



Latihan Teknik Dasar Pointing Olahraga Petanque (Pengembangan Video Latihan pada Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Malang)

Ulfa Rosaindah, Imam Hariadi*, Nurrul Riyad Fadhli, Supriatna

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: imam.hariadi.fik@um.ac.id

Paper received: 3-8-2022; revised: 22-8-2022; accepted: 28-8-2022

Abstract

The purpose of this study is to develop variations of basic pointing technique exercises for 2019 class of Sports Coaching Education students. The method used in this research is Research and Development with a procedural model approach involving 38 PKO students batch 2019 at the State University of Malang as research subjects. Collecting data in the form of observations, interviews and questionnaires. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the needs analysis on 38 students showed that it requires the development of a variety of basic pointing techniques. The results of the needs analysis for petanque teachers showed that it required the development of a variety of basic pointing techniques that were packaged using video-based media, accompanied by biomechanical analysis material that focused on basic pointing techniques. This research has gone through a process of two petanque expert validations which obtained 83 percent results, two media expert validations obtained 85 percent results, small group tests obtained 86 percent results, namely the product was suitable for use without revision, large group tests obtained 90 percent results, namely product development proper to use. The results of the study concluded that the product developed in the form of a variation of video-based basic pointing technique exercises met the very valid criteria and was categorized as suitable for use in learning the Petanque subject of students PKO 2019 State University of Malang.

Keywords: variations of basic technique practice pointing; petanque; video

Abstrak

Tujuan pada penelitian ini yaitu mengembangkan variasi latihan teknik dasar pointing pada mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Research and Development* dengan pendekatan model procedural yang melibatkan 38 mahasiswa PKO angkatan 2019 di Universitas Negeri Malang sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan pada 38 mahasiswa diperoleh bahwa memerlukan pengembangan variasi teknik dasar pointing yang bervariasi. Hasil analisis kebutuhan pada pengajar petanque diperoleh bahwa memerlukan pengembangan variasi teknik dasar pointing yang dikemas menggunakan media berbasis video, disertai dengan materi analisis biomekanika yang terfokus pada teknik dasar pointing. Penelitian ini telah melalui proses dua validasi ahli petanque yang diperoleh hasil 83 persen, dua validasi ahli media diperoleh hasil 85 persen, uji kelompok kecil diperoleh hasil 86 persen yakni produk layak digunakan tanpa melakukan revisi, uji kelompok besar diperoleh hasil sebesar 90 persen yakni produk pengembangan layak digunakan. Hasil penelitian mendapatkan simpulan bahwa produk yang dikembangkan berupa variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video telah memenuhi kriteria sangat valid dan dikategorikan layak digunakan pada pembelajaran mata kuliah petanque mahasiswa PKO 2019 Universitas Negeri Malang.

Kata kunci: variasi latihan teknik dasar pointing; petanque; video

1. Pendahuluan

Olahraga dalam pendidikan kurikulum 12 memiliki standarisasi dalam prosesnya, karena pengajar dituntut untuk mempertanggung-jawabkan hasil dari proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Ward yang mengatakan bahwa pengajar harus diajarkan lima standarisasi nasional secara kompeten (Ward, 2013). Kelima standarisasi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan literasi fisik secara individu yang terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan tingkat percaya diri untuk menjalani kehidupan aktivitas fisik yang menyehatkan. Standarisasi ini jika dilakukan oleh pengajar secara konsisten dapat memberikan impact atau manfaat baik bagi pelajar. Standarisasi nasional dalam pembelajaran di Amerika berupa (1) menunjukkan kemampuan diri dalam berbagai keterampilan motorik dan pola gerakan, (2) menerapkan pengetahuan yang dipelajari tentang konsep, prinsip, strategi, dan taktik yang terkait dengan gerakan dan kinerja, (3) menunjukkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai dan mempertahankan tingkat aktivitas fisik dan kebugaran yang sehat, (4) sikap diri atau sosial yang bertanggung jawab dan saling menghargai (5) mengakui nilai aktivitas fisik untuk tantangan, kesehatan, hobi, interaksi sosial, dan cara mengekspresikan diri (SHAPE America, 2014). Konsep pembelajaran secara tradisional membatasi penggunaan jaringan komputer dalam pembelajaran olahraga, yang menyebabkan keterbelakangannya dalam informatisasi dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Li et al., 2011). Tradisional yang dimaksudkan disini diketahui jika umumnya olahraga banyak dilakukan di lapangan, namun ada kalanya pengajar tidak membatasi penggunaan jaringan komputer karena menimbulkan terbatasnya pengetahuan yang didapat oleh pelajar. Batasan ini tidak untuk keadaan Indonesia sekarang.

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia sekarang ini, mengharuskan pemerintah mengadakan PSBB guna memutus peyebaran virus sehingga pembelajaran dilakukan secara online. Pembelajaran jarak jauh menjadi satu-satunya solusi untuk aspek pendidikan (Aboagye et al., 2020). Penyebaran virus menjadi merata ke berbagai daerah dan memberikan dampak yang beragam salah satunya aktivitas sosial masyarakat terutama pada aspek pendidikan (Qiu et al., 2018). Pembelajaran online membutuhkan keterampilan komputer dasar yang lebih tinggi (Sun et al., 2020), efisiensi interaksi dalam proses belajar mengajar, serta minat belajar (Hartnett, 2016). Pembelajaran online membutuhkan media untuk menunjang capaian proses pembelajaran yang diharapkan (Miftah, 2013). Media yang dimaksudkan yaitu berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi mudah, efisien, dan menarik (Nurrita, 2018). Metode blended learning yakni metode pembelajaran yang menggabungkan “pembelajaran langsung” dengan “pembelajaran online berbasis web”. Selaras dengan hasil penelitian Feng yang menunjukkan bahwa blended learning dapat meningkatkan efektivitas dan kinerja belajar siswa (Feng, 2018). Diyakini bahwa pembelajaran campuran merupakan kegiatan untuk mewujudkan tujuan pengajaran dengan menggunakan teknologi Web (seperti pembelajaran kolaboratif, kondisi ruang kelas virtual, media streaming, dll). Proses ini mengintegrasikan berbagai metode pengajaran (seperti konstruktivisme, kognitivisme dan behaviorisme). Kombinasi dari metode pengajaran dan pelatihan tatap muka tradisional bertujuan untuk mencapai hasil pengajaran terbaik dalam mewujudkan pembelajaran atau hasil kerja yang baik. Namun, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode blended learning ini pada situasi pandemi tidak dapat berjalan maksimal. Ketidakmaksimalan selama proses pembelajaran memengaruhi hasil belajar, karena pada pembelajaran olahraga tidak hanya mempelajari teori saja melainkan adanya praktik untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa. Keterampilan teknik dasar pada

olahraga petanque yaitu teknik dasar pointing dan shooting. Teknik ini walaupun terlihat simple atau mudah tetapi membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam pelaksanaannya.

Permainan petanque tidak dibatasi oleh tingkat usia, hanya membutuhkan konsentrasi, ketelitian, skill, mental, dan prinsip bertahan maupun menyerang (Suwanto et al., 2018). Umumnya para olahragawan membutuhkan olahraga yang aktif dalam bergerak, tetapi pada olahraga petanque sangatlah berbeda. Olahraga ini membutuhkan akurasi tinggi dalam melemparkan bola besi untuk mendekati ke bola kayu sebagai sasaran serta menjauhkan bola besi lawan (Sutrisna et al., 2018). Petanque merupakan olahraga baru yang masuk ke Indonesia dan menjadi salah satu mata kuliah olahraga di perguruan tinggi fakultas ilmu keolahragaan. Menjadikan olahraga ini sebagai salah satu mata kuliah merupakan bentuk pemerataan ke masyarakat yang dilakukan oleh FOPI (Federasi Olahraga Petanque Indonesia). Pembelajaran mata kuliah petanque memerlukan praktikum untuk meningkatkan teknik dasar pada mahasiswa. Praktikum dapat dijalankan secara maksimal jika pengajar melakukan proses pembelajaran secara tatap muka, dengan begitu mahasiswa dapat mencontoh dan mengetahuinya secara langsung. Namun pembelajaran tatap muka untuk kuliah praktik tidak dapat diimplementasikan oleh pengajar karena seluruh pembelajaran dialihkan ke pembelajaran online.

Diketahui pointing menjadi salah satu teknik dasar pada permainan petanque. Teknik pointing merupakan tahapan awal di suatu tim untuk memulai permainan. Pengertian pointing itu sendiri merupakan lemparan bola besi dengan tujuan untuk mendekati bola besi ke bola kayu yang disebut boka atau jack dalam bahasa perancisnya dengan kaki berada di dalam circle atau lingkaran dan pemain menentukan landing terlebih dahulu agar sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Teknik dasar pointing memiliki tiga karakteristik yaitu Roll, Soft Lob/Half Lob, dan High Lob/Full Lob (Pelana, 2015). Ketiga karakteristik lemparan pointing dapat dilakukan dengan posisi jongkok maupun berdiri. Memilih dengan menggunakan posisi jongkok ataupun berdiri dilakukan dengan melihat jauh dekatnya bola kayu. Teknik dasar pointing menjadi salah satu teknik yang sering digunakan, karena tidak membahayakan kedudukan menang pada sebuah tim tetapi tidak menutup kemungkinan pemain juga melakukan suatu tembakan atau shooting. Menembak bola secara konsisten adalah salah satu hal tersulit untuk dilakukan dalam olahraga apa pun yang saya tahu, dan kehilangan bola memberi tim lain keuntungan besar (Bice et al., 2017). Hal ini dikuatkan oleh hasil observasi kepada beberapa mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2019 saat pembelajaran mata kuliah petanque terkadang terlihat kurang antusias, munculnya rasa bosan dan kurang bersemangat dalam berlatih. Memang terlihat mudah dan terkesan monoton permainannya tapi tidaklah mudah melakukan olahraga yang menggunakan akurasi tinggi. Oleh sebab itu, penelitian ini menghasilkan pengembangan produk berupa variasi latihan teknik dasar pointing untuk mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Malang yang dikemas dalam bentuk video. Penulis berharap agar semua mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga dapat mengakses dengan mudah sehingga dapat berlatih secara maksimal ketika masa pandemi berlangsung.

Video merupakan bahan media yang bermanfaat dalam proses pembelajaran dengan cara didengar (audio visual) dan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi/materi pelajaran oleh pengajar. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video tampak dapat disajikan secara bersamaan (Farista et al., 2018). Koumi dalam bukunya, menjelaskan tiga jenis nilai bahwa video ditempatkan dengan baik

untuk ditambahkan dalam konteks pendidikan: (a) kognitif, (b) pengalaman, dan (c) pengasuhan. Nilai kognitif mencakup strategi visual untuk membantu pembelajaran, seperti demonstrasi proses menggunakan grafik animasi. Nilai pengalaman memberikan pengalaman perwakilan, memungkinkan pemirsa untuk melihat sesuatu dalam video yang mungkin tidak dapat mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Nilai pengasuhan mengacu pada kekuatan video untuk memotivasi dan terhubung dengan penontonnya melalui domain afektif (Koumi, 2006). Kumpulan beberapa media seperti media audio, grafik, gambar, animasi dan video memudahkan bagi pelajar dalam menerima informasi serta menambah ilmu pengetahuan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran pada aspek pendidikan yang lebih baik (Febriany et al., 2019). Buktinya bahwa beberapa universitas telah menggunakan media sosial sebagai penunjang dalam proses mengajar serta menganalisis perspektif mahasiswa terkait penggunaan media sosial untuk kelancaran proses pembelajarannya (Ningtiyas et al., 2020).

Variasi dibutuhkan pada olahraga yang bersifat permainan. Latihan yang bervariasi akan membawa manfaat bagi olahragawan. Petanque yang menjadi salah satu olahraga yang baru populer di Indonesia, tentunya bagi mahasiswa yang baru menempuh mata kuliah petanque masih awam dalam pelaksanaan teknik dasarnya. Dilihat olahraga ini tergolong mudah, tetapi bagi orang yang baru mengenali tentunya masih kesulitan dan mudah bosan dalam mengasah keterampilan teknik dasarnya. Dengan adanya pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video maka keterampilan teknik dasar pointing mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga 2019 akan mengalami peningkatan dikarenakan produk pengembangan yang dibuat ini mudah untuk diakses dan dapat dilihat kapan saja serta dimana saja, dilengkapi dengan pengenalan petanque secara umum, cara pelaksanaan langkah demi langkah, serta permainan langsung double agar pengajar dan mahasiswa mudah memahami karakteristik permainan olahraga petanque. Sehingga diharapkan terlaksananya pembelajaran daring secara maksimal, flexible, efektif, dan menyenangkan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model R&D (Research and Development) dari Sugiyono pada level 4 yaitu meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015:206) sesuai dengan model yang digunakan oleh peneliti yaitu model prosedural yang bersifat deskriptif. Model prosedural yaitu proses penelitian yang melewati langkah-langkah dalam menghasilkan produk baru. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan 4 fase sesuai dengan kebutuhan peneliti, yaitu: (1) potensi masalah dan perancangan produk, melakukan wawancara kepada pengajar mata kuliah petanque dan analisis kebutuhan mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga 2019 dengan pengisian angket. Setelah data terkumpul peneliti melakukan perencanaan serta mendesain apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga 2019 dalam mata kuliah petanque, yaitu pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing yang dikemas dalam bentuk media video, (2) validasi desain dan revisi desain, yaitu melakukan validasi oleh dua ahli latihan petanque yaitu dosen dan pelatih Fakultas Ilmu Keolahragaan sekaligus ahli petanque penelitian ini untuk melakukan revisi mengenai rancangan variasi latihan teknik dasar pointing yang telah dibuat. Selain penilaian dari ahli petanque terdapat penilaian dari dua ahli media untuk penyempurnaan media video yaitu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan sekaligus ahli media. Instrumen yang digunakan dalam melakukan validasi yaitu berupa angket, (3) uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar), produk yang telah direvisi berdasarkan saran ahli petanque dan ahli media kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 15 mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga di Universitas Negeri Malang, kemudian

dilakukan uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga 2019 Universitas Negeri Malang, (4) Produk akhir, yaitu setelah produk diujikan pada kelompok kecil dan besar jika tidak ada revisi maka produk pengembangan telah jadi produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Malang yang melibatkan 38 mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga angkatan 2019 Universitas Negeri Malang menggunakan instrumen berupa angket. Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif (Dousay et al., 2011). Data kualitatif pada penelitian ini dengan jenis data yang berupa kalimat atau deskriptif hasil dari saran analisis kebutuhan member, wawancara fasilitator, saran dan pendapat para ahli. Pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket/kuesioner. Angket tersebut diberikan kepada subjek untuk diisi. Analisis data kualitatif dikemukakan oleh Sugiyono bahwa, proses menemukan jawaban dari suatu masalah yang disusun secara sistematis data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori yang disusun, menjabarkan ke dalam inti-inti yang diperlukan, melakukan sintesa atau menyusun kembali komponen-komponen yang dibutuhkan, menyusun ke dalam pola (hubungan antar kategori), mempelajari mana yang lebih penting, dan menarik kesimpulan sehingga data yang diperoleh mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain (Sugiyono, 2015:368). Sedangkan, analisis data kuantitatif yaitu kegiatan dalam mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diujikan. Jika penelitian tidak merumuskan hipotesis, langkah dalam pengujian hipotesis dapat ditiadakan (Sugiyono, 2015:253). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga 2019

Dari Pengambilan data analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 25 April 2020 dengan menyebar angket menggunakan google form kepada 38 mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga Universitas Negeri Malang angkatan 2019. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui masalah terhadap latihan petanque yang dilakukan agar segera melakukan pemecahan masalah tersebut, didapatkan hasil bahwa 100% mahasiswa menggunakan media elektronik sebagai media informasi tentang pembelajaran petanque. Dimasa pandemi covid-19, didapatkan bahwa 87% mahasiswa lebih banyak memperoleh pengajaran teori yang dapat diakses melalui Sipejar, sedangkan 13% mahasiswa yang berdomisili di wilayah Malang diwajibkan untuk mengikuti praktek lapangan, sehingga mahasiswa yang tidak berdomisili di Malang hanya terbatas pada pembelajaran teori. Sebanyak 84% mahasiswa mengerti mengenai teori petanque yang sudah diajarkan, sedangkan 16% mahasiswa kurang mengerti mengenai teori petanque yang diajarkan.

Metode pengajaran teknik dasar petanque didapatkan bahwa 16% mahasiswa pernah diberikan contoh pengajaran secara langsung mengenai cara melakukan teknik dasar petanque dan 84% mahasiswa tidak pernah diberikan contoh pengajaran secara langsung dikarenakan perkuliahan lebih banyak dilakukan secara daring. 16% teknik pointing mudah

dilakukan oleh mahasiswa yang berdomisili di wilayah Malang karena diwajibkannya mengikuti perkuliahan praktik dengan tetap mematuhi protokol kesehatan dan 84% teknik pointing sulit dilakukan oleh mahasiswa yang tidak berdomisili di wilayah Malang karena terbatasnya sarana dan prasarana. Adanya tambahan materi sebagai penunjang pembelajaran petanque bahwa 100% mahasiswa sangat memerlukan sebagai tambahan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan teknik dasar pointing yang benar. Teknik dasar pointing merupakan teknik dasar awalan untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya didapatkan bahwa 100% mahasiswa membutuhkan banyak variasi latihan teknik dasar pointing. Sebanyak 100% mahasiswa membutuhkan media video yang didalamnya terdapat 10 variasi latihan teknik dasar petanque agar mudah dalam melakukan praktik secara mandiri. Pembelajaran dengan media yang dikemas secara menarik akan memberikan manfaat dalam memecahkan masalah agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sebanyak 100% mahasiswa menjawab bahwa akan lebih efisien dan menarik jika variasi latihan teknik dasar pointing dikemas menggunakan media video. Sebanyak 100% mahasiswa setuju jika adanya tambahan variasi latihan teknik dasar pointing.

3.2. Hasil Analisis Kebutuhan Pengajar Petanque

Hasil wawancara oleh pengajar petanque mengenai kebutuhan dari mahasiswa dalam mempelajari olahraga petanque sebagai salah satu mata kuliah, diperoleh hasil bahwa mahasiswa membutuhkan media yang dapat dilakukan secara daring sebagai penyalur informasi di masa pandemi covid-19 sehingga proses belajar atau latihan dapat terlaksana secara mandiri dan maksimal, mahasiswa membutuhkan materi tambahan sebagai penambahan wawasan seperti analisis gerak biomekanika dan teknik dasar yang lebih spesifik. Analisis gerak biomekanika diperlukan untuk mahasiswa dalam melakukan lemparan dengan benar sekaligus meminimalisir terjadinya cedera. Materi tambahan tersebut dibutuhkan karena olahraga petanque menjadi salah satu mata kuliah baru untuk mengenalkan di kalangan mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga, variasi teknik dasar pointing sangat dibutuhkan karena teknik dasar pointing merupakan teknik dasar awalan dimulainya permainan sekaligus teknik yang sering digunakan dalam memperoleh poin, mahasiswa membutuhkan berbagai variasi latihan teknik dasar pointing dengan tujuan agar dapat menikmati permainan tanpa merasakan kebosanan selama proses latihan, di masa pandemi sistem pembelajaran terutama pada mata kuliah petanque sangat berdampak karena terbatasnya sarana dan prasarana selama proses latihan sehingga informasi yang didapat selama pembelajaran daring tidak tersampaikan secara maksimal, adanya media video sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan menerapkan secara mandiri, mahasiswa akan mengetahui bagaimana cara memegang bos dengan benar, cara pelemparan, hingga cara bermainnya. Susunan desain produk telah divalidasi oleh 2 ahli. Hasil dari 2 ahli tersebut diperoleh data dari penyebaran angket yang menggunakan skala likert yang disesuaikan dengan kriteria kejelasan, kesesuaian, kemudahan, kebermanfaatan, dan kemenarikan untuk ahli petanque, sedangkan kriteria kemenarikan, kesesuaian, kejelasan, dan ketepatan untuk ahli media. Skala likert merupakan pengukuran pendapat, seseorang atau sekelompok orang, sikap, persepsi terhadap masalah yang diteliti, produk yang dirancang, proses pembuatan produk yang dikembangkan. Jawaban dari setiap instrumen memiliki gradasi dari yang positif hingga negatif (Sugiyono, 2015:165). Butir-butir soal yang terdiri dari empat atau lebih untuk dijadikan sebuah nilai atau skor, yang umumnya digunakan dalam angket/kuesioner dalam penelitian yang akan menentukan responden dalam memilih suatu pernyataan dengan

memilih salah satu jawaban yang telah disediakan (Syofian et al., 2015). Hasil data validasi ahli petanque dan ahli media dapat di lihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Petanque

No	Aspek	Skor Ahli Petanque 1	Skor Ahli Petanque 2	TSEV	S-MAX	P(%)	Kriteria
1	Kejelasan	3	4	7	8	88	Sangat Valid
2	Kesesuaian	9	9	18	24	75	Cukup Valid
3	Kemudahan	3	4	7	8	88	Sangat Valid
4	Kebermanfaatan	6	8	14	16	88	Sangat Valid
5	Kemenarikan	3	4	7	8	88	Sangat Valid
Total				53	64	83	Sangat Valid

Hasil analisis data yang diperoleh dari ahli petanque dengan persentase sebesar 83%, hal tersebut berdasarkan aspek kejelasan, kesesuaian, kemudahan, kebermanfaatan, dan kemenarikan, kemudian dikonversikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan. Hasil evaluasi dari ahli petanque berupa tambahan tujuan dalam permainan pointing, tambahan pembahasan dalam mempelajari teknik dasar pointing, serta perubahan skema gambar variasi latihan teknik dasar pointing.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Ahli Petanque 1	Skor Ahli Petanque 2	TSEV	S-MAX	P(%)	Kriteria
1	Kemenarikan	11	9	20	24	83	Sangat Valid
2	Kesesuaian	10	11	21	24	87,5	Sangat Valid
3	Kejelasan	11	9	20	24	83	Sangat Valid
4	Ketepatan	4	3	7	8	83	Sangat Valid
Total				68	80	85	Sangat Valid

Hasil analisis data yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 85%, hal tersebut berdasarkan aspek kemenarikan, kesesuaian, kejelasan, ketepatan, kemudian dikonversikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan. Hasil evaluasi dari ahli media berupa saran dan masukan terhadap produk pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video sebagai berikut: uji ahli mengatakan bahwa beberapa gambar menggunakan foto dari peneliti agar resolusi gambar lebih tinggi dan memberikan ucapan kata penutup pada video.

Kumpulan beberapa evaluasi dari para ahli diperbaiki terlebih dahulu sebelum diuji cobakan. Uji coba kelompok kecil dilakukan melalui virtual zoom dengan subjek 15 mahasiswa dan uji coba kelompok besar dengan subjek 30 mahasiswa. Hasil data uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	TSEV	S-Max	P(%)	Kriteria
1	Kemenarikan	261	300	87	Sangat Valid
2	Kejelasan	210	240	87,5	Sangat Valid
3	Kemudahan	255	300	85	Sangat Valid
4	Ketepatan	51	60	85	Sangat Valid
Total		777	900	86	Sangat Valid

Hasil analisis data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dengan menyebar angket yang dilakukan oleh 15 mahasiswa Universitas Negeri Malang angkatan 2019, dengan persentase sebesar 86%. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan aspek kemenarikan, kejelasan, kemudahan, dan ketepatan yang dikonversikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan menunjukkan bahwa produk pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing yang dikemas dalam bentuk video telah memenuhi kriteria sangat valid.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	TSEV	S-Max	P(%)	Kriteria
1	Kemenarikan	541	600	90,17	Sangat Valid
2	Kejelasan	441	480	91,88	Sangat Valid
3	Kemudahan	540	600	90	Sangat Valid
4	Ketepatan	105	120	87,5	Sangat Valid
Total		1627	1800	90	Sangat Valid

Hasil analisis data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar dengan menyebar angket yang dilakukan oleh 30 mahasiswa Universitas Negeri Malang angkatan 2019, dengan persentase sebesar 90%. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan aspek kemenarikan, kejelasan, kemudahan, dan ketepatan yang dikonversikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan menunjukkan bahwa produk pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing yang dikemas dalam bentuk video telah memenuhi kriteria sangat valid.

Sajian yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan oleh mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2019 diketahui bahwa di masa pandemi kegiatan pembelajaran petanque dilakukan secara daring, Jamaludin dalam penelitiannya mengatakan bahwa lebih dari 60% mahasiswa telah melakukan pembelajaran menggunakan sistem daring maka 50% menyatakan sistem daring memberikan kemudahan sebagai proses pembelajaran pada kondisi tertentu (Jamaluddin et al., 2020). Sistem pembelajaran menggunakan media elektronik dapat dijadikan pembelajaran mandiri secara interaktif kapanpun dan dimanapun (Mayudho et al., 2020). Pembelajaran daring dijelaskan oleh sebagian besar penulis sebagai akses ke pengalaman belajar melalui penggunaan beberapa teknologi (Carliner et al., 2004). Benson dalam penelitiannya mengidentifikasi pembelajaran online sebagai versi pembelajaran jarak jauh yang lebih baru yang meningkatkan akses ke peluang pendidikan bagi pelajar yang digambarkan sebagai pembelajaran tatap muka (Benson, 2002). Penulis lain membahas tidak hanya aksesibilitas pembelajaran online tetapi juga konektivitasnya, fleksibilitas dan kemampuannya untuk mempromosikan interaksi yang bervariasi (Hiltz et al., 2005). Pembelajaran daring menyebabkan mahasiswa dapat memahami secara teori saja, ini menyebabkan ketidakefektifan pada proses pembelajaran (Keskin et al., 2020). Umumnya pada perkuliahan dengan mengambil jurusan olahraga tidak hanya pemahaman materi saja melainkan praktikum di lapangan juga diperlukan, pernyataan ini sesuai dengan hasil

penelitian (Kırbaş, 2020). Keskin dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa berusaha memahami informasi saja tanpa menerapkan, dapat menyebabkan mereka cepat melupakan mata pelajaran (Keskin et al., 2020).

Hasil yang diperoleh peneliti diketahui bahwa mahasiswa memerlukan pengetahuan dari segi teknik dasar pointing agar dapat melakukannya dengan benar, teknik pointing merupakan teknik yang utama sebagai perolehan poin dalam mendekati bola besi pada target (Cahyono et al., 2018), itulah mengapa peningkatan teknik sangat penting, karena mengkondisikan efisiensi setiap rilis (Balan et al., 2018). Pemberian materi berupa keterampilan gerak dasar dan kemampuan teknik dasar yang disesuaikan dengan kebutuhan (Irawan et al., 2020). Seperti yang diketahui petanque memiliki dua teknik dasar, salah satunya teknik pointing. Mahasiswa memerlukan tambahan materi sebagai alternatif dan tambahan pengetahuan selain dengan pengajaran yang dilakukan secara daring. Aktivitas pembelajaran kontekstual dapat terlaksana secara maksimal jika terdapat penunjang media, alat, dan bahan yang memadai (Syarifudin, 2020). Terbatasnya sarana dan prasarana ketika dilakukannya pembelajaran secara daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teknik dasar petanque, sarana dan prasarana merupakan suatu kebutuhan dalam olahraga (Pramono, 2017), hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan sebagai pemanfaatan dalam proses perkuliahan harus disesuaikan dengan kebutuhan dari mahasiswa. Terbukti bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring menjadikan sebuah inovasi di dunia pendidikan sebagai tantangan sumber pembelajaran yang variatif (Jamaluddin et al., 2020). Kegiatan perkuliahan pada mata kuliah petanque yang dilakukan secara offline dapat ditunjang dengan adanya media video sebagai pemecahan masalah dalam keberlangsungan sistem perkuliahan secara online. Sesuai dengan hasil penelitian Chen yang mengatakan bahwa materi dan video yang digunakan dalam pembelajaran online membuat siswa merasa seperti sedang mengikuti pelajaran di kelas (Chen et al., 2015). Pembelajaran online memberikan kesempatan untuk berulang kali mendengarkan apa yang ingin dipelajari dengan menonton pelajaran secara berulang-ulang melalui video (Brecht et al., 2008).

Analisis kebutuhan oleh pengajar petanque diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan media yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi agar mempermudah dalam melaksanakan perkuliahan petanque secara maksimal. Hendriyani dalam penelitiannya mengatakan bahwa teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sistem informasi pembelajaran yang memberikan manfaat seperti audio, visual, maupun audio visual baik cetak atau elektronik (Hendriyani et al., 2018). Pemanfaatan teknologi menjadi alat dalam mengembangkan keterampilan berpikir secara maksimal (Zhafira et al., 2020). Perlu adanya tambahan materi dalam menunjang pengetahuan mahasiswa mengenai olahraga petanque, seperti analisis gerakan biomekanika, dan teknik dasar yang lebih spesifik. Pointing menjadi salah satu teknik dasar pada olahraga petanque sekaligus merupakan tahap awal teknik dasar yang perlu dipelajari, karena pada saat memulai permainan setelah melemparkan bola kayu teknik pointing yang kemudian digunakan (Schätzle, 2018). Penguasaan teknik dasar yang benar ditimbulkan melalui analisis biomekanika, karena dengan adanya analisa tersebut pemain dapat melakukan pelemparan dan jatuhnya bola tepat pada sasaran (Kharim et al., 2018), serta dengan analisa biomekanika menghindari terjadinya peristiwa yang tidak diinginkan seperti cedera contohnya. Pembelajaran yang dilakukan secara online mahasiswa hanya bisa mendengarkan, sehingga pembelajaran tersebut menjadi tantangan bagi pengajar maupun mahasiswa agar dapat memahami materi yang disampaikan (Jamaluddin et al., 2020). Adapun pernyataan yang diungkapkan dalam penelitian Uluoz yaitu sistem pendidikan jarak

jauh menguntungkan di beberapa aspek dan merugikan di beberapa aspek akibat pandemi covid 19 (Uluoz, 2020). Pembelajaran secara online dapat menguntungkan bagi mahasiswa dan dosen pengajar pada efisiensi proses pembelajaran. Sedangkan, dampak negatif yang ditimbulkan karena terbatasnya jaringan di suatu daerah yang mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran.

Kemampuan maksimal olahragawan dengan memperhatikan prinsip biomekanika secara deskriptif eksploratif memberi dampak evaluasi dan umpan balik (Bustomi et al., 2020). Materi tersebut dibutuhkan karena olahraga petanque menjadi salah satu olahraga baru untuk mengenalkan pada kalangan mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga. Diketahui bahwa analisis biomekanika diperlukan mahasiswa dalam melakukan lemparan dengan benar, didapatkan dari hasil penelitian biomekanika teknik dasar pointing bahwa teknik pointing pada segi biomekanika terdiri dari tahap memegang bosi diperoleh hasil persentase sebesar 88%, tahap posisi kaki hasil persentase sebesar 92%, dan tahap melempar bosi dengan persentase sebesar 74,4%, gerakan yang memadukan koordinasi mata tangan merupakan gerakan pointing, sehingga ketika melakukan pointing otot-otot akan berkontraksi. Perlunya pengembangan keterampilan dasar petanque yang disesuaikan dengan kebutuhan dari mahasiswa, untuk meningkatkan keterampilan harus memiliki variasi model latihan yang berbeda agar tidak monoton (Pelana et al., 2021). Sistem pembelajaran petanque sebagai salah satu mata kuliah dengan berbagai media yang dapat dilakukan secara mandiri, sehingga perlunya media video sebagai media untuk memberikan contoh cara melakukan teknik dasar pointing dengan benar, sesuai dengan penelitian Merkt bahwa video merupakan komponen integral di lingkungan pendidikan, dari sudut pandang psikologi pendidikan penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat efektif (Merkt et al., 2011). Adanya media yang perlu digunakan untuk mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga angkatan 2019 terhadap mata kuliah petanque sebagai pengembangan variasi pointing sesuai dengan kebutuhan dari mahasiswa itu sendiri, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan tambahan wawasan pengetahuan dimana perkuliahan secara daring dapat dilakukan secara mandiri, sebagai hasil praktek lapangan.

Hasil evaluasi ahli petanque didapatkan bahwa perlunya tambahan tujuan dalam permainan pointing. Hal tersebut menunjukkan bahwa, tujuan sebagai peningkatan pemahaman tentang permainan petanque (Permadi et al., 2020). Hasil evaluasi ahli media didapatkan bahwa perlunya perbaikan gambar dari produk rancangan variasi dengan resolusi yang tinggi. Fajaristian dalam penelitiannya mengatakan bahwa media gambar merupakan media visual yang dapat membuat seseorang menangkap ide ataupun informasi dengan jelas, lebih jelas dibandingkan dengan pengungkapan dengan kata kata (Fajaristian, 2014). Terkait tambahan materi dalam mempelajari teknik dasar pointing, sehingga perlunya pembahasan mengenai pelaksanaan yang lebih spesifik. Diketahui bahwa proses pembelajaran yang membedakan yaitu dari segi tujuan, materi yang lebih spesifik, serta karakteristik subjek (Anggraeni et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pembahasan pelaksanaan diperlukan untuk memperjelas ketepatan dalam melakukan teknik dasar pointing, sehingga hanya terfokus pada teknik dasar pointing yang dikembangkan.

Hasil dari uji lapangan diketahui bahwa variasi latihan teknik dasar pointing menggunakan media video sangat tepat sebagai penunjang perkuliahan di masa pandemi covid -19 untuk mahasiswa Pendidikan Keperawatan Olahraga angkatan 2019, dimana pembelajaran menggunakan media sangat membantu mahasiswa sebagai salah satu media pembelajaran

yang efektif (Rahmelina et al., 2019). Pemanfaatan teknologi digital digunakan sebagai rancangan metode pembelajaran terbaru, yang lebih menarik pada ranah kognitif, psikomotor, dan afektif (Hakim et al., 2021). Didapatkan dari hasil penelitian bahwa sekitar 88,2% siswa aktif menggunakan internet diluar jam pembelajaran, dan siswa membutuhkan penggunaan internet >120 menit setiap harinya (Syahriningsih et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan akan menjadi sumber pembelajaran bagi mahasiswa dalam memudahkan dalam pengaplikasian variasi latihan yang dikembangkan, sehingga meminimalisir penggunaan internet. Perlunya variasi latihan teknik dasar pointing dengan media dalam memperoleh materi belajar lebih menarik dan dikemas lebih praktis yang nantinya dapat diterima baik oleh mahasiswa. Media video yang digunakan sebagai pembelajaran mata kuliah petanque, digunakan sebagai pencapaian tujuan pembelajaran agar dapat menjadi terobosan efektif dalam mengolah informasi sehingga dapat memahami siswanya dimana saja dan kapan saja (Syahmaidi et al., 2016).

Produk pengembangan ini merupakan pengembangan variasi latihan teknik dasar pointing berbasis video untuk mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga pada mata kuliah petanque angkatan 2019. Terdapat video yang terdiri dari teknik 10 variasi teknik dasar pointing, dan permainan mengenai petanque disertai dengan tambahan sebagai penunjang pembelajaran mahasiswa mengenai mata kuliah petanque yang didalamnya terdapat analisis biomekanika. Di masa pandemi covid-19 kegiatan perkuliahan dilakukan secara daring, sehingga adanya solusi untuk memecahkan masalah agar perkuliahan tetap berjalan lancar dan dapat diterima mahasiswa secara utuh, adanya produk yang dikembangkan dengan dikemas menggunakan media berbasis video yang dapat membantu mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan secara daring, dan terdapat tambahan materi sebagai acuan agar lebih memahami mengenai analisis biomekanika terkait teknik dasar pointing.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Variasi Latihan Teknik Dasar Pointing Berbasis Video Pada Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga 2019 Universitas Negeri Malang” dilihat dari hasil analisis kebutuhan bahwa mahasiswa sangat memerlukan variasi teknik dasar pointing yang dikemas menggunakan media berbasis video, disertai dengan materi tentang analisis biomekanika yang terfokus pada teknik dasar pointing untuk pendalaman materi petanque. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan melalui proses validasi dan ujicoba. Kelayakan produk pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2019 Universitas Negeri Malang terutamanya dalam peningkatan keterampilan teknik dasar pointing pada cabang olahraga petanque di masa pandemi covid-19.

Daftar Rujukan

- Aboagye, E., Yawson, J. A., & Appiah, K. N. (2020). COVID-19 and E-Learning: the Challenges of Students in Tertiary Institutions. *Social Education Research*, 2(1), 109–115. <https://doi.org/10.37256/ser.122020>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Balan, V., Gherghel, C. L., Mares, G. A., Corbean, M., & Mujea, A. M. (2018). Technical Aspects of the Bocce Game. *Physical Education, Sport and Kinetotherapy Journal*, XIV(3), 25–30.
- Benson, A. D. (2002). Using online learning to meet workforce demand. *Quarterly Review of Distance Education*, 3(4), 443–452.

- Bice, S., Moffat, K., Zilberman, D., Holland, T. G., Trilnick, I., Falck-Zepeda, J. B., Kurian, P., Wright, J., Wilburn, K. M., Wilburn, R., Lowenthal, M. M., Nicholas, T., Wæraas, A., Dahle, D. Y., Bice, S., Wang, Z., Walter, M., Urkidi, L., Vince, J., ... Carroll, A. B. (2017). *History, Game & Spectacle. Resources Policy*, 7(1), 1–10. [https://gain.fas.usda.gov/Recent GAIN Publications/Agricultural Biotechnology](https://gain.fas.usda.gov/Recent%20GAIN%20Publications/Agricultural%20Biotechnology)
- Annual_Ottawa_Canada_11-20-2018.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resourpol.2020.101869%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jenvman.2017.06.039%0Ahttp://www.oecd.org/gov/regulatory-poli
- Brecht, H. D., & M. Ogilby, S. (2008). Enabling a Comprehensive Teaching Strategy: Video Lectures. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 7, 071–086. <https://doi.org/10.28945/198>
- Bustomi, A. O., Hidayah, T., Okilanda, A., & Putra, D. D. (2020). Analisis Gerak Pointing Pada Olahraga Petanque. *Journal Sport Area*, 5(1), 65–75. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4807](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4807)
- Cahyono, R. E., & Nurkholis. (2018). Analisis Backswing Dan Release Shooting Carreau Jarak 7 Meter Olahraga Petanque Pada Atlet Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1), 1–5.
- Carliner, S., & Gery, G. (2004). An Overview of Online Learning (2nd ed). In *HRD Press. MA: Human Resource Development Press*. <http://books.google.com/books?id=GDYAAAACAAJ>
- Chen, C. M., & Wu, C. H. (2015). Effects of different video lecture types on sustained attention, emotion, cognitive load, and learning performance. *Computers and Education*, 80, 108–121. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.015>
- Dousay, T., & Logan, R. (2011). Analyzing and Evaluating the Phases of ADDIE. *Design, Development and Research Conference*, 32–43.
- Fajaristian, H. (2014). Penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar terhadap ketepatan. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02, 485–488.
- Farista, R., & M. I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Febriany, T. A., & Kurniawan, H. Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran pada Perguruan Tinggi (Studi Kasus pada Mata Kuliah Hukum Acara Perdata). *Res Judicata*, 2(1), 243. <https://doi.org/10.29406/rj.v2i1.1485>
- Feng, S. Q. (2018). Applied research on college sports blended learning based on moodle platform. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 18(5), 1077–1086. <https://doi.org/10.12738/estp.2018.5.010>
- Hakim, A. A., Dewi, R., Kuswanto, C. W., Saputra, S. Y., Siahaan, J., Darisman, E. K., Nasikhin, Ramadina, E., Ardha, M. A. Al, -, A., Baun, A., Rahadian, A., Bayu, W. I., Sudiharto, Taufik, M. S., Hadi, F. K., Ladjar, M. A. B., Nurkadri, Zikrurrahmat, ... Susanto, R. (2021). *Dinamika Merdeka Belajar dan Merdeka Olahraga pada Masa Pandemi Covid-19*.
- Hartnett, M. (2016). *Motivation in Online Education*, <https://doi.org/10.1007/978-981-10-0700-2>
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analysis of the Needs for the Development of Video Tutorial-Based Learning Media. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 2–5.
- Hiltz, S. R., & Turoff, M. (2005). Education goes digital: The evolution of online learning and the revolution in higher education. *Communications of the ACM*, 48(10), 59–64. <https://doi.org/10.1145/1089107.1089139>
- Irawan, F. A., Pratiwi, O., & Ayu, D. (2020). *Bokavia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Olahraga Petanque*. 10.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi*. Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Keskin, M., & Özer Kaya, D. (2020). Evaluation of Students' Feedback on Web-Based Distance Education in the COVID-19 Process. *İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(2), 59–67. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ikcusbfd/issue/55773/754174>
- Kharim, M. A., & Nurkholis. (2018). Analisis Backswing dan Release Ketepatan Pointing Half Lob Jongkok pada Jarak 7 Meter Olahraga Petanque. *Prestasi Olahraga*, 1(3), 1–6. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/25392>
- Kırbaş, Ş. (2020). The Views of Physical Education and Sports Teaching Instructors on Education in the COVID-19 Period. *Journal of Education and Learning*, 9(6), 196. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n6p196>

- Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. New York:Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203966280>
- Li, K., & Yadong, W. (2011). The investigation and research on the education reform concerning the common volleyball course in the institute of physical education. *Biometrics*, 67(2), 331–343.
- Mayudho, I., & Supriyatno, A. (2020). *Penggunaan pembelajaran media elektronik untuk pendidikan*. Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 5, 90–98.
- Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning with videos vs. learning with print: The role of interactive features. *Learning and Instruction*, 21(6), 687–704. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.03.004>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Ningtiyas, Y. T. A., & Anistiyasari, Y. (2020). Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 417–424.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pelana, R. (2015). *Hubungan Kekuatan Otot Tungkai Dan Keseimbangan Statis Dengan Hasil Shooting Pada Atlet Klub Petanque*. 116–127.
- Pelana, R., Setiakarnawijaya, Y., Anggraini, D., Sukiri, S., Safitri, I., & Antoni, R. (2021). Pointing Skills Training Model For Petanque Athletes. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.33369/jk.v5i1.13488>
- Permadi, A. G., Lubis, M. R., & Yusuf, R. (2020). Pelatihan Teknik Dasar dan Sosialisasi Peraturan Permainan Olahraga petanque pada Siswa SMPN 2 Jonggat Lombok Tengah. *Abdi Masyarakat*, 2(1), 1–5.
- Pramono, H. (2017). View of Perspektif Olahraga Petanque dalam Mendukung Prestasi Olahraga Jawa Tengah. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(1), 8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/17319/8743>
- Qiu, W., Chu, C., Mao, A., & Wu. (2018). The impacts on health, society, and economy of SARS and H7N9 Outbreaks in China: A Case Comparison Study. *Journal of Environmental and Public Health*, 2018. <https://doi.org/10.1155/2018/2710185>
- Rahmelina, L., Firdian, F., Tri Maulana, I., & Aisyah, H. (2019). The Effectiveness of the Flipped Classroom Model Using E-Learning Media in Introduction to Information Technology Course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 7(44 1), 148–162. <https://doi.org/10.3991/ijet.vl4i21.10426>
- Schätzle, E. (2018). *Manchmal macht es Klick*. Hamburg, Tredition.
- SHAPE America. (2014). National standards & grade-level outcomes for K-12 physical education. In *Champaign, IL: Human Kinetics*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan ke). Bandung:ALFABETA, CV.
- Sun, B., Mao, H., & Yin, C. (2020). Male and Female Users' Differences in Online Technology Community Based on Text Mining. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00806>
- Sutrisna, T., Asmawi, M., & Pelana, R. (2018). Model Latihan Keterampilan Shooting Olahraga Petanque Untuk Pemula. *SEGAR*, 2, 46–53.
- Suwanto, W., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2018). Development of Petanque Sport in Central Java Province. *Journal of Education, Health and Sport*, 8(11), 194–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1479007>
- Syahmaidi, E., & Hidayat, H. (2016). Praktikalitas Perancangan Media e-Learning Berbasis Video. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i2.9858>
- Syahriningsih, Adnan, & Hiola, F. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle disma. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Syahriningsih*, 431–436. <http://103.76.50.195/semnasbio/article/view/7220>

- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Syofian, S., Setyaningsih, T., Syamsiah, N., Informatika, T., Teknik, F., & Persada, U. D. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*, November, 1–8.
- Uluoz, E. (2020). Opinions of the faculty of sport sciences students on the changes in education system during COVID-19 pandemic: A qualitative research. *African Educational Research Journal*, 8(3), 481–490. <https://doi.org/10.30918/aerj.83.20.114>
- Ward, P. (2013). The Role of content knowledge in conceptions of teaching effectiveness in physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 84(4), 431–440. <https://doi.org/10.1080/02701367.2013.844045>
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.