan *Smack Ball* ini kita harus melemparkan bola ke dalam ringnya atau *plate zone*. Jadi, kalau kita ingin mendapatkan *point* kita harus memasukkannya disitu. *Smack Ball* juga membutuhkan kerja sama yang hebat di dalam satu tim tersebut."(Wawancara dengan Risqi, Sahrul dan Zahwa selaku Pelajar kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 6 November 2023).

Pada point di atas, informan menyebutkan sebuah teknik yang dilakukan oleh para pemain dalam bermain permainan *Smack Ball* melalui hasil persepsi informan itu sendiri yang dipengaruhi oleh sebuah keinginan atau minat untuk belajar. Berdasarkan persepsi yang dikatakan oleh informan, permainan *Smack Ball* juga muncul dari hubungan yang baik antara pelatih dan juga para siswa kelas IX yang aktif terlibat di dalam permainan *Smack Ball* sehingga berdampak ke dalam sistem pembelajaran yang diterapkan terhadap permainan ini. Para siswa kelas IX yang memahami teknik bermain dan memiliki pengetahuan lebih terhadap permainan *Smack Ball* dilandasi dari adanya faktor peran seorang pelatih yang mengarahkan dan mendidik serta membimbing para kelompok siswa agar pembelajaran dapat diserap dan dipahami dengan baik oleh para siswa kelas IX.

Tidak hanya itu, faktor lainnya juga didasari oleh adanya minat yang diyakini oleh para siswa kelas IX bahwa permainan *Smack Ball* dapat membuahkan dan mengundang persepsi baru kepada para siswa kelas IX dari adanya berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik itu faktor yang tumbuh di dalam tubuh para siswa kelas IX maupun faktor yang muncul dari luar tubuh para siswa kelas IX itu sendiri. Selain itu, ketika proses pembelajaran di dalam permainan *Smack Ball* pun diperlukan aspek gaya belajar sehingga peserta didik di SMPN 8 Surabaya ini dapat memahami serta memiliki cara belajar yang berbeda, baik itu secara *visual learning*, *auditory learning*, dan *kinestetik learning* sehingga dari aspek ini tenaga pendidik harus pintar dalam memilih model pembelajaran terhadap permainan *Smack Ball*, strategi pembelajaran terhadap permainan *Smack Ball*, dan media pembelajaran terhadap permainan *Smack Ball* agar peserta didik dapat memahami dan melaksanakan tiga cakupan kelompok gaya belajar tersebut. Pelatih pun juga harus memiliki standar kompetensi dengan cakupan yang luas, seperti keahlian dalam mengajar, sikap atau *attitude*, serta kemampuan atau *abilites*. Pelatih harus mampu menyampaikan ilmu yang dimiliki di dalam permainan *Smack Ball* sehingga pelatih membutuhkan sumber pengetahuan tentang permainan *Smack Ball* dari banyak referensi dan pembaharuan

pemikiran yang memang mengharuskan pelatih lebih cepat dalam mengetahui perkembangan tersebut. Menariknya, pelatih di SMP Negeri 8 Surabaya sudah memiliki pengetahuan yang baik terhadap permainan *Smack Ball*. Hal ini dibuktikan pada pernyataan yang disampaikan oleh informan selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dalam hasil wawancara berikut:

“Sepengetahuan saya tentang *Smack Ball*, karena saya pernah mengikuti pelatihan sosialisasi terhadap permainan ini. Ini kan masih termasuk permainan baru, mungkin hanya di kota Surabaya, itu pun belum menyeluruh. SD dan SMP sudah mengikuti sekitar 80%. Namun, untuk sekolah unttuk keseluruhannya belum.”(Wawancara dengan Bapak Samuri selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 7 November 2023).

Dari jawaban wawancara di atas, menimbulkan persepsi baru atas gambaran informasi yang ada di dalam permainan *Smack Ball*. Pada dasarnya permainan ini memang sudah terealisasi di SMP Negeri 8 Surabaya sehingga para tim pemain serta pelatih, keduanya memiliki peran yang baik dan partisipatif selama keberjalanan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS), terutama terhadap keberjalanan permainan *Smack Ball*. Kegiatan ini tidak hanya sebatas mengetahui gambaran pengetahuan secara subyektif, namun pelatih memberikan bimbingan yang tepat untuk mengajarkan kepada para pemain terhadap permainan *Smack Ball*. Hal ini telah menjadi bahan referensi bagi guru PJOK dalam proses pembelajarannya. Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa kelas IX dalam permainan *Smack Ball* berguna untuk mendapatkan gambaran utuh serta obyektif dari hasil persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Hasilnya pun, para pemain memang memiliki minat maupun ketertarikan terhadap permainan *Smack Ball* yang telah teraktualisasikan secara rutin melalui program yang digaungkan di SMP Negeri 8 Surabaya, yaitu Program Sekolah Arek Surabaya (SAS). Para siswa kelas IX memiliki sebuah persepsi bahwa permainan ini akan menjadi terkenal, jika dibuatkan ekstrakurikuler khusus permainan ini sehingga para pemain dapat mengikuti *tournament* di tingkat regional maupun di tingkat nasional.

## **Pembahasan**

Permainan *Smack Ball* merupakan permainan bola besar yang baru di Kota Surabaya, dikarenakan memiliki popularitas yang cukup baik sejak tahun 2009 dan sekarang telah diimplementasikan pada program sekolah yang ada di Surabaya, salah satunya yang hadir di SMP Negeri 8 Surabaya. Permainan ini tergolong ke dalam permainan yang cocok bagi anak muda, sebab model permainannya cukup tergolong mudah. SMP Negeri 8 Surabaya sendiri mempunyai sarana dan prasarana yang memadai, terutama adanya lapangan untuk bermain permainan *Smack Ball* sehingga fasilitas ini dan fasilitas lainnya dapat membantu para pemain untuk mensukseskan permainan *Smack Ball* dari adanya sarana pendukung tersebut. Dengan adanya implementasi Program Sekolah Arek Surabaya (SAS), para siswa memiliki persepsi yang positif terhadap permainan *Smack Ball*, sebab kegiatan ini mampu mengembangkan dan mengontrol setiap individu dalam suatu hal yang positif, seperti menumbuhkan kerja sama antar tim yang baik, memiliki daya pikir yang kritis dan inovatif, serta memiliki pengetahuan yang luas terhadap permainan *Smack Ball*.

Hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada para informan, yaitu selaku pemain dari kelas IX dan pelatih permainan *Smack Ball* diperoleh bahwa persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* cukup antusias dan para siswa Kelas IX memiliki kesadaran penuh yang berdampak pada memadainya penggunaan pelayanan publik, seperti akses dalam memakai sarana dan prasarana maupun fasilitas guna menunjang keberhasilan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Dampaknya pun dapat menarik minat para siswa untuk peningkatan keberhasilan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) melalui implementasi permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Untuk itu, pihak lainnya, seperti pelatih juga berusaha untuk membangun pola komunikasi secara langsung dari hasil wawancara dan observasi kepada para siswa kelas IX selaku pemain permainan *Smack Ball* pada agenda praktik pembelajaran permainan ini

maupun dari hasil rapat terbuka yang membahas terkait pelaksanaan permainan ini. Diskusi tersebut dihadiri oleh para pihak *stakeholder*, seperti para pemain dan juga pelatih yang merupakan bagian dari implementasi Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) melalui permainan *Smack Ball* sehingga permainan ini tidak terkendala sekalipun. Hal ini didukung dari hasil wawancara yang dijelaskan oleh seorang informan selaku pelajar kelas IX yang menyebutkan persepsinya bahwa permainan *Smack Ball* cukup digemari oleh para siswa kelas IX lainnya. Hal ini terlihat pada pernyataan yang disampaikan oleh informan selaku pelajar kelas IX dalam hasil wawancara berikut:

“Tidak ada kendala, karena kita sebagai anak kelas IX itu sangat antusias dalam mengikuti permainan *Smack Ball*. Selain itu, kita juga mengajak teman-teman untuk mengikuti *Smack Ball* dan teman-teman sangat suka dan antusias.”(Wawancara dengan Risqi, Sahrul dan Zahwa selaku pelajar kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 6 November 2023).

Menurut Riski selaku pelajar kelas IX, alasan mendasar yang dapat membangun persepsi positif bagi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* adalah aktivitas belajarnya yang menyenangkan. Hal yang sama juga disampaikan oleh Bapak Samuri selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya yang menyatakan bahwa:

“Untuk permainan *Smack Ball* Mas begitu di kenalkan, anak-anak banyak yang antusias. Alat pun sudah lengkap sudah saya belikan. *Plate* sebanyak empat. Untuk ekskulnya belum sampai kesitu, karena *Smack Ball* sendiri mungkin adanya kompetensi hanya satu tahun sekali sekitar Bulan Oktober atau November dan arahnya tingkatnya masih sosialisasi, walaupun itu ada hadiahnya. Kemarin itu sempat pernah pandemi dan vakum, dan memang harapan dari yang menciptakan maunya diharapkan menjadi permainan yang dikenal banyak masyarakat dan disukai masyarakat. Kemudian, menjadi arah permainan yang berprestasi.”(Wawancara dengan Bapak Samuri selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 7 November 2023).

Dengan adanya persepsi yang positif dari para siswa terhadap pendidikan jasmani, terutama dalam kegiatan permainan *Smack ball* di lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri 8 Surabaya, maka para siswa kelas IX diharapkan dapat mengembangkan potensinya di dunia olahraga. Ditambah, ketersediaan sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah yang terdiri dari ruang kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, ruang BK, ruang komputer, ruang OSIS, ruang MPK, ruang pramuka, ruang UKS, ruang kelas, masjid, kantin, dan koperasi, kamar mandi, perpustakaan, laboratorium, taman, parkir, gedung kebudayaan, gor dan lapangan, ruang *supporter*, ruang *scan* dan ruang *meeting*, ruang kelas untuk dilaksanakannya pembelajaran disekolah, labolatorium yang berjumlah 3 ruang yang digunakan ruang lingkup ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta untuk ruang ekstrakurikuler sendiri terdiri atas ruang OSIS dan ruang pramuka. Lebih jelasnya, peneliti beruaha untuk menjabarkan daftar sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 8 Surabaya**

No	Nama Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah dan Waka	1
2.	Ruang Tata Usaha	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Ruang BK	1
5.	Ruang Computer	2
6.	Ruang Osis	1
7.	Ruang MPK	1
8.	Ruang Pramuka	1
9.	Ruang UKS	1
10.	Ruang Kelas	22
11.	Ruang gudang olahraga	1
12.	Kantin	1

13.	Kamar Mandi	19
14.	Perpustakaan	2
15.	Laboratorium	1
16.	Taman	3
17.	Lapangan	1
18.	Gor	1
19.	Parkiran	2
20.	koperasi	1
21.	Ruang Ibadah	1
22.	Ruang Tata Boga	1
23.	Ruang Scan	1
24.	<i>Meeting Room</i>	1

---

Berdasarkan data tabel yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, kegiatan ini menciptakan dampak positif kepada para siswa kelas IX yang ada di SMP Negeri 8 Surabaya bahwa cara ini dapat memberdayakan mereka dalam meningkatkan kemandirian sekaligus melatih daya kreativitas para siswa kelas IX yang terlibat aktif di dalam permainan *Smack Ball* untuk membantu memperkenalkan permainan tersebut serta mensukseskan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS). Keberhasilan pengelolaan Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) berkaitan erat dengan hasil dari persepsi para siswa kelas IX yang telah berperan aktif dalam praktik serta implementasi program tersebut hingga menghasilkan *impact* yang baik. Para siswa kelas IX memberikan persepsi dengan menyatakan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan antusias para siswa kelas IX, sebab permainan yang bersifat unik dan baru pertama kali diterapkan di sekolah-sekolah yang ada di Kota Surabaya sehingga para siswa merasa bahwa olahraga ini adalah olahraga yang menarik. Dengan begitu, banyak para siswa kelas IX yang mendukung kinerja realisasi Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) melalui pengimplementasian permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Hal ini terlihat pada pernyataan yang disampaikan oleh informan selaku pelajar kelas IX dalam hasil wawancara berikut:

“Faktor menariknya, yaitu pada saat mendapatkan point itu kita harus melempar bola ke dalam ring atau *plate zone* itu yang bikin menarik jadi ada kombinasinya dari lemparan sama juga passingan itu harus tepat juga. Waktu kita memassingkan ke teman dan habis itu kita melempar ke platanya juga harus tepat. Dan juga ketika *foul* dan ketika *foul* itu hukumannya langsung *penalty*, jadi anak-anak itu berkumpul jadi satu untuk menangkap bola agar terkena *plate zone* itu seneng banget bagiku. Mungkin dari saya itu mendukung banget untuk olahraga ini karena ini juga bukan pertama kali dulu sudah diterapkan di SMP Negeri 8 Surabaya, karena dulu ada *Covid-19*, jadi sekarang di terapkan lagi. Selain itu, saya bahkan menyarankan untuk membuat ekskul khusus permainan ini untuk bisa mengikuti *tournament-tournament* di luar sekolah ini.”(Wawancara dengan Risqi, Sahrul dan Zahwa selaku pelajar kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 6 November 2023).

Tidak hanya berfokus pada satu informan saja, peneliti juga harus memvalidasi sebuah informasi atau data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Untuk itu, dalam penerapannya peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik triangulasi sumber dengan melihat bahwa sumber yang ditemukan melalui data sekunder, yaitu jurnal terkait permainan *Smack Ball* memiliki validasi yang kuat diantara berbagai sumber data sekunder lainnya. Ditambah, peneliti juga berusaha untuk mengecek ulang validasi data melalui konfirmasi terhadap para informan dari kalim-kalim kebenaran yang disampaikan di hasil wawancara tentang persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Data penelitian menyebutkan bahwa dari hasil wawancara maupun hasil observasi di SMP Negeri 8 Surabaya, para informan memiliki karakteristik yang berbeda untuk menjelaskan hasil persepsi terhadap permainan *Smack Ball*. Informan Riski, Sahrul dan Zahwa selaku pelajar berusaha untuk mejelaskan persepsinya dengan mengkategorikan apa saja yang dapat diperoleh dari permainan *Smack Ball*, baik itu secara pengetahuan yang informan ketahui,

faktor-faktor yang menentukan keberhasilan permainan *Smack Ball*, maupun kendala yang dihadapi selama keberjalanan permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya. Keterlibatan para siswa juga dibantu oleh peran pelatih sehingga dapat menghasilkan sebuah persepsi yang positif di dalam proses kegiatan yang sedang dilakukan.

Dapat diketahui bahwa teknik triangulasi sumber merupakan sebuah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mencari kebenaran data penelitian melalui berbagai sumber sehingga peneliti bisa mendapatkan perbandingan dari tiap-tiap sumber yang berbeda di lokasi penelitian ini, yaitu di SMP Negeri 8 Surabaya. Selain mencari perbandingan terhadap jawaban yang berbeda, tentunya triangulasi sumber juga dapat dilakukan perbandingan data-data yang bersifat sekunder, seperti buku, arsip, maupun berita yang diperoleh sebelumnya. Triangulasi sumber yang dilakukan oleh peneliti diantaranya dengan membandingkan data sekunder dari sumber buku, artikel, jurnal, dan *website* serta melakukan konfirmasi kebenaran dengan cara memeriksa ulang dan konfirmasi keabsahan data ke SMP Negeri 8 Surabaya pada jenis dokumen penelitian. Selain itu, peneliti juga mengecek kebenaran data dengan melakukan konfirmasi terhadap klaim yang diutarakan oleh para informan, yaitu para siswa kelas IX dan informan pendukung lainnya yang mengatakan sumber informasi terkait persepsi informan terhadap permainan *Smack Ball* di SMPN 8 Surabaya. Penggunaan teknik triangulasi sumber ini bertujuan untuk mengetahui keabsahan data penelitian yang ditemukan di lapangan selama proses penelitian berlangsung.

Temuan khusus pada penelitian ini terlihat dari adanya hasil pemaparan yang ditemukan oleh peneliti melalui temuan-temuan data penelitian, seperti hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumen. Observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung di lapangan terhadap kegiatan pembelajaran permainan *Smack Ball* yang dilakukan di lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri 8 Surabaya. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa informan terpilih melalui teknik penentuan informan untuk mengetahui persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball*, serta metode dokumen yang peneliti juga gunakan sebagai data pelengkap atau data pendukung dalam melakukan penelitian, seperti untuk mengetahui terkait profil lokasi penelitian. Lebih lanjut, setelah peneliti melakukan penelitian ini di SMP Negeri 8 Surabaya dengan menggunakan berbagai metode yang disebutkan sebelumnya dapat dipaparkan bahwa selama proses aktivitas *Smack Ball* berlangsung, keterampilan awal yang harus dikuasai oleh pelatih adalah proses mengajar dan membimbing supaya tujuan dari pembelajaran terkait permainan *Smack Ball* dapat tercapai. Namun, nyatanya masih ada segelintir siswa kelas IX yang memiliki *mindset* bahwa permainan bola besar hanya terletak di permainan sepak bola saja sehingga faktor inilah yang mempengaruhi hasil persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* terlihat tidak familiar walaupun realisasinya cukup terkenal. Faktor ini juga mempengaruhi persepsi pelatih bahwa pelaksanaan kegiatan ini harus benar-benar aktif dan efektif sehingga tidak menjadi kesulitan bagi para siswa kelas IX untuk mempelajarinya. Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancara kepada pelatih mengenai faktor yang menjadi akar kendala itu sendiri terhadap permainan *Smack Ball*. Hal ini terlihat pada pernyataan yang disampaikan oleh informan selaku pelatih permainan *Smack Ball* di dalam hasil wawancara berikut:

“Begini Mas karena anak SMP Negeri 8 itu *mindsetnya* itu bola selalu sepak bola, sepak bola. Kemudian sama yang ada bola basket dan bola basket pun *mindset* tetapi tidak semua anak bisa atau mampu dalam bermain bola basket dengan baik. Ini sebagai olahraga alternatif dibandingkan bola voli dan bola basket, ini akan perpaduan antara permainan bola voli dan bola basket dan *American Football*. Saya berikan permainan alternatif agar mereka lebih variasi artinya banyak permainan variasi agar mereka lebih kaya ketika waktu atau jam-jam kosong. Bila dilaksanakan seperti ini di dalam program SAS. Cuman itu mas, permainan ini punya tingkat kesulitan itu di bola-bola, karena menggunakan bola yang khusus, sebenarnya bisa digunakan dengan bola yang lain. Bolanya itu dua jadi di dalam kode permainan *Smack Ball* itu menggunakan dua bola. Begitu pun, yang menjadi perwasitannya juga agak rumit, karena menggunakan dua bola dan memang sudah diberi solusi bisa *goal*

bareng bisa, tetapi ada kalanya hal tertentu pun mesti pernah dulu-duluan mana, yang namanya permainan harus jujur suportif kalau memang lawannya memang *goal* lebih dulu. Ya harus diakui dan bola kita yang keluar dulu harus diakui dan seperti pernah kita bahwa ketika bola kita keluar sendiri harus kembali ke awal dan bola lawan terakhir dimana. Begitu Mas.”(Wawancara dengan Bapak Samuri selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 7 November 2023).

Berdasarkan persepsi pelatih, para siswa menjadi kesulitan, sebab permainan ini dikategorikan cukup rumit untuk dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan ketika jam pelajaran tentang permainan *Smack Ball* ini berlangsung, masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan hingga diharuskan untuk memahami materi dengan baik. Selanjutnya, untuk mengetahui bagaimana persepsi pelatih mengenai sikap para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball*, informan menyebutkan dari hasil wawancara yang didapatkan, yaitu sebagai berikut:

“Seperti yang sudah saya sampaikan ada faktor kesulitannya yang membuat kita begitu tertarik, yaitu pada soal bola. Kalau memang mau main harus ada bola khusus gitu, karena seperti bola voli, tapi lebih tebal lagi bola itu hanya di banting soalnya kemudian ketika bermain menggunakan bola itu menjadi faktor kesulitan tinggi untuk wasit dan pemain harus belajar mengendalikan diri, belajar *supportivitas* yang disiplin artinya bola kita yang keluar harus mengakui itu dan harus mengakui bahwa misalkan celatan lawannya yang memasukkan bola ke *plate* yang kita harus mengakui istilahnya harus benar-benar suportif harus legowo ketika main, karena menggunakan bola dua. Bisa juga sudah diberikan solusi *goal* bisa tercipta dua-duanya, dua tim mencetak *goal* bareng bisa itu yang menjadi tingkat kesulitan dalam permainan ini.”(Wawancara dengan Bapak Samuri selaku pelatih permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya, pada tanggal 7 November 2023).

Walaupun tingkat kesulitan cukup rumit, namun para siswa kelas IX melihat bahwa hal ini menjadi cukup menarik bagi mereka, dikarenakan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan ini tergolong unik dan kebanyakan laki-laki yang mampu memainkannya. Hal ini menjadi menarik pula bagi para siswa kelas IX, dikarenakan dari hasil wawancara yang ada ditunjukkan bahwa terdapat teknik *shooting* dan para pemain harus memiliki ketepatan dalam melakukan teknik tersebut. Para siswa kelas IX yang mengikuti permainan *Smack Ball* didominasi oleh siswa laki-laki, dikarenakan pelaksanaan permainan *Smack Ball* membutuhkan tenaga atau kekuatan fisik, di mana terlihat dari semangat dan antusias para siswa kelas IX dalam mengikuti proses kegiatan di dalam permainan ini. Kebanyakan siswa laki-laki kelas IX merasa dirinya mampu dan berminat untuk mengikuti aktivitas permainan ini dari apa yang sudah diajarkan oleh pelatih permainan *Smack Ball*. Berbeda siswa perempuan kelas IX yang diperoleh dari hasil observasi bahwa siswa perempuan tidak berminat dalam mempraktikkan permainan ini. Selain itu, para siswa perempuan kelas IX tidak antusias ketika pelatih menjelaskan bahan ajar permainan *Smack Ball*. Berdasarkan hasil observasi, siswa laki-laki cenderung mendengarkan penjelasan dari pelatih daripada siswa perempuan yang terlihat pasif. Selain itu, aspek pemahaman para siswa kelas IX sangat berpengaruh terhadap hasil persepsi mereka dalam bentuk kegiatan permainan *Smack Ball*. Para siswa kelas IX memiliki antusiasme yang baik, seperti kemampuan kerja sama yang dijelaskan oleh informan sebelumnya. Selain melakukan teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara langsung, peneliti juga melakukan wawancara oleh beberapa informan sehingga dapat diambil hasil penelitian yang sesuai mengenai persepsi para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara oleh peneliti terkait persepsi siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball*, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu para siswa memiliki rasa semangat dan antusias yang cukup baik untuk mempelajari permainan *Smack Ball* sehingga hasil persepsi pun tergolong positif. Melihat model permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya yang cukup baik, peneliti melihat

bahwa permainan ini mengalami kemajuan yang pesat, dikarenakan adanya ketertarikan dari para siswa kelas IX untuk mengikuti aktivitas olahraga tersebut. Permainan ini pun tergolong unik, karena didukung oleh peran wasit dan bola khusus serta fasilitas lainnya. Kemudian, tidak hanya itu, pemain juga diwajibkan untuk mendapatkan point atau skor dengan melemparkan dan memasukkan ke *plate zone* tim lawan. Permainan ini pada dasarnya dihimpun menjadi satu kesatuan di dalam sebuah Program Arek Surabaya (SAS) sehingga para siswa kelas IX diharapkan untuk mengikuti kegiatan permainan ini bersama pelatih profesional yang sudah ditugaskan untuk membimbing dan mengajarkan permainan ini sesuai model dan strategi pembelajaran yang ada. Melalui hasil observasi dan wawancara, peneliti melihat bahwa Program Sekolah Arek Surabaya (SAS) ini menumbuhkan rasa percaya diri bagi para siswa kelas IX di SMP Negeri 8 Surabaya dan mereka merasa sangat berminat, sebab mereka belum memiliki pengalaman secara langsung untuk memainkannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, informan tersebut juga menyebutkan bahwa permainan *Smack Ball* cukup seru untuk dimainkan dengan tim. Apalagi para pemain dan pelatih bisa bergurau satu sama lain dan mereka memiliki aspek kerjasama yang baik. Hal ini mengundang persepsi baru kepada para siswa kelas IX terhadap permainan *Smack Ball* di SMP Negeri 8 Surabaya dari berbagai faktor yang ada, entah itu faktor internal maupun eksternal sehingga menimbulkan hasil persepsi bagi para siswa kelas IX itu sendiri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asrori. (2020). *Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner*. Jawa Tengah: CV Pena Perada.
- laksana, G. b., Pramono, H., & Mukarromah, S. B. (2017). Perspektif Olahraga Petanque Dalam Mendukung Prestasi Olahraga Di Jawa Tengah. *Journal Of Physical Education and Sport*, 36-41.
- Evendi, Y., Wahjoedi, & Semarayasa, K. (2021). Persepsi peserta Didik Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 137-142.
- Astuti, D., Dimiyati, A., Syafei, M. M., & Mahardhika, D. B. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Penjas Materi Bola Basket Berbasis Daring pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 21 Kota Bekasi di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 137-141.
- Megawati. (2022). Perspektif Siswa dalam Pembelajaran Daring (dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Batara Gowa Kabupaten Gowa.
- Hernawan. (2020). *Olahraga, Rekreasi, dan Waktu Luang (Memahami Arti, Ciri, Fungsi, Tujuan, dan Manfaat, serta dilengkapi dengan Permainan Outdoor Games Activities yang Kreatif, Kreatif, dan Edukatif)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Horne, J., Tomlinson, A., & Whanel, G. (2015). *Understanding Sport*. London: E & FN Spon.
- Anggriawan, N. (2015). Peran Fisiologi Olahraga dalam Menunjang Prestasi. *Jurnal Olahraga Prestasi, Volume 11 Nomor 2*, 10.
- Miles, M. B., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. Arizona State University, America: Sage Publications.
- suharsumi, A. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, S. W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Atkinson, R. L. (2010). *Pengantar Psikologi*. Batam: Interaksara.
- Sobur, A. (2013). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Walgito, B. (2013). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Thoha, M. (2014). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dermawan, D. (2021). *Dinamika Riset Kualitatif: Diskusi Praktis & Contoh Penerapannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Cresswell, J. W. (2016). *research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Miles, M. B. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. Arizon State University, America: Sage Publications.
- Dermawan, D. (2021). *DINAMIKA RISET KUALITATIF: Diskusi Praktis & Contoh Penerapannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.