



MODEL BELAJAR SERVIS *DOUBLE EVENT* SEPAK TAKRAW PADA SISWA EKSTRAKULIKULER SMPN 249 JAKARTA

Yunita Indria¹, Abdul Gani², Iwan Setiawan³

Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta

yunitaindria26@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model belajar servis *double event* sepak takraw. model pembelajaran ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi guru PJOK dan para pelatih ekstrakurikuler dalam memberikan proses belajar ekstrakurikuler di sekolah. Materi yang di ajarkan tidak menyulitkan dan memberatkan anak, karena anak usia Sekolah Menengah Pertama masih berada pada tahapan anak untuk belajar, Untuk menciptakan inovasi dalam proses suatu model pembelajaran. Metode yang digunakan dan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Adapun fungsi dari penelitian ini ialah untuk menciptakan suatu metode model belajar servis *double event* sepak takraw yang dapat digunakan oleh pelatih untuk mempermudah dalam proses belajar sepak takraw di sekolah. Uji coba yang dilakukan dengan memberikan 13 model belajar yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan pengisian angket *expert judgment*. Didapatkanlah 13 model pembelajaran yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji kemenarikan dan kemudahan serta layak digunakan untuk proses belajar sepak takraw.

Kata kunci: Belajar, Servis, Sepak Takraw, Double Event

ABSTRACT

This study aims to create a learning model for the double event sepak takraw service. This learning model can later be used as reference material for PJOK teachers and extracurricular trainers in providing extracurricular learning processes in schools. The material taught is not difficult and burdensome for children, because junior high school age children are still at the child stage to learn, to create innovation in the process of a learning model. The method used in this research is a research and development method. The function of this research is to create a learning model method for the double event sepak takraw service model that can be used by coaches to facilitate the learning process of sepak takraw at school. The trial was conducted by providing 13 learning models that have been made by researchers to be analyzed by filling out expert judgment questionnaires. There were 13 learning models that were considered feasible and then the attractiveness and convenience tests were carried out and were suitable for use for the takraw learning process.

Keywords: Learning, Service, Sepak Takraw, Double Event.

PENDAHULUAN

Olahraga saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Selain itu olahraga saat ini sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat baik pria maupun wanita, dari anak-anak sampai dengan orang tua. Hal tersebut dikarenakan olahraga mempunyai andil besar dalam membentuk karakter individu. Dengan pembinaan di bidang olahraga dapat menjadikannya salah satu faktor membangun bangsa ini, serta dengan adanya olahraga dapat memberikan kesempatan dan manfaat untuk sehat baik jasmani maupun rohani.

Setiap cabang olahraga mempunyai sejarah kelahirannya masing - masing, begitu juga sepak takraw yang mulanya hanya permainan untuk mengisi waktu luang hingga berkembang menjadi olahraga permainan untuk mencapai suatu prestasi, Dalam memainkan permainan sepak takraw bola pertama kali di servis atau diseberangkan melalui atas net ke arah lapangan lawan, setelah itu melalui operan dari kaki ke kaki atau menggunakan paha dan kepala sebagai usaha untuk mengembalikan bola kearah lawan. Orang yang melakukan servis disebut dengan tekong, tekong sendiri memiliki arti kata



yaitu nahkoda atau biasa disebut orang yang mengendalikan jalannya kapal, tekong sendiri berasal dari bahasa kalimantan. Oleh karena itu servis merupakan serangan awal dengan tujuan lawan tidak bisa mengembalikan bola sehingga dapat menghasilkan poin.

Belajar servis *double event* sangat penting untuk dipelajari khususnya pada ekstrakurikuler di jenjang smp sebagaimana mestinya bahwa anak usia SMP memiliki kecenderungan bermain dan berkompetisi dan dalam waktu tersebut pemahaman akan pembelajaran yang dilakukan akan sangat mempengaruhi bakat khususnya dalam bidang olahraga, dalam usia 13-15 tahun tentunya anak dalam fase ini membutuhkan stimulus untuk berkembang dimana diwaktu SD stimulus anak tidak sekuat smp maka dari itu mempelajari tehnik lanjutan sepak takraw dimasa SMP sangat tepat untuk dilakukan dengan alasan perkembangan bakat dan minat khususnya dalam cabang olahraga sepak takraw akan mampu dibina dengan baik. Dalam jenjang prestasi usia SMP memiliki kesempatan yang lebih besar dimana ketika sudah menguasai tehnik lanjutan khususnya servis *double event* dan terlatih dengan sungguh dengan model yang dibuat akan berguna ketika mereka masuk di SMA dan juga ketika kuliah nantinya.

Kurangnya bahan ajar dan buku teks dalam proses belajar servis double event sepak takraw guru PJOK dan pelatih ekstrakurikuler merasa sulit saat mengambil langkah untuk mengajar servis dalam nomor double event ini, sehingga perlu adanya suatu terobosan baru dalam proses pengajaran sepak takraw pada ekstrakurikuler disekolah, Kebutuhan tersebut dapat diaplikasikan melalui model yang inovatif dan tidak monoton.

Tingkat kesulitan yang dialami guru maupun pelatih ekstrakurikuler menjadi tujuan peneliti dalam menciptakan 13 model yang nanti akan dipakai untuk pengaplikasian pembelajaran sepak takraw di ekstrakurikuler, kesulitan tersebut seperti lemahnya pengetahuan peserta didik mengenai tehnik servis sepak takraw pada nomor *double event*, Tehnik lanjutan ini dilihat sangat sulit untuk dilakukan sehingga model yang dibuat peneliti mampu menjadi jawaban dari permasalahan-permasalahan diatas

Model yang akan dibuat pastinya akan menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan pelatih ekstrakurikuler sehingga pembuatan model ini sangat penting untuk meminimalisir dan menyelesaikan permasalahan yang selama ini terjadi pada saat proses belajar. peneliti berusaha dapat membuat model belajar servis *double event* sepak takraw yang mudah dan inovatif untuk proses belajar, berbeda dengan nomor beregu yang sudah banyak melaksanakan penelitiannya dari segi pemain maupun model belajar.

“Penelitian terapan, penelitian dasar, evaluasi penelitian mendesak dan penelitian pengembangan”. (Sugiyono, 2015). ”Sedangkan penelitian berdasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan dan berapa lama penelitian dapat digunakan”. (Sukmadinata, 2017). Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. (Sugiyono, 2015). Pada penelitian yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan pengembangan model belajar servis *double* sepak takraw. Pengembangan model yang dilakukan akan mengacu pada bagaimana peserta didik dapat melakukan servis *double* dengan baik dan lebih akurat.

Secara umum, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan untuk melakukan aktivitas. Model juga didefinisikan sebagai tiruan dari kenyataan (Izzuddin, D. A., & Gemael, Q. A., 2020). Pembuatan suatu produk memerlukan analisis atau observasi untuk menemukan permasalahan yang ada, selain itu juga perlu memperoleh berbagai informasi dari manapun untuk mendesain produk baru agar memiliki kualitas dan kelayakan yang lebih baik. Dalam hal ini peneliti akan membuat model belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya guru PJOK dan pelatih ekstrakurikuler yang membekali peserta didik dengan materi sepak takraw.



Konsep model yang akan dibangun adalah membuat model belajar dimana peserta didik dilatih untuk membiasakan diri mengetahui gerak-gerak teknik permainan sepak takraw. Sebagian besar model pembelajaran yang ingin dibuat peneliti diubah dengan alat bantu yang merupakan salah satu strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2013). Joyce dan Weil dalam (Rusman, 2011: 133), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menemukan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Fakta membuktikan bahwa istilah “media pembelajaran” dapat diartikan dengan banyak cara, para ahli menggunakan berbagai definisi untuk mengartikannya, namun dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu definisi luas dan sempit atau lebih spesifik. Criticos dalam Daryanto (2011:4) menyatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

“Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan, lapangan dibatasi oleh net”. (Susanti, 2017). Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastic yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan dan bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan melewati net. “Sepak takraw atau sepak raga telah dimainkan pada era Kerajaan Sriwijaya, Majapahit, dan Goa, di Indonesia terdapat sejumlah daerah dengan permainan sepak raga yang sudah merakyat dengan dimainkkan di berbagai kalangan masyarakat”. (Achmad, 2015). “Sepak takraw sebagai cabang olahraga beregu, maka kemenangan ditentukan oleh banyak faktor, dua faktor diantaranya adalah : (1) penguasaan teknik secara individu, (2) kerja sama tim yang baik”. (Jamalong, 2015).

Sepak takraw merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari dua, tiga orang atau lebih adapun tujuan dari permainan adalah menyepak atau mengembalikan bola ke lapangan lawan dengan kaki, kepala, atau badan asalkan dalam keadaan memantulkan atau dimainkan di udara kecuali dengan tangan serta mengembalikan bola ke lapangan lawan, setiap regu berhak menyentuh bola sebanyak tiga kali dan bole ketiga harus kearah lapangan lawan”. (Abdul et al., 2020)

Permainan Sepak takraw merupakan permainan yang menyerupai permainan Bulu tangkis dan Bola voli (Fauzy et al., 2018; Ilham, 2021; Wiyaka et al., 2018). Permainan Sepak takraw bola dikembalikan ke lapangan lawan menggunakan kaki, kepala, dan badan (Heriansyah & Suhartiwi, 2021). Permainan sepak takraw merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian (Suprayitno, 2018). Setiap regu yang berhadapan terdiri atas tiga orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada disebelah kiri dan kanan yang disebut apit kanan dan apit kiri (Masa & Haryanto, 2022). Permainan ini permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu baik putra maupun putri, yang masing-masing regu terdiri dari tiga orang pemain (Zulkifli et al., 2020).

Permainan ini yang di pergunakan terutama kaki dan semua anggota badan kecuali tangan (Artyhadewa, 2017). Permainan Sepak takraw dalam menyepak merupakan gerakan yang dominan (Putra et al., 2020; Zawi & Yusoff, 2008). Dikatakan bahwa keterampilan menyepak itu merupakan ibu dari permainan Sepak takraw karena bola di mainkan dengan kaki, mulai dari permulaan



permainan sampai membuat angka, salah satu dari kemampuan dasar atau teknik dasar menyepak tersebut adalah sepak sila. Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

Penguasaan keterampilan sepak takraw diperlukan ketrampilan yang dimaksud dapat berupa ketrampilan individual dan ketrampilan penguasaan pertandingan. Ketrampilan individual meliputi : sepak sila, sepak kuda, sepak petik, sepak badek, sepak cangkuk, menggunakan paha dan menyundul kepala (*heading*). Sedangkan penguasaan pertandingan meliputi : sepak mula, timangan, memberikan umpan (*passing*), melakukan *smash*, dan melakukan block. (Hanif, 2015).

METODE

Model belajar sepak takraw ini adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari buku Borg & Gall, yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya bersifat materi seperti buku teks, film, pembelajaran, dan lain-lain, tapi juga termasuk prosedur dan proses seperti metode atau model pembelajaran serta metode pengelolaan pembelajaran (Gall, 1983).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah memberikan model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik ekstrakurikuler SMPN 249 Jakarta Barat. Selain itu, hasil penelitian ini akan menghasilkan produk berupa desain belajar yang akan ditransformasikan menjadi model belajar servis *double event* sepak takraw yang lebih beragam, inovatif dan lebih bertarget yang akan menjadi buku model belajar servis *double event* sepak takraw dan juga akan digunakan sebagai bahan referensi bagi guru PJOK dan Pelatih ekstrakurikuler di Jakarta Barat.

Biasanya hasil penelitian model belajar adalah produksi produk baru, ketika mengikuti proses belajar mengajar di sekolah model belajar ini dapat digunakan di masa yang akan datang. Tujuan dari penelitian dan model belajar ini adalah menghasilkan model belajar servis *double event* sepak takraw sebagai acuan bagi guru PJOK dan Pelatih ekstrakurikuler ekstrakurikuler khususnya di sekolah menengah pertama. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih empat bulan, yaitu sejak bulan April - Juli 2022. Satu bulan pertama digunakan untuk pengamatan, bulan kedua digunakan untuk pemodelan, bulan ketiga digunakan untuk validasi dan desain produk, dan bulan terakhir digunakan untuk uji coba dan produksi masal. Tabel berikut berisi rincian penelitian yang dilakukan oleh para peneliti.

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan Tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada guru PJOK SMPN 249 Jakarta Barat serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa penting model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat yang akan diteliti.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan baik tujuan umum. Berikut akan` dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi penelitian, dari Guru PJOK khususnya SMPN 249 Jakarta Barat.

Hasil analisis kebutuhan dan temuan di lapangan selama ini sebagian guru PJOK masih memiliki persepsi bahwa permainan sepak takraw merupakan permainan yang sulit untuk dilakukan dan diajarkan. Sebagian guru PJOK menganggap teknik atau keterampilan untuk menguasai bola takraw sangat susah. Persepsi dan anggapan tersebut dapat disimpulkan sebagian guru PJOK belum bisa melakukan permainan sepak takraw sehingga tidak percaya diri untuk mengajarkan permainan sepak takraw kepada anak.

Guru PJOK di sekolah pada umumnya belum memiliki panduan pembelajaran sepak takraw yang mana menunjang pembelajaran, yang mana lebih memilih olahraga lain dalam materi permainan bola



kecil di sekolah seperti bulutangkis dan lainnya. Materi yang disajikan lebih bersifat kurang inovatif, dan bervariasi. Hal ini berdampak pada motivasi peserta didik dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan di lapangan secara garis besar selama ini guru sudah berupaya maksimal ingin memberikan materi sepak takraw namun karena kurangnya bahan ajar serta pengetahuan tentang sepak takraw mengakibatkan banyak guru PJOK memilih materi ajar yang lebih mudah seperti bulu tangkis, bola kasti dan sebagainya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Maka secara umum guru sangat membutuhkan berbagai model pembelajaran sepak takraw yang variatif dan inovatif, karena memang realisasi pada proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang dan memberikan pengetahuan baru ke peserta didik di sekolah dalam bentuk proses belajar mengajar yang seru dan menarik. Terutama dengan dimasukkannya model pembelajaran sepak takraw yang disesuaikan dari gerak yang sederhana hingga gerakan yang lebih kompleks, akan membantu menambah referensi untuk para guru PJOK khususnya untuk SMPN 249 Jakarta Barat. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh ketika menjalani proses belajar mengajar sepak takraw.

Berdasarkan hasil uji kelayakan model belajar servis *double event* sepak takraw yang dilakukan terhadap model pembelajaran yang berjumlah 13 yang tertulis pada tabel di atas, Maka diperoleh 13 model belajar servis *double event* sepak takraw yang dikategorikan layak untuk digunakan dalam penelitian. Menurut ketiga ahli tersebut model yang disajikan peneliti, tidak ada yang perlu dikurangi. Karena secara keseluruhan model pembelajaran ini memang belum ada yang melakukan pada proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu model pembelajaran ini cukup bervariasi dan bisa digunakan oleh guru dan peserta didik kemudian menarik dan tidak sulit dilakukan pada saat proses pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil akan diperoleh data tentang kemudahan dan kemenarikan pembuatan model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik SMPN 108 Jakarta Barat. 7 anak yang terlibat dalam pengambilan data tentang kemenarikan dan kemudahan model belajar servis *double event* sepak takraw tersebut. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kusioner kepada setiap anak setelah mereka melakukan 13 model belajar servis *double event* sepak takraw yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah data diperoleh kemudian dihitung rata-rata persentase hasil jumlah jawaban yang diperoleh dari pengisian angket tersebut. Berikut hasil analisis dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut :

Tabel Hasil Analisis Data kelompok Kecil

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	Persentase
1	Kemenarikan	364	314	86.2 %
2	Kemudahan	364	297	81.5 %

Berdasarkan tabel di atas kemenarikan pembuatan model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik SMPN 108 Jakarta Barat diperoleh nilai 86,2%. Berdasarkan hasil kemudahan pembuatan model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik SMPN 108 Jakarta Barat diperoleh nilai 81,5 %.

Uji coba kelompok besar dan kecil akan diperoleh data tentang kemudahan dan kemenarikan pengembangan model belajar servis *double event* sepak takraw untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat. 20 anak yang terlibat dalam pengambilan data tentang kemenarikan dan kemudahan model belajar servis *double event* sepak takraw tersebut. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kusioner kepada setiap anak setelah mereka melakukan 13 model belajar servis *double event* sepak takraw yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah data diperoleh kemudian dihitung rata-rata persentase hasil jumlah jawaban yang diperoleh dari pengisian angket tersebut. Berikut hasil analisis dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut :



Tabel Hasil Analisis Data kelompok Besar

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	Persentase
1	Kemenarikan	1.040	937	90 %
2	Kemudahan	1.040	904	86,9 %

Berdasarkan tabel diatas kemenarikan pengembangan model belajar servis double event sepak takraw untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat diperoleh nilai 90%. Berdasarkan hasil kemudahan sepak takraw berbasis permainan untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat diperoleh nilai 86,9 %.

Model belajar servis double event sepak takraw yang dibuat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk memperoleh model pembelajaran sepak takraw yang efisien dan tidak monoton, diharapkan model pembelajaran tersebut dapat memberikan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi peserta didik pada khususnya, dan tanpa menghilangkan tujuan dari proses pembelajaran serta mampu memberikan kesenangan untuk peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan hasil 13 model untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat dalam membuat suatu model belajar servis double event sepak takraw yang telah diverifikasi atau diujikan ke tiga orang ahli yakni (Dosen Ahli Pembelajaran, Dosen Ahli Sepak Takraw, dan Guru PJOK SMPN 249 Jakarta Barat).

SIMPULAN

Pada penelitian pengembangan model, produk akhir berupa model belajar servis *double event* sepak takraw yang dibuat untuk peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat, yang akhirnya dikemas dalam bentuk buku. Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil penelitian meliputi uji verifikasi ahli, uji coba kelompok, dan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Subyek peneliti adalah kepada peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat berupa 13 model belajar servis *double event* sepak takraw. Produk model belajar servis *double event* yang dihasilkan telah ditinjau dan diperbaiki oleh para ahli.

Berdasarkan hasil uji variable Kelompok Kecil, nilai kemenarikan 86,2% dan kemudahan 81,5% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan berdasarkan hasil uji variable Kelompok Besar, nilai kemenarikan 90% dan kemudahan 86,9% termasuk dalam kategori baik. Validasi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan draf dengan memberikan evaluasi untuk membekali peserta didik SMPN 249 Jakarta Barat dalam mengimplementasikan model belajar servis double event sepak takraw, angket evaluasi, dan saran untuk desain model belajar servis double event sepak takraw. Dari model yang telah dikemukakan, semoga dapat membantu proses pembelajaran materi sepak takraw di kelas PJOK, serta inovatif dalam mengembangkan dan menciptakan produk yang bermanfaat dengan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani dkk. (2020) Sepak Takraw Double Event Model-model Latihan dan Teori. Sepak Takraw Double Event. Jakarta: Rajawali Press.
- Artyhadewa, M. S. (2017). Pengembangan model permainan sepak takraw sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12804>
- Darmiyanti, K. R., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.29826>
- Fauzy, F. A. A., Shah, Z. A., Rd Saedudin, R., Kasim, S., Azadin, A. A., Ahmar, A. S., & Hidayat, R. (2018). Registration system and UTM games decision using the website application. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7.



<https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.2.12320>

- Gemael, Q. A., Izzuddin, D. A., & Afrinaldi, R. (2019). Effectiveness Instrument Test On Play-Based Method Of Football 'S Warm-Up Model. *Jipes-Journal Of Indonesian Physical Education And Sport*, 5(02), 56-66.
- Hanif, A. S. (2015). *Kepelatihan Dasar Sepaktakraw*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heriansyah, & Suhartiwi, A. (2021). Permainan Sepak Takraw Sejarah, Teknik Dasar, Peraturan Pertandingan dan Perwasitan. CV. Jakad Media Publishing.
- Ilham, A. (2021). Pengaruh Latihan Single Leg Bound dan Split Jump Terhadap Kemampuan Servis Punggung Sepak Takraw. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1). <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.43>
- Izzuddin, D. A., & Gemael, Q. A. (2020). Model Latihan Dayung Berbasis Modifikasi Alat Untuk Atlet Pemula. *Sporta Saintika*, 5(1), 21-30.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama
- Masa, S., & Haryanto, A. I. (2022). Perbedaan pengaruh metode dril terhadap teknik dasar sepak takraw. 4(1), 10-16.
- Maulana, S., Izzuddin, D. A., & Dewi, R. R. K. (2021). Pengaruh Latihan Plyometrics Terhadap Power Tungkai Atlet Pencak Silat Ilmu Keolahragaan Unsika. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (Joker)*, 1(2), 98-104.
- Putra, F. W., Suwo, R., & Nasarudin, N. (2020). Hubungan Persepsi Kinestetik Dengan Keterampilan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *KINESTETIK*. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.1039844>
- Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Cet.12* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprayitno. (2018). Hasil Belajar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw (Studi Ekperimen tentang Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik pada Mahasiswa PJKR FIK Unimed). *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(1).
- Syam, A. (2019). Analisis Kemampuan Inteligensi Atlet Cabang Olahraga Sepak Takraw Provinsi Gorontalo. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 1(2). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i1.2385>
- Wiyaka, I., Hasibuan, M. N., & Purba, P. H. (2018). Perbedaan Pengaruh Koordinasi Mata-Kaki Dan Metode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Servis Atas Sepak Takraw Pada Mahasiswa PKO FIK UNIMED. *JURNAL PRESTASI*, 2(3). <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10127>
- Zawi, M. K., & Yusoff, M. S. (2008). Kinematic analysis of the kuda and sila service techniques in sepak takraw. *Malaysian Journal of Sport Science and Recreation*, 4(1).
- Zulkifli, Z., Yani, A., Kamarudin, Sasmarianto, Alficandra, & Henjilito, R. (2020). Pengaruh Dua Gaya Mengajar Mosston dan Dukungan Motor Ability Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Takraw. *Journal Sport Area*, 5(1). [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4693](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4693)