

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK  
TAKRAW MENGGUNAKAN *AUDIOVISUAL* PADA MASA PANDEMI  
*CORONA VIRUS DISEASE* (COVID-19) MAHASISWA PENDIDIKAN  
JASMANI OLAAHRAGA KESEHATAN DAN REKREASI  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TESIS**

**Oleh:**

**M RAZIF AL AMIEN  
06042981822015**

**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK  
DASAR SEPAK TAKRAW MENGGUNAKAN AUDIOVISUAL  
PADA MASA PANDEMI *CORONA VIRUS DISEASE* 2019  
(COVID-19) MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA KESEHATAN DAN REKREASI  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TESIS

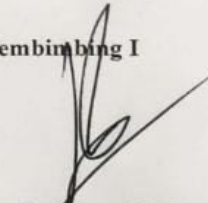
Oleh :

M. Razif Al Amien  
06042981822015

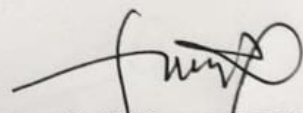
Program Studi Magister Pendidikan Olahraga (S2)

Mengesahkan :

Pembimbing I

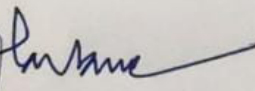
  
Dr. Iykrus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002

Pembimbing II

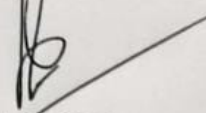
  
Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP195901011986032001

Mengetahui,:

Dekan FKIP,

  
Dr. Hartono, M.A  
NIP.19671017199311001

Ketua Program Studi,

  
Dr. Iykrus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK  
DASAR SEPAK TAKRAW MENGGUNAKAN AUDIOVISUAL  
PADA MASA PANDEMI *CORONA VIRUS DISEASE* 2019  
(COVID-19) MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA KESEHATAN DAN REKREASI  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TESIS**


Oleh :

**M. Razif Al Amien  
06042981822015**

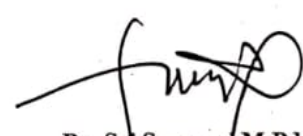
**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga (S2)**

Mengesahkan :

Pembimbing I


  
**Dr. Iyokus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002**

Pembimbing II


  
**Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP195901011986032001**

Mengetahui,:

Dekan FKIP,

  
**Dr. Hartono, M.A  
NIP.19671017199311001**

Ketua Program Studi,

  
**Dr. Iyokus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK  
TAKRAW MENGGUNAKAN AUDIOVISUAL PADA MASA PANDEMI  
CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19) MAHASISWA  
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA KESEHATAN  
DAN REKREASI UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TESIS**

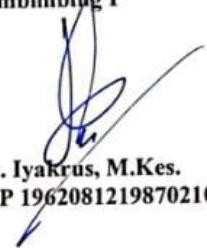
Oleh :

**M. Razif Al Amien  
06042981822015**

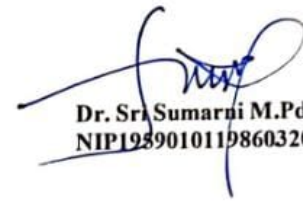
**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing I**

  
**Dr. Iyakrus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Sri Sumarni M.Pd  
NIP198901011986032001**

**Mengetahui,  
Koordinator Pogram Studi  
Magister Pendidikan Olahraga**

  
**Dr. Iyakrus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK  
TAKRAW MENGGUNAKAN AUDIOVISUAL PADA MASA PANDEMI  
CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19) MAHASISWA  
PENDIDIKAN JASMANI OLAAHRAGA KESEHATAN  
DAN REKREASI UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TESIS**

Oleh :

**M. Razif Al Amien  
06042981822015**

**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**

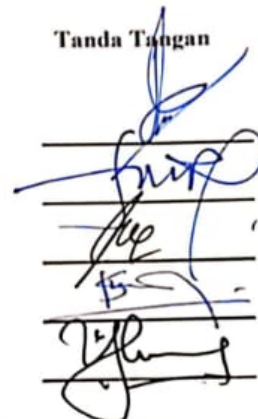
**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Senin  
Tanggal : 23 Mei 2022**

**Tim Penguji :**

**Ketua : Dr. Iyakrus, M.Kes.  
Wakil Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
Dr. Hartati, M.Kes.  
Anggota :  
Anggota : Dr. Syafaruddin, M.Kes  
Anggota : Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd**


**Tanda Tangan**



**Palembang, Mei 2022**

**Disetujui oleh,**

**Koordinator Program Studi  
Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Iyakrus, M.Kes.  
NIP 196208121987021002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Razif Al Amien

Nim : 06042981822015

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak takraw menggunakan *audiovisual* pada masa pandemi *corona virus disease* 2019 (covid-19) mahasiswa pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi Universitas Sriwijaya” ini adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak meakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, 30 Mei 2022

A yellow postage stamp with a red and white emblem in the center. The text on the stamp includes 'REPUBLIK INDONESIA' at the top, 'METERAI' and 'TELPAK' in the middle, and a serial number '8288AKx231143920' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

M. Razif Al Amien

## PRAKATA

*Alhamdulillah*, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak takraw menggunakan *audiovisual* pada masa pandemi *corona virus disease 2019 (covid-19)* mahasiswa pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi Universitas Sriwijaya”. Penulisan tesis ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Iyakrus, M.Kes dan Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai pembimbing yang dengan sabar, tidak mengenal lelah memberikan masukan sampai penulisan tesis ini selesai. Ucapan terima diucapkan kepada Dr. Hartati, M.Kes, Dr. Syafaruddin, M.Kes, dan Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd sebagai Penguji yang telah memberikan masukan untuk perbaikan Tesis ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada seluruh dosen yang ada di Program Studi Magister Pendidikan olahraga Universitas Sriwijaya dan Seluruh dosen Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang selama ini telah memberikan Ilmu serta Nasehatnya. Tak Lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua Orangtua yaitu Umiku Almh. Refni Kurniawati dan ayahku Syamsuramel yang telah memberikan Support baik moral maupun financial selama penulis menyelesaikan pendidikan di FKIP Unsri. Selain itu Ucapan terima kasih kepada Istriku Novia Antika dan Anakku Raffasya Almortaza Arazka yang telah memberi Support dan motivasi dan juga Kepada Dr. Afrizal Fikri M.Pd, Dr. Arizky Ramadhan M.Pd, dan Dr. Kevin Octara M.Pd yang telah membantu dan memberikan masukan selama penelitian ini.

Akhir kata semoga tesis ini bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi pendidikan olahraga dan pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni.

Palembang, Mei 2022

Penulis,



M. Razif Al Amien

## DAFTAR ISI

	hal
COVER .....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	8
1.1. Latar Belakang .....	8
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah .....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian .....	15
1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	15
1.7 Manfaat Pengembangan.....	15
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	16
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	17
2.1 Kajian Teori .....	17
2.2 Hakekat Sepaktakraw.....	17
2.3 Hakikat Pengembangan.....	33
2.4 Hasil Belajar.....	<u>35</u>
2.5 Model Audiovisual.....	37
2.6 Urgensi Media Audiovisual .....	55
2.7 Kajian Penelitian yang Relevan.....	56
<u>2.8 Kerangka Berfikir</u> .....	58
<u>2.9 Hipotesis</u> .....	59
BAB III. METODE PENELITIAN.....	60
3.1 Model Pengembangan .....	60
3.2 Prosedur Pengembangan.....	60
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	64
3.4 Uji Coba Produk .....	64
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	65
3.6 Teknik Analisis Data.....	66



BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	69
4.1 Hasil Penelitian .....	69
4.1.1 Gambaran Pengembangan Produk Awal .....	69
4.1.2 Identifikasi Tujuan .....	70
4.1.3 Analisis Kebutuhan .....	70
4.1.4 Rancangan Produk Awal.....	71
4.1.5 Desain Model .....	78
4.1.6 Validasi Ahli .....	81
4.1.7 Hasil Validasi.....	86
4.1.8 Revisi Produk.....	88
4.1.9 Kajian Uji Coba Produk .....	89
4.1.10 Produk Akhir .....	99
4.1.11 Uji Efektifitas .....	112
4.2 Pembahasan .....	115
4.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Produk yang dihasilkan .....	121
4.2.2 Keterbatasan Penelitian.....	122
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	123
5.1 Kesimpulan .....	123
5.2 Saran dan Pemanfaatan Produk.....	125
5.3 Implikasi Hasil Penelitian .....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	131

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Penelitian dan Pengembangan yang relevan.....	56
<b>Tabel 3.1</b>	Rentang skor nilai PAP.....	67
<b>Tabel 4.1</b>	Validasi Materi .....	82
<b>Tabel 4.2</b>	Validasi Media.....	84
<b>Tabel 4.3</b>	Hasil kelayakan uji ahli materi dan ahli media tahap I.....	86
<b>Tabel 4.4</b>	Saran dan Masukan ahli pada tahap I.....	87
<b>Tabel 4.5</b>	Revisi Produk .....	88
<b>Tabel 4.6</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari aspek isi/materi ( Uji coba Skala Kecil ).....	89
<b>Tabel 4.7</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari tampilan media ( Uji coba Skala Kecil ).....	91
<b>Tabel 4.8</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari total penilaian aspek Materi dan Tampilan Media ( Uji coba Skala Kecil ).....	92
<b>Tabel 4.9</b>	Revisi Produk Uji coba skala kecil.....	94
<b>Tabel 4.10</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari aspek isi/materi ( Uji coba Skala Besar).....	95
<b>Tabel 4.11</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari tampilan media (Uji coba Skala Besar).....	96
<b>Tabel 4.12</b>	Distribusi Frekuensi Penilaian dari total penilaian aspek Materi dan Tampilan Media (Uji coba Skala Besar).....	98
<b>Tabel 4.13</b>	Hasil paired sample test Teknik dasar (Sepaksila) .....	112
<b>Tabel 4.14</b>	Hasil paired sample test Teknik dasar (Sepakkura).....	112
<b>Tabel 4.15</b>	Hasil paired sample test Teknik dasar (Memaha).....	114
<b>Tabel 4.16</b>	Hasil paired sample test Teknik dasar (Kepala ).....	115

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Lapangan Sepak Takraw.....	23
<b>Gambar 2.2</b>	Tiang, Net, dan Jaring .....	24
<b>Gambar 2.3</b>	Bola Takraw .....	25
<b>Gambar 2.4</b>	Sepakkura/ Kuda .....	27
<b>Gambar 2.5</b>	Sepaksila .....	28
<b>Gambar 2.6</b>	Sepak Cungkil .....	29
<b>Gambar 2.7</b>	Sepak Bedek/ Simpuh .....	29
<b>Gambar 2.8</b>	Sepak Tapak/ Menapak .....	30
<b>Gambar 2.9</b>	Memaha/Kontrol Paha .....	31
<b>Gambar 2.10</b>	Mendada/Kontrol Dada .....	31
<b>Gambar 2.11</b>	Teknik Kepala .....	32
<b>Gambar 2.12</b>	Bagan Kerangka Berpikir .....	59
<b>Gambar 3.1</b>	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	61
<b>Gambar 3.2</b>	Desain Produk .....	64
<b>Gambar 4.1</b>	Teknik dasar (Sepaksila) Produk Awal .....	73
<b>Gambar 4.2</b>	Teknik dasar (Sepakkura) Produk Awal .....	74
<b>Gambar 4.3</b>	Teknik dasar (Memaha) Produk Awal .....	75
<b>Gambar 4.4</b>	Teknik dasar (Kepala ) Produk Awal .....	76
<b>Gambar 4.5</b>	Latihan Teknik dasar ( Sepaksila ) .....	79
<b>Gambar 4.6</b>	Latihan Teknik dasar ( Sepakkura) .....	79
<b>Gambar 4.7</b>	Latihan Teknik dasar ( Memaha ) .....	79
<b>Gambar 4.8</b>	Latihan Teknik dasar ( Kepala ) .....	80
<b>Gambar 4.9</b>	Penutup Video .....	80
<b>Gambar 4.10</b>	Diagram Batang hasil kelayakan uji ahli materi dan ahli media tahap I.....	87
<b>Gambar 4.11</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek isi/materi (Uji coba skala Kecil ) .....	90

<b>Gambar 4.12</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek tampilan media (Uji coba skala Kecil ) .....	91
<b>Gambar 4.13</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek isi/materi dan Tampilan media (Uji coba skala Kecil ) .....	93
<b>Gambar 4.14</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek isi/materi (Uji coba skala Besar ) .....	95
<b>Gambar 4.15</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek tampilan media (Uji coba skala Besar ) .....	97
<b>Gambar 4.16</b>	Diagram Batang penilaian dari aspek isi/materi dan Tampilan media (Uji coba skala Besar ) .....	98
<b>Gambar 4.17</b>	Teknik dasar (Sepaksila) Produk Akhir .....	101
<b>Gambar 4.18</b>	Teknik dasar (Sepakkura) Produk Akhir .....	102
<b>Gambar 4.19</b>	Teknik dasar (Memaha) Produk Akhir .....	103
<b>Gambar 4.20</b>	Teknik dasar (Kepala) Produk Akhir .....	104
<b>Gambar 4.21</b>	Pembukaan Video .....	106
<b>Gambar 4.22</b>	Judul Video Latihan .....	107
<b>Gambar 4.23</b>	Video Penjelasan Teknik dasar .....	107
<b>Gambar 4.24</b>	Video Latihan Pemansan .....	107
<b>Gambar 4.25</b>	Latihan Teknik dasar (Sepaksila) .....	108
<b>Gambar 4.26</b>	Latihan Teknik dasar (Sepakkura) .....	108
<b>Gambar 4.27</b>	Latihan Teknik dasar (Memaha) .....	109
<b>Gambar 4.28</b>	Latihan Teknik dasar (Kepala) .....	109
<b>Gambar 4.29</b>	Latihan Pendinginan/ Cooling Down .....	110
<b>Gambar 4.30</b>	Penjelasan Akhir disetiap Video .....	110
<b>Gambar 4.31</b>	Pembuat Video .....	110
<b>Gambar 4.32</b>	Pendukung Video .....	111
<b>Gambar 4.33</b>	Penutup Video .....	111

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran menggunakan *audiovisual* pada masa Pandemi Covid-19 untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Olah Raga, Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Sriwijaya yang berjumlah 41 mahasiswa dengan menggunakan uji coba terbatas (kelompok kecil) menjadi 11 mahasiswa. siswa dan uji coba yang luas (kelompok besar) dengan menggunakan 30 siswa. Penelitian yang dilakukan merupakan model penelitian dan pengembangan yang menggunakan langkah langkah dari Borg & Gall. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah model regresi linier. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan proses pembelajaran menggunakan model *audiovisual* dengan teknik dasar sepak takraw digunakan pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Olah Raga, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Sriwijaya. Menurut ahli materi diperoleh persentase sebesar 93% (sangat baik) dan ahli media memperoleh kategori sebesar 90% (sangat baik). Hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata 64,67 dan hasil post-test diperoleh nilai rata-rata 90,80 dengan  $F$  hitung  $< 0,05$ , artinya ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan dan keterampilan siswa sebelum dan setelah menonton video teknik dasar sepak takraw. Dapat disimpulkan bahwa model menggunakan *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar permainan sepak takraw pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Olah Raga, Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Sriwijaya adalah valid, praktis serta efektif,efesien dan layak digunakan.

**Kata Kunci :** Pengembangan,Sepaktakraw,Audiovisual.

## ABSTRACT

*This study aims to develop a learning model using audiovisuals during the Covid-19 Pandemic to improve the basic techniques of sepak takraw for Physical Education, Sports, Health and Recreation Students at Sriwijaya University, total of 41 students by using a limited trial (small group) into 11 students and a vast trial (large group) by using 30 students. This research is a research and development model that uses the steps of Borg & Gall. Analysing technique in this research is a linear regression model. The results in this study indicate that the implementation of audiovisual model based learning process with Sepaktakraw basic technique is used in Physical Education, Sport, Health and Recreation Students of Sriwijaya University. According to material experts of obtained a percentage of 88% (very good) and media experts of obtained of 84,61% (very good) category. The pre-test results was found to have average value of 64,67 and the post-test result was found to have average value of 90,80 with  $F$  count  $< 0,05$ , that means is a significant difference between student knowledge and skills before and after watching the video of Sepaktakraw basic technique. It can be concluded that the learning model using audiovisual to improve the technique of sepak takraw for Physical Education, Sports, Health and Recreation Students at Sriwijaya University is valid, practical and feasible to use.*

**Keywords:** Development, Sepaktakraw, Audiovisual.

## BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang terjadi di dunia sejak awal tahun 2020 sangat berdampak pada seluruh sektor yang ada di kehidupan manusia dan serta sangat berdampak pula terhadap penyelenggaraan pendidikan tidak hanya di Indonesia melainkan ke seluruh dunia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization* (WHO) tanggal 29 Januari 2021, sebanyak 102.002.513 orang terjangkit Covid-19 dan 2.199.092 orang diantaranya meninggal dunia. Covid-19 merupakan sebuah virus yang menyebabkan penyakit pada manusia, biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Corona virus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit *Corona virus Disease-2019* (Kementrian Kesehatan RI,2020).

Pandemi Covid-19 menuntut pembelajaran serta perkuliahan dapat menerapkan perilaku untuk menjaga jarak dan menghindari kerumunan, sehingga dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19. Menanggapi hal tersebut hampir semua pemimpin negara di dunia termasuk Indonesia melalui Kemendikbud serta Kemenristekdikti dan kementerian terkait lainnya mengeluarkan kebijakan terhadap Covid-19 ini, salah satunya adalah melarang sekolah maupun perkuliahan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan mengganti dengan sistem pembelajaran jarak jauh (daring) dari rumah masing-masing peserta didik. Padahal tidak semua peserta didik terbiasa belajar melalui daring. Pembelajaran dari rumah juga berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran itu sendiri. (Panadero, Jonsson, & Botella, 2017) menyebutkan bahwa menghadiri sekolah

akan meningkatkan kapasitas memori seorang peserta didik. Teori ini didukung oleh Caroline Hodges Persell (Hodges, 2013) bahwa proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill.

Pembelajaran secara daring memang tidak akan sama jika dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka yang mempertemukan tenaga pendidik dan para peserta didik secara langsung karena itulah tenaga pendidik harus memutar otak untuk meningkatkan efektifitas dari pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan salah satu jenis pembelajaran yang berbasis elektronik. Pembelajaran ini harus memanfaatkan alat-alat canggih seperti *handphone* pintar atau *smartphone*, *laptop* atau komputer dan yang didukung oleh jaringan internet yang memadai. Penyajian pembelajaran daring ini bisa menjadi lebih interaktif dan proses pembelajaran daring ini tentunya memiliki kelebihan yakni dapat meminimalisir kontak fisik antar individual, bisa menampilkan beragam media pembelajaran dan dapat dilakukan kapan saja sehingga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel.

Pelaksanaan kegiatan belajar formal pada masa pandemi ini dilakukan dengan model daring dan dengan diberlakukannya sistem pembelajaran tersebut terkadang membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi yang ada. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya pendampingan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materinya. Pendampingan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode, model, dan media belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Selain itu di masa pandemi ini olahraga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan imunitas tubuh dan terhindar dari virus maupun penyakit, walaupun pada kenyataannya sekarang peserta didik melakukan proses pembelajaran di rumah dan mau tidak mau pembelajaran olahraga yang menggunakan kegiatan fisik juga dilaksanakan secara daring, sehingga pembelajaran khususnya aspek keterampilan olahraga sangat penting dilakukan dan harus tetap berjalan agar proses pembelajaran tetap berjalan dan sekaligus sangat berdampak positif bagi peserta didik karena olahraga bisa membuat imun tubuh menjadi lebih baik.

Program Studi (Prodi) Pendidikan jasmani dan kesehatan ini merupakan salah satu prodi yang ada di Universitas Sriwijaya. Dalam mata kuliah yang ada dalam prodi ini ada mata kuliah Sepak takraw di dalamnya. (Rinaldo, 2014a) PB. PSTI menyatakan sepak takraw adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh regu, masing-masing regu terdiri dari tiga orang pemain, (tekong, apit kiri, dan apit kanan) dengan seorang pemain cadangan, yang dipisahkan oleh sebuah net yang memiliki ukuran sama dengan net bulutangkis. (Iyakrus & Ramadhan, 2021) sepak takraw adalah suatu permainan yang menggunakan bola (takraw) yang terbuat dari rotan. Dimainkan di atas lapangan yang berukuran 44 kaki (13,42 m) panjang, dan 20 kaki (6,1 m) lebar . Permainan sepak takraw terdiri dari dua pihak yang saling berhadapan, masing-masing 3 orang dalam satu tim. Sepak takraw diutamakan menggunakan kaki, kepala, dada, dan paha. Tujuan dari setiap tim yaitu mengembalikan dan mematikan bola didalam area lawan sehingga tim mendapatkan poin (Iyakrus, 2012). Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik seseorang dituntut untuk mempunyai keterampilan serta kemampuan yang baik. Kemampuan yang dimaksud di sini adalah teknik-teknik dasar untuk bermain sepak takraw. Tanpa adanya penguasaan teknik-teknik dasar permainan sepak takraw tidak bisa dimainkan dengan baik. Adapun teknik teknik dasar sepak takraw antara lain : (1) sepakan (menyepak), (2) memaha, (3) mendada, (4) membahu, (5) *heading*, (6) smesh, dan (7) block. Teknik sepakan (menyepak) merupakan teknik utama dari yang paling banyak digunakan dalam permainan sepak takraw, karena memang pada olahraga ini paling dominan menggunakan bagian kaki. Teknik sepakan pada permainan sepak takraw meliputi : (1) sepak mula/servis, (2) sepak sila, (3) sepak kura/ kuda, (4) sepak cungkil, (5) sepak simpuh, (6) sepak tapak.

Berdasarkan wawancara bersama dengan dosen pengampu mata kuliah Sepak takraw di Universitas Sriwijaya dalam hal ini Mahasiswa Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan semester II Bapak Dr. Iyakrus M,Kes dan Bapak Arizky Ramadhan M.Pd menjelaskan pada mata kuliah Sepak takraw yang ada di Universitas Sriwijaya ini mempelajari seluruh aspek yang ada didalam olahraga Sepak takraw dan dituntut dapat mengetahui dan memahami apa saja hal yang



ada dalam sepak takraw serta mampu mempraktekkan dan menguasai teknik teknik dasar yang ada di dalam sepak takraw agar mendapatkan sebuah penilaian pada proses pembelajarannya. Dalam wawancara bersama bapak Bapak Arizky Ramadhan M.Pd mengenai kemampuan dan penguasaan materi bagi peserta didiknya, beliau mengatakan untuk peserta didik pada semester ini mengalami penurunan yang signifikan, hampir 75% atau sekitar 40 peserta didik belum menguasai dan belum mampu mempraktekkan teknik teknik dasar sepak takraw dengan benar, lebih lanjut beliau menyebutkan penurunan yang signifikan ini kemungkinan besar akibat proses pembelajaran saat ini melalui daring akibat adanya pandemi Covid-19 ini dan ini hal yang baru bagi tenaga pendidik dan peserta didik. Terusny, proses pembelajaran mata kuliah sepak takraw saat pandemi Covid-19 saat ini sering menggunakan media tatap muka langsung menggunakan *virtual meeting* dan kebanyakan menggunakan metode ceramah saat menjelaskan sebuah materi serta penugasan kepada peserta didik sehingga menurutnya masih banyak peserta didik yang belum memahami materi dan hasil belajar peserta didik serta kemampuan mempraktekkan teknik dasar sepak takraw masih banyak yang belum sesuai harapan. Sementara media, metode, dan model yang lainnya sangat minim digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah sepak takraw di Universitas Sriwijaya ini dikarenakan pembelajaran daring sangat baru dan berbeda pada biasanya. Oleh karena itu dengan masih rendahnya peserta didik yang mampu menguasai teknik dasar teknik dasar dalam pembelajaran sepaktakraw serta keadaan pada masa pandemi ini proses pembelajaran dilakukan secara daring, maka pengembangan model, media, dan metode pembelajaran sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran mencapai tujuan serta peserta didik mampu menguasai materi tersebut.

Keterampilan menguasai materi pembelajaran sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar peserta didik kurang efektif, bahkan peserta didik sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran selama masa pandemi ini. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang atau bahkan

tidak memahami materi yang yang diberikan. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh tenaga pendidik apalagi mengingat pada masa pandemi ini adalah proses pembelajaran yang baru yang bagi tenaga pendidik maupun peserta didik. Dalam hal ini peran tenaga pendidik sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Penting adanya sesuatu hal yang baru seperti model, media, dan metode baru yang dapat membantu peserta didik dalam penguasaan, pengetahuan, dan pemahaman mengenai materi permainan sepak takraw.

Dampak proses pembelajaran secara daring dalam masa pandemi ini peserta didik diharuskan memiliki medianya sendiri seperti *laptop* maupun komputer untuk mengikuti proses pembelajaran, seharusnya tenaga pendidik dapat memanfaatkan media, metode, dan model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran, Salah satunya adalah model *audiovisual*. Model pembelajaran *audiovisual* ini dapat digunakan sebagai solusi dengan turun signifikan kemampuan peserta didik pada mata kuliah sepak takraw. Model *Audiovisual* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman aspek kognitif yang ada dalam sepak takraw dan dengan model *audiovisual* ini peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta Peserta didik dapat melihat dan mengamati serta diharapkan dapat mempraktekan apa yang ada didalam model *audiovisual* tersebut dan akan memunculkan motivasi dan semangat baru terhadap peserta didik serta lebih efektif dan efisien dalam keadaan saat ini.

Berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan model pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. (Sadiman, Rahardjo, 2014) menjelaskan Ketiga media media tersebut digunakan dalam proses pendidikan disekolah maupun perkuliahan untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Indera yang sering digunakan peserta didik untuk menangkap materi pelajaran

adalah indera penglihatan dan pendengaran. Sedangkan indera-indera yang lain mempunyai presentase yang kecil dibandingkan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Bahkan ada kecenderungan untuk memanfaatkan indera penglihatan dari pada dengan rangsangan indera pendengaran. Media tersebut dapat berupa media *audiovisual*, yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran dengan didukung dengan keterangan-keterangan dari pendidik (Dosen) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi sangat beraneka ragam. Untuk itu penulis menggunakan model *Audiovisual* dalam penelitian ini sebagai salah satu proses pembelajaran yang menggabungkan antara media visual dan media audio dengan aplikasi *slide show power point* dan video yang diproyeksikan melalui sebuah *Link* (Web/Youtube) agar mahasiswa mudah mengaksesnya . Dengan media ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari serta memahami materi materi dalam mata kuliah sepak takraw secara mandiri dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa terhadap mata kuliah sepak takraw. Saat ini ketersediaan media *audiovisual* untuk membantu proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah sepak takraw masih sangat minim dan belum banyak digunakan di perkuliahan dikarenakan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran serta dikarenakan proses pembelajaran secara daring merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik dan tenaga pendidik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa model berupa *audiovisual* diharapkan bisa menjadi alat bantu yang sangat berguna dan sesuatu yang baru yang digunakan oleh seorang pendidik (dosen) untuk pemecahan masalah terhadap permasalahan yang dihadapi serta didukung dengan beberapa penelitian yang relevan sebelumnya yang berjudul Pengaruh Media pembelajaran *Audio-visual* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata PAI di SMA Islam Soerjo Alam Nganjum Malang oleh (Aprilia, 2015), Pengaruh penggunaan media *Audiovisual* terhadap hasil belajar mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTS Ma'arif Nu 7 Probolinggo oleh (Budiarti, 2017), dan serta Pengembangan model pembelajaran Teknik dasar Sepaksila melalui modifikasi bola pada permainan

sepak takraw siswa SD Negeri 238 Palembang oleh (Putra, 2020). Oleh karena itu dengan Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak takraw menggunakan *audiovisual* pada masa pandemi *corona virus disease* 2019 (covid-19) mahasiswa pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi Universitas Sriwijaya diharapkan akan mampu membantu permasalahan yang terjadi saat ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam Teknik Dasar Sepak takraw pada masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (covid-19) Mahasiswa Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan dan Rekreasi Universitas Sriwijaya, yaitu:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dan tidak tatap muka langsung
2. Kejenuhan mahasiswa terhadap Proses Pembelajaran
3. Pemanfaatan Model, Metode, dan Media yang belum maksimal
4. Masih minimnya model Pembelajaran teknik dasar sepak takraw melalui *Audiovisual* dalam proses pembelajaran

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas maka penelitian ini akan membatasi kajian penelitian yang hanya berfokus pada

1. model pembelajaran teknik dasar sepaktakraw melalui model *audiovisual* dalam proses pembelajaran

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana meningkatkan teknik dasar sepak takraw melalui pengembangan model *audiovisual* yang valid dan praktis pada masa

pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (covid-19) Mahasiswa Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan dan Rekreasi Universitas Sriwijaya ?

2. Apakah model *audiovisual* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw pada masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (covid-19) Mahasiswa Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan dan Rekreasi Universitas Sriwijaya ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari produk ini diharapkan dapat:

1. Untuk menghasilkan model *Audiovisual* yang valid dan praktis untuk dapat meningkatkan teknik dasar sepak takraw pada masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (covid-19).
2. Untuk megembangkan model *Audiovisual* yang efektif dan efesien untuk dapat meningkatkan teknik dasar sepak takraw pada masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (covid-19).

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian ini yaitu berupa model *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw. Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi, Model *Audiovisual* berbentuk Playlist / Link (Web/Youtube).

- 1) Materi Pemanasan
- 2) Materi Sepaksila
- 3) Materi Sepakkura
- 4) Materi Sepakpaha
- 5) Materi Teknik Kepala
- 6) Materi Pendinginan

### **1.8 Manfaat Penelitian**

Pengembangan model *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
  - a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan keragaman tentang model *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw.
  - b. Menjadi sebuah sumber pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw.
2. Praktis
  - a. Menambah pengetahuan dan cara bagi Pendidik olahraga untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw.
  - b. Memberikan alternatif yang efektif sebagai salah satu cara untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw lain bagi peneliti lainnya

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi pengembangan model *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw ini meliputi:

- a. Pengembangan *model audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi para guru, dosen, dan juga insan olahraga dalam meningkatkan teknik dasar sepak takraw.
- b. Pengembangan *model audiovisual* sebagai suatu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw ini dapat digunakan oleh mahasiswa dan peserta didik olahraga maupun non olahraga diseluruh Indonesia karena pada dasarnya model *audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw.

Pengembangan *model audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Pengembangan *model audiovisual* untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw ini sebagai salah satu sumber pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan dasar sepak takraw bukan sebagai acuan dasar yang digunakan untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648. <https://doi.org/10.26740/jpps.v4n2.p648-657>
- ahmad muhibbin, ahmad fathoni. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Menggunakan Lembar Kerja Siswa Pada Siswa Kelas VII : (Studi Situs di SMP Terbuka Wonosegoro Kabupaten Boyolali Semester Gasal dengan Rancangan Etnografi Pendidikan), 25(2), 134–145.
- Aprilia, E. F. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA ISLAM Soerjo Alam Ngajum Malang. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek / Suharsimi Arikunto. Rineka Cipta (Vol. 2006)*. Retrieved from <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-praktek-suharsimi-arikunto-19157.html>
- Arini, N. K., Syahrudin, H., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di Desa Pedawa. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ashar, M., Syafruddin, S., Gusril, G., & Barlian, E. (2018). PJOK learning model through playing activities to build student character: designing and developing stage. <https://doi.org/10.29210/201818>
- Asnawir, U. &. (2012). *Media pembelajaran*. ciputat pers.
- Budiarti, W. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VII di*

- MTs NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019.*
- Dimiyati, M. (2019). *Belajar dan Pembelajaran.*
- Fahrudin, A. F. (2020). *PENGGUNAAN METODE INDIVIDUAL SYSTEM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5 – 6.* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, O. (2018). *Kurikulum Pembelajaran.* Jakarta: Sinar Grafika.
- Hananto, H. P., & Rachman, H. A. (2013). Keterampilan Bermain Sepaktakraw Atlet Pelajar Diy. *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 142–155. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.2570>
- Hartati, H., Destriana, D., & Junior, M. (2019). Latihan Dot Drill One Foot Terhadap Kelincahan Tendangan Sabit Dalam Ekstrakurikuler Pencak Silat. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1). <https://doi.org/10.36706/altius.v8i1.8486>
- Hartmann, D., & Kwauk, C. (2016). Sport and development: An overview, critique, and reconstruction. *Journal of Sport and Social Issues*. <https://doi.org/10.1177/0193723511416986>
- Hasanuddin, I., Taha, Z., Yusoff, N., Ahmad, N., Raja Ghazilla, R. A., Usman, H., & Tuan Ya, T. M. Y. S. (2015). Investigation of the head impact power of a Sepak Takraw ball on Sepak Takraw Players. *Movement, Health & Exercise*, 4(2), 63–77. <https://doi.org/10.15282/mohe.v4i2.21>
- Heriansyah, Adelian, S. (2021). *Permainan Sepak Takraw Sejarah, Teknik Dasar, Peraturan Pertandingan Dan perwasitan.* (A. Rofiq, Ed.). Surabaya: Cv jakad media publishing.
- Hodges, C. E. M. (2013). Cultural imagination in public relations education. *Public Relations Inquiry*, 2(1), 27–50. <https://doi.org/10.1177/2046147x12459988>
- Iyakrus. (2012). Permainan Sepak Takraw, 1–9.
- Iyakrus, I. (2019). Sejarah Sepak Takraw Sumatera Selatan. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1). <https://doi.org/10.36706/altius.v6i1.8224>
- Iyakrus, I., & Ramadhan, A. (2021). Tingkat keterampilan sepak sila pada permainan sepak takraw. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*,



- 10(2), 225–230. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i2.15154>
- Khwani, Y., & Fakhrullah, F. (2020). Pola Pembinaan Prestasi Olahraga Sepak Takraw Klub Rameune Tahun 2019. *Serambi Konstruktivis*, 2(1). <https://doi.org/10.32672/konstruktivis.v2i1.2188>
- Maksum, A. (2012). Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University press.
- Muhibbin, S. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Cet.
- Nana Syaodih, S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, N., & Romiaty, R. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Audio- Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Mipa V Pada Masa Pandemi Di Man Kota Palangka Raya. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 5(2), 213. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10789>
- Panadero, E., Jonsson, A., & Botella, J. (2017). Effects of self-assessment on self-regulated learning and self-efficacy: Four meta-analyses. *Educational Research Review*, 22, 74–98. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.08.004>
- Purwanto, muhammad ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, vicky wiranto. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA MELALUI MODIFIKASI BOLA PADA PERMAINAN SEPAK TAKRAW SISWA SD NEGERI 238 PALEMBANG*.
- Revy adityo frandika, Syamsuramel, M. (2018). *Pengaruh Latihan Front Split Terhadap Kemampuan Servis Bawah Permainan Sepak Takraw Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Takraw Smp Negeri 1 Gunung Megang*. Universitas Sriwijaya.
- Rezaei, M., Mimar, R., Paziraei, M., & Latifian, S. (2013). Talent identification indicators in sepaktakraw male elite players on the bases of some biomechanical parameters. *Middle East Journal of Scientific Research*, 16(7), 936–941. <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2013.16.07.11290>

- Rinaldo. (2014a). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sepak Kuda Melalui Penerapan Variasi Latihan Berpasangan Dalam Sepak takraw Di Kelas VIII 7 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Jurnal Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan.*
- Rinaldo. (2014b). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sepak Kuda Melalui Penerapan Variasi Latihan Berpasangan Dalam Sepak takraw Di Kelas VIII 7 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Jurnal Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan.* Universitas Bengkulu.
- Sadiman, Rahardjo, H. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Arief S. Sadiman. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, H. W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran.* (P. Grafika, Ed.) (Pertama). Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2017). PENINGKATAN KINERJA GURU MELALUI PELATIHAN BESERTA FAKTOR PENENTUNYA, 27(2), 38–47. <https://doi.org/10.2317/jpis.v27i2.5718>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar - Google Books.*
- Sudjiono, A. (2018). Pengantar Evaluasi Pendidikan. In *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.* <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sulaiman. (2012). *Sepaktakraw.* Semarang: CV Widya Karya.
- Sumarno, A. (2012). Penelitian Kausalitas Komparatif. Surabaya: Elearning Unesa.
- Suprijono, A. (2017). *Model Model Pembelajaran.* Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Syam, A. (2022). PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA DALAM PERMAINAN SEPAKTAKRAW PADA ATLET USIA DINI, 2 No.1, 39–44.

- Syamsuramel, S., Hartati, H., & Rahmadani, T. (2019). Pengaruh Latihan Interval Lari 30 Meter Terhadap Kemampuan Frekuensi Kecepatan Tendangan Lurus Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat Di Man 3 Palembang. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1). <https://doi.org/10.36706/altius.v8i1.8501>
- Tamara, A., Berhimpong, J., & Ompi, S. (2021). Pengaruh Gaya Mengajar Cakupan Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Siswa Smk N 1 Tondano. *PHYSICAL: Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga*, 2(1), 74–84. <https://doi.org/10.53682/pj.v2i1.1050>
- Walter R Borg, & Meredith D Gall. (2018). *Education Research; An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Wiyaka, I. (2017). Perbedaan Pengaruh Hasil Belajar Smash Sepak Takraw Dengan Menggunakan Metode Bola Digantung Dan Bola Diumpan Pada Mahasiswa Pko. *Jurnal Prestasi*, 1(1). <https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6491>

