

**TINGKAT KETERAMPILAN *POINTING*
PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER *PETANQUE*
SMP MAARIF MUNTILAN KABUPATEN MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Oleh:
MUHAMMAD IRFAN AMMAR RASYIQ
NIM 20601241037

**PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**TINGKAT KETERAMPILAN MENUNJUKKAN
PESERTA EKSTRAKURIKULER DI PETANQUE
SMP MAARIF MUNTILAN**

**Muhammad Irfan Ammar Rasyiq
20601241037**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dengan menggunakan metode survei dengan tes *pointing* yang kemudian skor yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik dalam bentuk persentase. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *petanque* yang ada di SMP Maarif Muntilan, Magelang, Jawa Tengah. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *total sampling* sebanyak 22 peserta ekstrakurikuler. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan *pointing* ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan: 5% kategori baik sekali, 14% kategori baik, 27% kategori cukup, 45% kategori kurang, dan 9% kategori kurang sekali. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tingkat keterampilan *pointing* pada peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan dominan kurang yakni dengan persentase sebesar 45%.

Kata kunci: Tingkat keterampilan, *Pointing*, *Petanque*, Ekstrakurikuler.

*LEVEL OF POINTING SKILLS
IN PETANQUE EXTRACURRICULAR PARTICIPANTS
SMP MAARIF MUNILAN*

*Muhammad Irfan Ammar Rasyiq
NIM. 20601241037*

ABSTRACT

This research seeks to assess the proficiency of pointing skills among pétanque extracurricular members at SMP Maarif Muntilan (Maarif Muntilan Junior High School).

This research was a descriptive study employing a quantitative methodology. The data were collected by a survey approach employing a pointing test, followed by the analysis of the obtained scores by using statistical techniques elaborated as percentages. The research participants were students engaged in pétanque extracurricular club at SMP Maarif Muntilan, Magelang, Central Java. This research employed a complete sampling technique using 22 extracurricular participants. The data analysis method employed quantitative descriptions utilizing percentages.

The findings indicate that the proficiency levels in pétanque extracurricular activities at SMP Maarif Muntilan are as follows: 5% in the very good category, 14% in the good category, 27% in the moderate category, 45% in the poor category, and 9% in the very poor category. The pointing skills of pétanque extracurricular members at SMP Maarif Muntilan are generally deficient, with a proportion of 45%.

Keywords: Skill level, Pointing, Petanque, Extracurricular.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Irfan Ammar Rasyiq

NIM : 20601241037

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Tingkat Keterampilan *Pointing* Pada Peserta Ekstrakurikuler

Petanque SMP Maarif Muntilan

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 25 September 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Irfan Ammar Rasyiq
NIM. 20601241037

**TINGKAT KETERAMPILAN POINTING
PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER PETANQUE
SMP MAARIF MUNTILAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**MUHAMMAD IRFAN AMMAR RASYIQ
NIM 20601241037**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 28 Oktober 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Dr. Ari Iswanto S.Pd. Jas., M.Or
(Ketua Tim Penguji)

Saryono, M.Or
(Sekretaris Tim Penguji)

Ahmad Rithaudin S.Pd. Jas., M.Or
(Penguji Utama)

Tanda Tangan

Tanggal

7/2024
11

4/11/2024

4/11/2024

Yogyakarta, 4 November 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002 +

LEMBAR PERSETUJUAN

TINGKAT KETERAMPILAN *POINTING* PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER PETANQUE SMP MAARIF MUNTILAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**MUHAMMAD IRFAN AMMAR RASYIQ
NIM 20601241037**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 18 Oktober 2024

Koordinator Program Studi

Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605199031001

Dosen Pembimbing


Dr. Ari Iswanto, M. Or.
NIP. 198401272019031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini yang dengan ketulusan hati peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, ibu saya Ibu Tri Mulyawati yang mengajarkan kepada saya menjadi orang yang memiliki hati penuh kasih sayang, pengertian, sabar, ikhlas, tulus, dan selalu menghargai siapapun orangnya. Serta bapak saya, Bapak Samsudin yang telah mendidik saya untuk menjadi laki laki yang kuat, tanggung jawab, visioner, berani, tegas, tidak mudah menyerah, pemimpin yang bertanggung jawab, serta menjadi orang yang bermanfaat bagi semua.
2. Kepada adik saya, Anisah Nasywa Fauziyyah yang memberikan dukungan dan bantuannya dalam segala hal.
3. Kepada Atika Oktaviani yang telah menemani proses hingga saat ini.
4. Semua orang yang pernah saya jumpai yang telah memberikan pelajaran dan pengalaman hidup yang sangat berarti bagi saya
5. Teman teman Keluarga Cemara yang sudah menjadi keluarga dari saya kecil hingga tumbuh menjadi laki-laki tangguh.
6. Teman teman Remaja Bar Isyak yang sudah menjadi keluarga saya di perantauan serta memberikan doa, dukungan, dan motivasi disaat suka maupun duka

HALAMAN MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

-Q.S Al Baqarah: 286-

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar"

-Q.S Ar-Rum: 60-

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap"

-Q.S. Al- Insyirah: 6-8-

Jatuh bangkit lagi takdir ilahi tak pernah ingkar janji

-Penulis-

Mengalirlah seperti air lalu nikmati angin yang semilir

-Penulis-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Keterampilan *Pointing* Pada Peserta Ekstrakurikuler *Petanque* SMP Maarif Muntilan” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
3. Bapak Prof. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Ari Iswanto, M. Or. dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
5. Ibu Fitri Rahayu selaku Kepala SMP Maarif Muntilan yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.

6. Pembina ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan yang telah membantu dan mengarahkan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Peserta eksrakurikuler yang telah berkenan menjadi responden dalam terlaksanaanya peneltian
8. Bapak dan ibu dosen Univeristas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan masa kuliah
9. Semua pihak yang yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 September 2024

Penulis,



Muhammad Irfan Ammar Rasyiq

NIM. 20601241037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat penelitian.....	9
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Ekstrakurikuler	11
2. Hakikat Keterampilan.....	20
3. Hakikat <i>Petanque</i>	24
4. Profil sekolah.....	53
B. Penelitian yang relevan.....	55
C. Kerangka Berfikir.....	59
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	62
A. Desain Penelitian	62

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	63
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	63
D.	Definisi Operasional Variabel penelitian	64
E.	Subjek Penelitian	65
F.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	65
G.	Validitas dan Reabilitas	68
H.	Teknik Analisis Data	69
<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>		70
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	70
1.	Profil Responden	70
2.	Analisis Data	73
B.	Pembahasan	75
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>		83
A.	Kesimpulan	83
B.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Peserta Ekstrakurikuler Petanque SMP Maarif Muntilan	65
Tabel 2. Kategori Tingkat Penguasaan Keterampilan.....	69
Tabel 3. Distribusi Usia Responden.....	70
Tabel 4. Distribusi Umur Responden.....	71
Tabel 6. Distribusi Tinggi Badan Responden	72
Tabel 7. Deskriptif Statistik	74
Tabel 8. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Pointing Peserta didik	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Bosi Petanque	26
Gambar 2. Boka Petanque.....	27
Gambar 3. Circle Petanque	27
Gambar 4. Meteran 5m Petanque.....	27
Gambar 5. Meteran 10m <i>Petanque</i>	28
Gambar 6. Scoring Petanque.....	28
Gambar 7. Lapangan Petanque	29
Gambar 8. Shooting Ground.....	36
Gambar 9. Short Shot.....	36
Gambar 10. Shooting on the iron	37
Gambar 11. Posisi Kaki	38
Gambar 12. Memegang Bosi.....	39
Gambar 13. Rolling.....	42
Gambar 14. Half lob.....	43
Gambar 15. Full lob	44
Gambar 16. Posisi Jongkok.....	45
Gambar 17. Teknik Lemparan dengan Pointing	46
Gambar 18. Posisi Berdiri.....	47
Gambar 19. Pointing dengan Posisi Berdiri.....	47
Gambar 20. Pointing dengan Posisi Jongkok.....	48
Gambar 21. Kerangka Berpikir	61
Gambar 22. Instrumen Penelitian.....	67
Gambar 23. Gambar Distribusi Usia Responden	71
Gambar 24. Distribusi Tinggi Badan Responden	73
Gambar 25. Diagram Batang Catatan Waktu Terbaik	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....	92
Lampiran 3. .Kartu Bimbingan	93
Lampiran 4. Data Penelitian.....	94
Lampiran 5. Hasil Analisis Deskriptif	95
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan bagi peserta didik untuk mengembangkan, menambah atau meningkatkan pengetahuan, minat ataupun bakat. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka yang dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah untuk mendapatkan pengetahuan (Yulyanti *et al.*, 2022). Ekstrakurikuler adalah program pendidikan yang menjembatani peserta didik yang memiliki perbedaan karakteristik agar bisa mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama serta menemukan dan mengembangkan potensi diri (Damanik, 2014a). Ekstrakurikuler pada dasarnya merupakan kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memiliki kekuatan hukum dalam pelaksanaanya (Arifudin, 2022a). Salah satu ekstrakurikuler yang biasanya dilakukan di sekolah adalah ekstrakurikuler olahraga. Ekstrakurikuler olahraga selain meningkatkan tingkat derajat kebugaran pada peserta didik pada saat di luar pembelajaran sekolah juga untuk meningkatkan potensi dan prestasi olahraga salah satunya ekstrakurikuler olahraga *petanque*.

Ekstrakurikuler olahraga, termasuk *petanque*, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan fisik di luar waktu belajar formal (M. R. Lubis A. G. Permadi, 2020, pp. 45–46). Dengan bergabung dalam ekstrakurikuler, siswa dapat mengeksplorasi olahraga yang mungkin tidak terdapat dalam kurikulum resmi, seperti *petanque*, yang mengasah

koordinasi, konsentrasi, dan strategi. Selain itu, melalui latihan yang rutin dan terstruktur, siswa dapat mengalami perkembangan kemampuan fisik yang signifikan, yang mendukung pencapaian prestasi olahraga di tingkat lokal, nasional, atau bahkan internasional. Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya kedisiplinan, kerja keras, dan komitmen untuk mencapai tujuan.

Lebih jauh, ekstrakurikuler olahraga juga berperan dalam meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan siswa. Aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur telah terbukti dapat mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan mendorong pola hidup sehat (Mawadati, 2024, p. 15). Hal ini penting bagi perkembangan peserta didik, terutama di tengah tekanan akademik yang mereka hadapi di sekolah. Dengan terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga, siswa memiliki outlet positif untuk melepaskan energi dan stres, serta membangun koneksi sosial dengan teman sebaya yang memiliki minat serupa. Ini juga menjadi wadah bagi mereka untuk belajar bagaimana berkompetisi secara sehat dan sportif.

Ekstrakurikuler olahraga juga berperan penting dalam membentuk karakter siswa. Melalui kegiatan ini, siswa diajarkan untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan menerima kekalahan atau kemenangan dengan lapang dada. Nilai-nilai seperti kerja sama, kepemimpinan, dan rasa tanggung jawab dibangun melalui latihan dan kompetisi yang dilakukan secara teratur. Siswa yang aktif dalam ekstrakurikuler olahraga cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik, karena mereka terbiasa berinteraksi dan

bekerja sama dengan orang lain dalam situasi yang menuntut kerjasama tim dan kepemimpinan.

Ekstrakurikuler olahraga seperti *petanque* tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik dan kemampuan kompetitif peserta didik, tetapi juga memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter dan perkembangan sosial mereka. Kegiatan ini melengkapi pendidikan formal yang diterima di kelas, menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan menyeluruh. Dengan mengintegrasikan aspek-aspek fisik, mental, dan sosial, ekstrakurikuler olahraga menjadi sarana penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga sehat, disiplin, dan berkarakter kuat.

Petanque merupakan olahraga yang berasal dari negara Prancis. *Petanque* adalah suatu bentuk permainan *boules* yang tujuannya melempar bola besi (bosi) sedekat mungkin dengan bola kayu (boka) dan kaki harus berada di lingkaran (Pelana *et al.*, 2020a). Ukuran bosi yang digunakan terbuat dari logam dengan diameter 70-80 mm dan memiliki berat minimal 650-800 gram (Wijaya *et al.*, 2021). Boka adalah bola yang memiliki diameter 30 mm dan berat 10-30 gram yang terbuat dari kayu atau plastik yang tidak dapat diangkat oleh magnet (Supandri, Sarwita, Tuti, 2020).

Petanque masuk ke Indonesia pada tahun 18 Maret 2011 pada saat menjelang SEA Games 2011 Jakarta Palembang dibawah naungan Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (FOPI) (Permadi *et al.*, 2020). Olahraga

merupakan salah satu olahraga baru di Indonesia. Walaupun olahraga tergolong baru namun *petanque* mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 27 provinsi sudah dilantik keanggotaanya di FOPI (Pelana *et al.*, 2020a), p, 3). Olahraga *petanque* mempertandingkan 11 kategori yaitu *shooting man, shooting woman, single man, single woman, double men, double women, mix double, triple men, triple women, triple 2 women 1 man, triple 2 men 1 woman*.

Menurut (Sutrisna *et al.*, 2018, p. 46) *petanque* adalah jenis olahraga yang membutuhkan ketangkasan untuk melempar bola yang terbuat dari besi dengan mendekatkan bola target dan menjauhkan bola lawan (target) atau *shooting* dengan kedua kaki di dalam lingkaran. Namun *petanque* juga bisa dimainkan di atas *paving block* yang ditaburi dengan kricikil (kerikil kecil-kecil). Permainan ini merupakan jenis permaian yang dapat dimainkan di manapun. Dalam bermain *petanque* harus didasari dengan jiwa pantang menyerah, sportif, keberanian, tanggung jawab, dan bisa kerjasama. Dengan ini diharapkan dapat menyalurkan bakat peserta didik dan juga menjadikan permainan *petanque* yang menyenangkan serta dapat mengasah kemampuan dalam bermain *petanque*.

Ada dua teknik pada olahraga *petanque* yaitu *pointing* dan *shooting*. *Pointing* adalah teknik melempar untuk mendekati boka sedangkan *shooting* adalah teknik lemparan untuk mengusir bosi lawan. Olahraga *petanque* dalam pelaksanaanya membutuhkan ketangkasan dalam mendekatkan bosi ke boka (Okilanda *et al.*, 2018). Beberapa aspek diandalkan dalam olahraga *petanque*

yaitu konsentrasi, ketepatan dan akurasi (Bustomi *et al.*, 2020, p. 66). Olahraga ini juga memerlukan keterampilan koordinasi mata dengan tangan, konsentrasi, serta keseimbangan tubuh. Olahraga *petanque* bermanfaat meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, ketahanan tangan dan bahu, dan keseimbangan tubuh. Secara afektif akan melatih kesabaran dan konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri serta menambah koneksi pertemanan.

Manfaat lain olahraga *petanque* yaitu melatih fisik, keseimbangan, konsentrasi, emosi serta mengembangkan rasa percaya diri (Okilanda *et al.*, 2018, p. 70). Olahraga *petanque* dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat dipilih sekolah sebagai sarana mengembangkan keterampilan, sikap dan perilaku peserta didik melalui aktivitas jasmani.

Ekstrakurikuler di SMP Maarif Muntilan yaitu: Pramuka, PPUTB (tata upacara), robana, tilawah dan olahraga. Kegiatan olahraga yang di selenggarakan di SMP Maarif Muntilan diantaranya adalah voli, futsall, *Petanque*. Kegiatan ekstrakurikuler yang di adakan di SMP Maarif Muntilan berjalan secara aktif di setiap minggunya. Peserta didik mengikuti ekstrakurikuler dengan penuh antusias.

SMP Ma'arif Muntilan menjadikan olahraga *petanque* sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan dilaksanakan setiap satu minggu dua kali pada hari Kamis dan Sabtu. Fasilitas yang dimiliki yaitu 1) Memiliki empat *line* atau lapangan dengan ukuran 2m x 11m 2) Memiliki bola *petanque* sebanyak 4 set dengan merek *Obut* dan 6 set bola latih 3) Memiliki *circle* bermerek *Obut* berjumlah 1 buah dan 3 *circle*

modifikasi 4) Memiliki 8 buah boka. Jumlah peserta ekstrakurikuler 22 orang terdiri dari kelas 7 hingga kelas 9. Kegiatan ini di laksanakan di lapangan *petanque* yang terletak di belakang gedung sekolah.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat temuan yaitu akurasi keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler adanya ketidak konsistenan dalam melakukan *pointing*. Agar peserta didik dapat menguasai teknik ini, mereka membutuhkan instruksi yang tepat dan latihan yang konsisten. Namun, penelitian yang dilakukan di SMP Ma'arif Muntilan menunjukkan bahwa ada sejumlah kendala yang menghambat kemajuan peserta ekstrakurikuler dalam menguasai teknik *pointing* ini.

Pertama, peserta didik kesulitan memahami dan menerapkan teknik *pointing* dengan benar. Pemahaman yang buruk ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berlatih secara langsung. Akibatnya, mereka tidak dapat memanfaatkan teknik ini sepenuhnya. Peserta didik masih sulit memahami teknik *pointing* yang baik dan benar. Dalam permainan olahraga *petanque* keterampilan *pointing* merupakan teknik dasar yang harus bisa dikuasai. *Pointing* menjadi salah satu kunci untuk memenangkan pertandingan. Pentingnya *pointing* ini dan adanya temuan membuat peneliti tertarik untuk mengetahui tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler.

Dalam pelaksanaan ekstrakurikuler pelatih masih memberikan model latihan yang monoton hal ini diperkuat juga dari hasil wawancara dengan beberapa peserta. Pelatihan yang digunakan terlalu cepat dan monoton dapat

menyebabkan peserta didik kesulitan mengikuti materi latihan dan cepat bosan. Hal ini berdampak pada kualitas latihan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, metode pengajaran yang diberikan oleh pelatih terkadang terlalu cepat, sehingga tidak semua peserta dapat mengikuti dengan baik. Pola latihan yang monoton dan cepat juga turut menyumbang pada rasa bosan di kalangan peserta didik, yang berujung pada kurangnya antusiasme dan motivasi mereka untuk berlatih secara maksimal.

Sebaliknya, kekurangan sarana dan prasarana di SMP Ma'arif Muntilan menjadi kendala bagi kegiatan petanque di luar kelas. Untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan siswa, sarana dan prasarana yang memadai sangat penting. Tanpa sarana dan prasarana, proses latihan menjadi kurang efektif. Sarana dan prasarana seperti jumlah lapangan, bola masih terbatas hal ini dapat dilihat ketika latihan peserta ekstrakurikuler terlalu menumpuk dan menunggu lama. Salah satu kendala yang dihadapi adalah terbatasnya waktu dan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih. Jam latihan yang singkat dan kesempatan yang terbatas membuat mereka tidak cukup memiliki waktu untuk mengasah keterampilan.

Dari hasil temuan di lapangan tersebut masih terdapat permasalahan khususnya keterampilan *pointing* dalam ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan. Oleh karena itu perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait dengan tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler di SMP Ma'arif Muntilan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Peserta didik sulit memahami dan mempraktikan teknik *pointing* yang baik dan benar.
2. Kesempatan peserta didik dalam berlatih *pointing* terbatas.
3. Pelatih dalam memberikan materi latihan terlalu cepat, sehingga peserta didik mengalami kesulitan.
4. Pelatih dalam memberikan latihan terlalu monoton sehingga peserta didik tidak mudah dalam memahaminya dan cepat bosan.
5. Sarana prasarana dalam olahraga *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan kurang.
6. Belum diketahui tingkat keterampilan teknik *pointing* pada peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas supaya tidak terjadi pembahasan yang lebih luas maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler di SMP Maarif Muntilan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler di SMP Maarif Muntilan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan menjadi tambahan kajian mengenai permainan *petanque*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Ekstrakurikuler

Peserta didik sebagai subjek penelitian dapat mengetahui tingkat keterampilan *pointing petanque* dirinya dan akan termotivasi untuk lebih giat dalam berlatih meningkatkan keterampilan dalam bermain *petanque* agar lebih baik.

b. Bagi Pelatih

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pelatih tentang tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan gambaran tentang keterampilan bermain *petanque* peserta ekstrakurikuler di SMP Maarif Muntilan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Definisi Ekstrakurikuler

Hakikat ekstrakurikuler adalah kegiatan atau program yang dilakukan diluar jam pelajaran resmi di sekolah, yang bertujuan untuk memberikan pengalaman tambahan kepada peserta didik diluar lingkup pembelajaran akademis. Hakikat ekstrakurikuler adalah suatu ilmu yang menggambarkan kemampuan manusia dalam mengembangkan keterampilan yang tidak terkait dengan kegiatan kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler adalah program yang dipilih peserta didik berdasarkan bakat dan minat. Berdasarkan pendapat Husaeni *et al* (2021, p. 53) ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah program kegiatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada diluar kelas dan diluar jam pelajaran dengan tujuan untuk membantu dalam hal mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki 10 oleh peserta didik (Shilviani & Hamami, 2020, pp. 160-161).

Ekstrakurikuler berdasarkan pendapat Lestari (2016, p. 137) adalah kegiatan pendidikan diluar jam mata pelajaran dan pelayan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh sekolah. Sejalan dengan pendapat Mahfud *et al* (2020) bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan non-pelajaran formal disekolah yang umumnya dilaksanakan diluar jam belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum. Sadiah (2022, p. 156) juga berpendapat bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar di luar jam pelajaran terprogram, yang dimaksudkan untuk memajukan wawasan peserta didik, menumbuhkan minat dan bakat serta semangat dedikasi kepada masyarakat.

b. Tujuan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah memiliki peran penting dalam pengembangan siswa secara menyeluruh. Berdasarkan Permendikbud No. 62 tahun 2014, kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya sebagai pelengkap dari pendidikan formal, tetapi juga sebagai wadah untuk mengasah dan mengembangkan potensi, bakat, dan minat yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengoptimalkan berbagai kemampuan yang mereka miliki, baik di bidang akademik maupun non-akademik, dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi

untuk membangun kepribadian siswa, meningkatkan kerja sama antar teman, serta mengembangkan kemandirian mereka dalam lingkungan sosial yang nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembentukan karakter dan keterampilan hidup di luar kelas.

Lebih lanjut, kegiatan ekstrakurikuler juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berfokus pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait mata pelajaran yang mereka pelajari di sekolah (Damanik, 2014b, p. 20). Misalnya, kegiatan seperti klub sains atau matematika dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep lebih dalam dan menerapkan teori-teori dalam eksperimen atau proyek nyata.

Dalam ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat belajar mengelola emosi, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan rasa empati serta tanggung jawab sosial (Arifudin, 2022b, p. 835). Terakhir, ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik, seperti yang dikembangkan melalui kegiatan olahraga atau seni. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler membantu siswa untuk mengasah keterampilan motorik halus maupun kasar, yang tidak selalu dapat dicapai melalui pembelajaran di kelas.

Selain sebagai sarana pengembangan diri, kegiatan ekstrakurikuler juga berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa di luar materi akademik. Menurut M. Marno L. Sariade, p. (2020, p. 190), kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai minat dan bakat yang mungkin tidak dapat diakomodasi melalui kurikulum formal. Misalnya, siswa yang memiliki minat di bidang seni musik dapat mengikuti klub musik, sementara mereka yang tertarik dengan teknologi dapat bergabung dengan klub robotik. Kegiatan seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memperdalam pengetahuan di bidang tertentu secara mendalam (Delfina Yulyanti Z. Delfina, 2022, p. 122). Dengan demikian, siswa tidak hanya terbatas pada materi pelajaran yang diajarkan di kelas, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru yang relevan dengan kehidupan mereka di masa depan.

Melalui berbagai pandangan ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari kegiatan ekstrakurikuler adalah menciptakan keseimbangan antara pembelajaran formal yang sudah diatur dalam kurikulum dengan minat dan bakat siswa yang beragam (Damanik, 2014b, p. 18). Pembelajaran di dalam kelas sering kali fokus pada teori dan konsep, sehingga siswa membutuhkan media lain untuk mengembangkan keterampilan praktis yang mereka minati. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi solusi untuk menyalurkan minat dan bakat

siswa di bidang-bidang non-akademik, seperti seni, olahraga, kepemimpinan, hingga keterampilan sosial. Selain itu, kegiatan ini juga penting untuk membantu siswa mengembangkan soft skills seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Hal ini akan membantu siswa dalam membangun kepribadian dan karakter yang tangguh, serta mampu menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih percaya diri.

Kegiatan ekstrakurikuler bukan hanya pelengkap dari pendidikan formal, tetapi bagian integral yang mendukung pengembangan holistik peserta didik. Dengan adanya kegiatan ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan berkreasi dalam berbagai bidang yang mereka minati. Ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler memainkan peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang mencakup pengembangan karakter, keterampilan hidup, dan pencapaian akademik yang seimbang bagi setiap peserta didik.

c. Prinsip-prinsip Proses Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler

Menurut Muhammin (2008, p. 75), prinsip-prinsip pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler mencakup hal-hal berikut:

- 1) Personal, yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang disesuaikan dengan kemampuan, bakat, dan minat individu peserta didik.
- 2) Pilihan, yaitu kegiatan yang sesuai dengan preferensi peserta didik dan diikuti secara sukarela.
- 3) Keterlibatan aktif, yaitu kegiatan yang mengharuskan partisipasi penuh dari peserta didik.
- 4) Menggembirakan, yaitu kegiatan yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
- 5) Semangat kerja, yaitu kegiatan yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar bekerja dengan tekun dan mencapai hasil yang memuaskan.
- 6) Manfaat sosial, yaitu kegiatan yang dilaksanakan untuk memberikan kontribusi bagi masyarakat.

d. Karakteristik Peserta Ekstrakurikuler

Setiap tahap usia memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari tahap-tahap perkembangan lainnya. Begitu juga dengan masa remaja, yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tersendiri yang berbeda dari masa kanak-kanak, dewasa dan lanjut usia. Peserta didik peserta ekstrakurikuler di SMP memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakan mereka dari peserta didik

yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Peserta didik SMP memiliki karakteristik yang berbeda-beda, tergantung pada kondisi kesehatannya, kondisi keluarga, dan kondisi lingkungan mereka. Peserta didik SMP memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan abstraksi dan memahami konsep yang lebih rumit. Peserta didik SMP juga memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan aksi dan memahami konsep yang lebih rumit (Suseno *et al.*, 2021).

Karakteristik peserta didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) adalah sebagai berikut (Hastutiningtyas *et al.*, 2021):

- a. Usia: Peserta didik SMP adalah peserta didik usia 11-15 tahun.
- b. Aspek fisik: Peserta didik SMP memiliki kondisi fisik yang berbeda-beda, tergantung pada kondisi kesehatannya
- c. Aspek intelektual: Peserta didik SMP memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan abstraksi dan memahami konsep yang lebih rumit
- d. Aspek sosial-emosi: Peserta didik SMP memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan abstraksi dan memahami konsep yang lebih rumit
- e. Aspek moral: Peserta didik SMP memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan abstraksi dan memahami konsep yang lebih rumit

- f. Aspek spiritual: Peserta didik SMP memiliki kemampuan berpikir yang semakin baik, dapat melakukan abstraksi dan memahami konsep yang lebih rumit
- g. Latar belakang sosial: Peserta didik SMP memiliki latar belakang sosial yang berbeda-beda, tergantung pada kondisi keluarga dan lingkungan mereka.

Masa remaja yang terjadi pada peserta didik SMP mempunyai kematangan emosinya yang berbeda mulai dari yang stabil atau baik dan kemampuan dalam mengontrol emosi berbeda dengan orang lainnya. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh kondisi internal dan eksternal seseorang. Kondisi internal yang sangat berpengaruh adalah kemampuan untuk mengendalikan emosi. Remaja yang kesulitan mengendalikan emosi seringkali mengalami gangguan kontrol emosional, yang dapat menyebabkan peserta didik lebih mudah marah dan melampiaskan kemarahan, baik melalui kata-kata maupun tindakan seperti berkelahi atau merusak barang. Hal ini menjelaskan mengapa insiden pertikaian dikalangan siswi cukup tinggi. Emosi mereka sangat labil dan perubahan *mood* sering terjadi menjelang siklus menstruasi. Siswi menjadi lebih mudah tersinggung dan marah, sehingga lebih sulit mengontrol emosi, yang sebagian besar dipengaruhi oleh faktor hormonal ((Hastutiningtyas *et al.*, 2021).

Peserta ekstrakurikuler cenderung lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah di luar jam pelajaran reguler. Peserta

ekstrakurikuler sering hadir di klub, tim, atau organisasi peserta didik. Karakteristik ini sering terlihat pada peserta didik peserta ekstrakurikuler yang memiliki minat dan bakat khusus dalam bidang tertentu seperti olahraga, seni, musik, atau ilmu pengetahuan. Peserta didik sering mencari kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka di luar kelas. Banyak peserta didik di SMP memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik. Peserta didik sering terlibat dalam peran kepemimpinan di klub, tim, atau organisasi peserta didik, dan menjadi contoh bagi rekan-rekan mereka. Peserta didik peserta ekstrakurikuler cenderung memiliki tingkat komitmen yang tinggi terhadap tujuan dan kegiatan klub atau tim mereka.

Peserta didik rela menghabiskan waktu ekstra untuk berlatih, berkompetisi, atau terlibat dalam proyek ekstrakurikuler. Karakteristik ini mencerminkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan guru pembimbing dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler. Peserta didik sering membentuk hubungan sosial yang kuat dan mendukung. Peserta didik peserta ekstrakurikuler di SMP memiliki kesempatan untuk mengalami pembelajaran tambahan di luar kelas yang dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman mereka.

Peserta ekstrakurikuler membantu peserta didik dalam mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab dalam mengelola waktu, tugas, dan komitmen mereka di luar jam pelajaran reguler.

Karakteristik-karakteristik ini membentuk identitas unik peserta didik peserta ekstrakurikuler di SMP, yang mencerminkan keterlibatan mereka dalam kegiatan yang beragam dan berharga di luar kelas (Marno *et al.*, 2020).

2. Hakikat Keterampilan

a. Definisi Keterampilan

Hakikat keterampilan adalah suatu ilmu yang diberikan kepada manusia, yang menggambarkan kemampuan manusia dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menguasai suatu gerak atau perbuatan. Sejalan dengan pendapat (Sudarto: 2016) dalam (Lestari *et al.*, 2020) Keterampilan adalah kemampuan teknis untuk melakukan suatu perbuatan. Keterampilan merupakan aplikasi atau penerapan dari pengetahuan teoritis yang dimiliki seseorang, seperti keterampilan bercocok tanam bagi petani, mengajar bagi guru, membuat kursi bagi tukang kayu, memotong dan menjahit baju bagi penjahit, dan olahraga.

Berdasarkan pendapat (Rivki *et al.*, 2018) keterampilan berolahraga dapat dimaksimalkan dengan proses pendidikan yang benar, oleh karena itu para pendidik harus mempunyai pemahaman bahwa olahraga juga dipandang sebagai salah satu tingkat kecerdasan yang sebenarnya wajib dilatih oleh manusia, yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan manusia di dalam melakukan aktifitas yang melibatkan anggota tubuh dengan

benar, baik yang didapat secara pribadi maupun yang dipelajari. Dengan kata lain kecerdasan kinestetik bisa dikatakan bakat yang mempengaruhi kesuksesan berolahraga. Salah satu poin penting dalam meningkatkan kecerdasan ini adalah dengan memahami kemampuan memahami gerakan (*motor educability*). Dengan pengetahuan mengenai *motor educability* seorang peserta didik, diharapkan nantinya seorang pendidik dapat memaksimal kemampuan berolahraga mereka. Menurut (Mirhan & Kurnia, 2016) keterampilan hidup manusia baik itu skills (kemampuan kaitannya motorik) maupun *knowledge* (pengetahuan) akan muncul dan bisa dioptimalkan selaras dengan sikap percaya diri yang dimiliki.

Keterampilan adalah kelebihan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, ide, pikiran, dan kreativitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan, ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau lebih menguasai. Untuk menjadi seseorang yang terampil dengan memiliki keahlian khusus pada bidang tertentu haruslah melalui latihan dan belajar dengan tekun supaya dapat menguasai bidang tersebut dan dapat memahami serta mengaplikasikannya (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

b. Faktor Keterampilan

Menurut Notoadmodjo (2007), keterampilan merupakan penerapan dari pengetahuan. Oleh karena itu, kemampuan seseorang dalam suatu keterampilan sangat terkait dengan tingkat pengetahuan yang dimilikinya. Pengetahuan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1) Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin luas pula pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini membuat individu tersebut lebih mudah dalam menyerap dan menerima informasi baru, serta lebih mampu dalam mengatasi berbagai tantangan baru yang dihadapinya. Penelitian yang dilakukan oleh Islami, Aisyah, dan Wordoyo (2012) menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara tingkat pendidikan dan pengetahuan terhadap keterampilan ibu dalam memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan anak di rumah di desa Sumber Girang RW 1 Rembang.

2) Usia

Dengan bertambahnya usia, seseorang mengalami perubahan dalam hal fisik maupun psikologis. Semakin dewasa seseorang, maka pola pikir dan cara kerjanya akan menjadi lebih matang.

3) Pengalaman

Pengalaman dapat menjadi pijakan untuk perbaikan diri dan berfungsi sebagai sumber pengetahuan dalam mencapai kebenaran. Pengalaman yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi kedewasaan dalam berpikir dan bertindak. Menurut Ranupantoyo dan Saud (2005), semakin lama seseorang menjalani suatu pekerjaan yang terus digeluti, semakin berpengalaman dan mahir keterampilannya.

Selain itu, Widyatun (2005) mengidentifikasi beberapa faktor yang secara langsung memengaruhi keterampilan:

1) Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal yang membuat seseorang terdorong untuk melakukan berbagai aktivitas. Motivasi ini memungkinkan seseorang untuk mengikuti langkah-langkah sesuai prosedur yang telah diajarkan.

2) Pengalaman

Pengalaman memperkuat kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu keterampilan. Dengan pengalaman, seseorang menjadi lebih terampil dalam melakukan tindakan karena telah melalui proses di masa lalu.

3) Keahlian

Keahlian yang dimiliki oleh seseorang memungkinkan mereka untuk lebih mahir dalam melaksanakan keterampilan

tertentu. Keahlian ini membuat individu mampu mengikuti arahan dan petunjuk yang telah diajarkan.

3. Hakikat *Petanque*

a. Definisi *Petanque*

Petanque merupakan permainan tradisional yang dikembangkan sejak 1907 lalu dikenalkan oleh Jule *Boule* Lenior di kota Le Ciotat, Prancis (Saifulamri Alkhusaini & Nurhidayat, 2021). Permainan ini berasal dari permainan *boule* yang merupakan perkembangan dari permainan zaman SM. Permainan ini dimainkan di permukaan keras seperti pasir atau kerikil dan dapat dimainkan secara *single* atau satu orang lawan satu, dua orang lawan dua, atau tiga orang lawan tiga (Tri sutrisna, 2018).

Menurut (Lubis *et al.*, 2020) *petanque* merupakan permainan bola besi yang dilakukan dengan tujuan melempas bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang sering disebut *choconout* atau boka atau joke. *Petanque* dimainkan dengan tujuan mendekati atau menggulingkan bola kecil yang disebut *cochonnet* atau *jack* dan mendapatkan skor dengan menempatkan *boule* lebih dekat ke *cochonnet* daripada lawan. Permainan *Petanque* memiliki aturan yang terstruktur, termasuk tentang bagaimana *boule* dilempar, penghitungan skor, dan situasi-situasi khusus yang mungkin terjadi selama permainan. Teknik melempar *boule* dan strategi dalam menempatkan *boule* yang efektif sangat penting dalam mencapai tujuan permainan.

Olahraga *Petanque* pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 2011 bertepatan pada *Sea Games* Jakarta Palembang. Pada kejuaraan nasional POMNNAS XIV di Aceh 2015 *Petanque* masuk ke dalam olahraga exibisi yang diikuti 14 provinsi dari 34 provinsi. Pada kejuaraan ini merupakan awal mula perkembangan olahraga *Petanque* (Sulastri *et al.*, 2021). *Petanque* mengalami perkembangan pesat dengan 27 provinsi sebagai anggota FOPI (Pelana *et al.*, 2020b)

Menurut (Muhammad Aldi Tri. W *et al.*, 2023) *Petanque* merupakan permainan yang mengasah *skill* ketenangan diri dalam berfikir, bertindak, dan akurasi melempar. Permainan ini membutuhkan ketekunan, konsentrasi tinggi dan strategi yang taktis agar lawan tidak lebih dulu mendapat poin. Hakikat permainan *Petanque* adalah suatu ilmu yang diberikan kepada manusia, yang menggambarkan kemampuan manusia dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menguasai permainan *Petanque*. *Petanque* adalah tiga hakikat keterampilan *petanque* mencakup kemampuan dalam membuang bola besi dengan tingkat tertentu dan strategi yang diperlukan dalam permainan.

Petanque dimainkan dengan tujuan mendekati atau menggulingkan bola kecil yang disebut *cochonnet* atau *jack* dan mendapatkan skor dengan menempatkan *boule* lebih dekat ke *cochonnet* daripada lawan. Permainan *Petanque* memiliki aturan yang terstruktur, termasuk tentang bagaimana *boule* dilempar, penghitungan

skor, dan situasi-situasi khusus yang mungkin terjadi selama permainan. Teknik melempar *boule* dan strategi dalam menempatkan *boule* yang efektif sangat penting dalam mencapai tujuan permainan.

b. Sarana dan Prasarana Olahraga *Petanque*

Ada beberapa sarana dan prasarana yang diperlukan dalam olahraga *Petanque* yaitu:

1) Bosi

Bosi merupakan bola berbentuk bulat terbuat dari logam dengan diameter 70.05cm - 8.00cm serta memiliki berat 600gram – 800gram (FIPJP, 2020)

Gambar 1. Gambar Bosi *Petanque*



Sumber: Ramdan Pelana (2020, p. 17)

2) Boka

Boka merupakan bola kecil yang terbuat dari kayu atau sintetik dengan diameter 30mm toleransi ukuran ± 1 mm, memiliki berat 10 gram – 18 gram dan boka tidak bisa diambil dengan magnet (FIPJP, 2020)

Gambar 2. Boka Petanque



Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 17)

3) Circle

Gambar 3. Circle Petanque



Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 18)

4) Meteran

Meteran sebagai alat pengukur jarak, yaitu meteran 5m dan 10m.

Gambar 4. Meteran 5m Petanque



Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 18)

Gambar 5. Meteran 10m *Petanque*



Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 18)

5) Scoring

Scoring adalah alat yang digunakan untuk mencatat poin dalam pertandingan *Petanque*

Gambar 6. Scoring *Petanque*



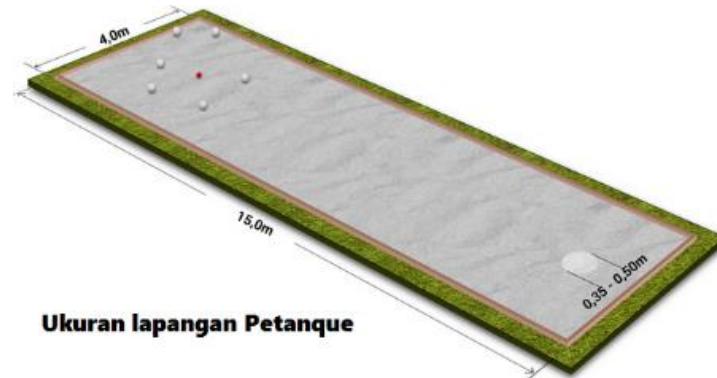
Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 19)

6) Lapangan

Lapangan pertandingan *petanque* dilakukan di atas tanah atau berbatuan. Ukuran lapangan untuk kejuaraan daerah 12m x 3m sedangkan untuk kejuaraan nasional dan internasional 15m x 4m.

Pembatas lapangan menggunakan tali yang tidak menghalangi pemain. Jika lapangan menggunakan penghalang minimal jarak pembatas dengan penghalang adalah 1m (FIPJP, 2020).

Gambar 7. Lapangan *Petanque*



Sumber: Ramdan Pelana (2020 p. 19)

c. Aturan Olahraga *Petanque*

Olahraga *petanque* memiliki aturan yang harus ditaati oleh pemain hingga penyelenggara *event* yang telah ditetapkan oleh FIPJP (FIPJP, 2020) selaku organisasi tertinggi olahraga *petanque* yang memuat aturan yaitu:

- 1) Komposisi Pemain
 - a) 3 pemain bermain melawan 3 pemain (*triple*)
 - b) 2 pemain bermain melawan 2 pemain (*double*)
 - c) 1 pemain bermian melawan 1 pemain (*single*)

Dalam *triple*, setiap pemain menggunakan 2 bosi. Di ganda dan tunggal, setiap pemain menggunakan 3 bosi. Tidak ada formula lain yang diperbolehkan.

- 2) Karakteristik bosi yang disetujui
- a) Terbuat dari logam
 - b) Maksimal diameter antara 7,05 cm (minimal) dan 8,00 cm (maksimal)
 - c) Memiliki berat antara 650 (gram minimal) dan 800 gram (maksimal). Untuk kompetisi yang diperuntukan bagi pemain 11 tahun atau kurang dapat menggunakan bosi yang beratnya 600 gram dan berdiameter 65 mm asalkan dibuat oleh salah satu label yang disetujui. Merek dagang dari pabrikan dan beratnya harus terukir pada bosi dan harus selalu dapat dibaca. Nama depan dan belakang pemain juga dapat diukir pada mereka, serta berbagai logo, inisial, akronim atau detail serupa, sesuai dengan spesifikasi yang berkaitan dengan pembuatan *boule*
 - d) Bosi tidak mengandung bahan apapun seperti timah, pasir, merkuri dan lainnya. Sebagai aturan umum bosi tidak boleh dirusak dengan cara apapun atau diubah atau dimodifikasi setelah pemesinan oleh pabrikan yang disetujui.
- 3) Hukuman untuk bosi yang tidak teratur
- a) Apabila pemain melanggar 4 ketentuan di atas langsung didiskualifikasi dari kompetisi bersama dengan teman satu timnya.
 - b) Apabila saat dimainkan bosi rusak/cacat sehingga norma 1, 2, dan 3 di atas tidak dapat dipenuhi maka pemain dapat mengganti

bosinya, setelah menghitung poin bosi cacat dapat diganti satu set.

- c) Keluhan yang berkaitan dengan tiga paragraf ini dan dibuat oleh pemain hanya dapat diterima sebelum dimulainya permainan.

Apabila pengaduan/keluhan yang di buat oleh lawan tidak berdasarkan tiga poin maka akan ditambahkan kepada poin lawan. Oleh karena itu, wasit atau juri dapat, setiap saat, meminta pemeriksaan *boule* dari satu atau beberapa pemain.

4) Boka yang disetujui

Boka dibuat dari kayu atau dari bahan sintetik yang memiliki tanda pabrikan dan telah mendapat persetujuan FIPJP sesuai dengan spesifikasi yang tepat sesuai dengan standar yang dipersyaratkan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Diameternya 30 mm (toleransi: + atau -1 mm).
- b) Beratnya antara 10 dan 18 gram.
- c) Boka yang dicat diizinkan, tetapi boka tidak bisa diambil kapanpun dengan magnet.

5) Mulai bermain–aturan mengenai mapangan

- a) Permainan diawali dengan melakukan pengundian untuk menentukan yang akan melempar terlebih dahulu.
- b) Lapangan yang sudah ditentukan oleh penyelenggara tidak dapat pindah kecuali atas persetujuan dari wasit.

- c) Tim yang menang undian memilih titik awal melempar poin dan menggambar atau menaruh lingkaran di tanah.
 - d) Pelempar boka pada satu tim tidak wajib melempar bosi.
 - e) Lingkaran yang digunakan adalah berdiameter 50cm.
 - f) Lingkaran valid apabila berjarak 1m dari hambatan. Apabila bertanding terbuka maka tidak kurang dari 2m dari lingkaran lainnya yang sedang digunakan.
 - g) Lapangan harus bersih dari gambar lingkaran sebelum melempar boka.
 - h) Bagian dalam lingkaran boleh dibersihkan, namun harus diletakan kembali setelah set permainan.
 - i) Kedua kaki pemain harus sepenuhnya berada di dalam lingkaran saat melempar dan tidak ada bagian tubuh yang menyentuh bagian luar lingkaran sebelum bosi menyentuh tanah.
 - j) Lingkaran harus ditandai sebelum boka dilempar, apabila tidak ditandai maka kartu kuning.
 - k) Jika lingkaran diangkat namun bosi masih ada boleh dikembalikan sesuai tanda awal, namun apabila lingkaran tidak ditandai maka wasit meletakkan pada lingkaran tersebut.
- 6) Jarak Berlaku Pelemparan Boka
- a) Untuk dibawah usia jaraknya 4m-8m, cadet 5m-9m dan dewasa 6m-10m.

b) Boka minimal berada di jarak minimal 1 meter dari hambatan ataupun arean luar terdekat.

c) Boka harus terlihat oleh pemain.

7) Pelemparan Bosi Pertama dan Berikutnya

a) Bosi pertama dilempar oleh tim yang menang undian atau tim yang mendapatkan poin.

b) Pemain tidak boleh menggunakan objek apapun untuk membuat garis atau titik pendaratan bosi dan bosi dilempar satu per satu.

c) Pemain yang melempar bosi terakhir tidak boleh menggunakan bosi lain.

d) Bosi yang sudah dilempar tidak boleh diulang kecuali tidak sengaja dihentikan objek bergerak.

e) Bosi yang dilempar harus dibersihkan dari lumpur yang menempel atau apapun yang melekat.

f) Jika bosi pertama keluar arena maka lawan bermain dengan bosi pertamanya.

d. Keterampilan Dasar Bermain *Petanque*

Menurut (Lubis *et al.*, 2020) *Petanque* merupakan permainan bola besi yang dilakukan dengan tujuan melempas bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang sering disebut *choconout* atau boka atau joke. Dalam bermain olahraga *petanque* Ada dua teknik pada olahraga *petanque* yaitu *pointing* dan *shooting*. *Pointing* adalah

teknik melempar untuk mendekati boka sedangkan *shooting* adalah teknik lemparan untuk mengusir bosi lawan.

1) Teknik *Pointing*

Untuk melakukan *pointing* yang benar bosi dipegang dengan seluruh telapak tangan dikepal. Setiap teknik *pointing* memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Pemain biasanya memilih teknik yang paling sesuai dengan situasi permainan dan preferensi pribadi mereka. Untuk melakukan *pointing* ada beberapa cara maupun teknik, sebagai berikut (Nurul & Febri, 2022a).

- a) *Rolling* adalah lemparan dengan menggelindingkan ke tanah.
- b) *Half/Soft lob* adalah lemparan bosi setengah parabol
- c) *High lob* adalah lemparan bosi dengan tonggi parabol.

2) Teknik *Shooting*

Shooting dalam *Petanque* adalah teknik yang digunakan untuk mengusir bosi lawan dari boka (bola kayu) yang berfungsi sebagai target. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan poin pada tim dan mengurangi poin lawan. Menurut (Sari *et al.*, 2023) teknik *shooting* yaitu menjauhkan bola lawan sejauh-jauhnya bahkan sampai bola lawan keluar dari lapangan pertandingan. *Shooting* dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti dengan jongkok atau berdiri, dengan jarak yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan atlet (Ana, 2020). *Shooting* adalah salah satu

tehnik dalam permainan *petanque* yang memerlukan akurasi, konsentrasi yang tinggi dan ketepatan dalam melakukan *shooting*. *Shooting* merupakan bagian terpenting pada permainan *petanque*, karena kemampuan *shooting* akan mempengaruhi kemampuan tim dalam menyerang bola lawan.

Kemampuan *shooting* yang baik, yaitu jika seorang aktif dalam melakukan latihan tersebut akan terbentuk gerakan otomatisasi. Berdasarkan tujuan mekanika utama permainan *petanque* termasuk kedalam cabang olahraga yang mempunyai tujuan mencapai ketepatan maksimal (Fauziah *et al.*, 2023). Metode *shooting* sangat dibutuhkan dalam olahraga *petanque* karena menjadi salah satu penentu untuk mendapatkan *point* atau menghambat lawan untuk mendapatkan *point* dalam setiap permainan. Salah satu faktor seorang atlet kurang dalam teknik *shooting* adalah masih kurangnya pelatihan yang khusus untuk pengembangan keterampilan *shooting*. Teknik *shooting* ada 3 yaitu (Nurul & Febri, 2022a).

1) *Shooting Ground* (pukulan mendatar)

- a) Merupakan *shooting* bosi mengglinding atau mendatar sebelum target.
- b) Pukulan ini dapat dilakukan di lapangan keras dan tidak berkrikil.

Gambar 8. *Shooting Ground*



Sumber: Penulis

2) *Short Shot* (pukulan pendek)

- a) Merupakan *shooting* dengan pukulan pendek dimana bosi memantul/mendarat 20-30 cm dari target/bosi lawan.
- b) Dapat di lakukan di lapangan licin/berpasir.

Gambar 9. *Short Shot*



Sumber: Penulis

3) *Shooting carreau / Shot on the iron* (tepat pada bosi)

- a) Pukulan ini langsung menyentuh bosi lawan tanpa mendarat terlebih dahulu.
- b) Dapat di lakukan di semua jenis lapangan.
- c) Harus memiliki konsentrasi yang baik.

Gambar 10. *Shooting on the iron*



Sumber: Penulis

Keterampilan dasar bermain *petanque* adalah kemampuan gerak dengan tingkat tertentu yang diperlukan untuk menguasai permainan *petanque*. Pemain harus menyesuaikan kaki yang digunakan berdasarkan jarak dan arah bola yang akan diletakkan bergantian dan harus masuk di dalam lingkaran. Menurut (Nurul & Febri, 2022) dalam posisi lingkaran yang baik, ketika pemain memegang bosi dengan tangan kanan, kaki kanan lebih maju sedikit selebar bahu. Jika pemain memegang bosi dengan tangan kiri, kaki kiri lebih maju sedikit.

Gambar 11. Posisi Kaki



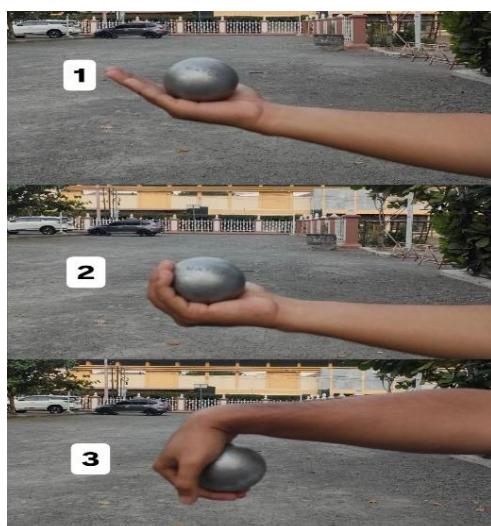
Sumber: Penulis

Permainan *petanque* adalah permainan bergantian, dimana setiap pemain akan berurusan dengan lawan mereka. Pemain harus menyesuaikan strategi bermain berdasarkan keadaan permainan dan gerakan lawan. Permainan *Petanque* memiliki poin yang diperoleh dengan menyentuh bola kayu dengan bola besi. Pemain harus menyesuaikan strategi bermain berdasarkan poin yang diperoleh dan poin yang diperlukan untuk menang. Permainan *petanque* membutuhkan strategi yang taktis, yang berhubungan dengan poin, arah, dan jarak bola (Nurul & Febri, 2022).

Memiliki kemampuan untuk mengembangkan strategi yang efektif untuk memenangkan permainan, termasuk menentukan kapan harus menyerang atau bertahan, serta bagaimana menempatkan *boule* dengan cerdas untuk mencapai tujuan permainan. Pemain harus menyesuaikan strategi bermain

berdasarkan keadaan permainan dan gerakan lawan keterampilan dasar bermain *petanque* juga membutuhkan ketekunan, konsentrasi tinggi dan senyum yang baik untuk menguasai permainan ini. Memiliki posisi yang tepat sebelum melempar, dengan kaki yang sejajar dan berat badan merata di kedua kaki. Pegangan yang sesuai pada *boule*, biasanya dengan jari-jari membentuk cincin di sekitar *boule* untuk meningkatkan kendali dan presisi (Juhanis *et al.*, 2019).

Gambar 12. Memegang Bosi



Sumber: Penulis

e. Keterampilan *Pointing*

1) Pengertian *Pointing*

Menurut Chakimah Anis Marwadati (2024 p. 134) *pointing* dapat diartikan sebagai lemparan yang digunakan untuk mendekati Bola Kayu (boka) / *jack* target terhadap bola besi (bosi) dari lawan. Teknik *pointing* dalam *petanque* bertujuan

untuk mendekatkan bola besi (*boules*) dengan boka target lebih dekat dari bosi lawan (Pelana *et al.*, 2020b). Keuntungan dalam permainan *Petanque* dapat diperoleh dengan memiliki kemampuan *pointing* yang baik yaitu ketika bola *petanque* yang dilemparkan mendekati *jack* lebih dekat daripada bolap *petanque* lawan. Penguasaan teknik dasar permainan *petanque* menjadi hal yang sangat penting untuk mencapai prestasi yang optimal. Salah satu tantangan utama dalam olahraga *petanque* adalah tingkat penguasaan keterampilan teknik dasar, khususnya dalam hal *pointing*. Dalam *petanque*, seorang yang melakukan *pointing* disebut sebagai *pointer*. Selain bertugas sebagai pemain yang melakukan *pointing*, seorang *pointer* juga memiliki peran penting sebagai pengatur strategi dan ritme dalam pertandingan. Oleh karena itu, keberhasilan *pointer* sangat krusial dalam permainan *petanque*. Jika seorang *pointer* tidak bermain secara optimal, strategi yang direncanakan juga akan terganggu. Bahkan, hal ini dapat menyebabkan peluang untuk memenangkan pertandingan menjadi semakin kecil.

Pointing Rolling adalah lemparan dengan menggelindingkan ke tanah. Teknik ini sesuai untuk lapangan dengan tanah yang keras dan padat, sementara *pointing half-lob* adalah lemparan bosi setengah parabol dapat digunakan disemua jenis lapangan. *Pointing high-lob* lemparan bosi dengan tinggi

parabol cocok untuk lapangan dengan permukaan yang lunak.

Saat menerapkan teknik *pointing*, atlet dapat memilih untuk melakukan jongkok atau berdiri. *Pointing* jongkok biasanya dilakukan di jarak 6-8 meter, sementara *pointing* berdiri lebih umum dilakukan di jarak 8-10 meter (Nurul & Febri, 2022b).

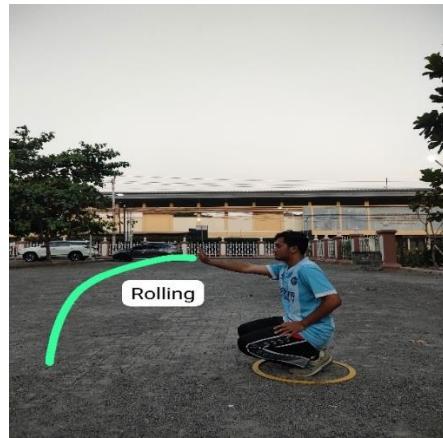
Untuk melakukan *pointing* yang benar bosi di pegang dengan seluruh telapak tangan di kepala. Setiap teknik *pointing* memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dan pemain biasanya memilih teknik yang paling sesuai dengan situasi permainan dan preferensi pribadi mereka. Untuk melakukan *pointing* ada beberapa cara maupun teknik, sebagai berikut (Nurul & Febri, 2022a).

1) *Rolling* adalah lemparan dengan menggelindingkan ke tanah.

Untuk melakukan *pointing* roll, harus memperhatikan beberapa hal:

- a) Teknik ini melibatkan melemparkan *boule* dengan gaya rendah sehingga *boule* bergulir di atas permukaan lapangan menuju *cochonnet*.
- b) *Rolling* sering digunakan untuk jarak pendek dan untuk memposisikan *boule* secara tepat di dekat *cochonnet*.
- c) Bosi keluar dari bawah 90 derajat.
- d) Lapangan tidak banyak kerikil/datar.
- e) Bosi jatuh 3-4 meter sebelum boka.

Gambar 13. *Rolling*



Sumber: Penulis

- 2) *Half/Soft lob* adalah lemparan bosi setengah parabol. Untuk melakukan *pointing* ini harus memperhatikan beberapa hal:
- Teknik ini melibatkan melemparkan *boule* dengan sedikit sudut ke atas sehingga *boule* terbang di udara dan mendarat secara halus di dekat *cochonnet*.
 - Half lob* biasanya digunakan untuk jarak sedang dan dapat memberikan kontrol yang lebih baik atas posisi akhir *boule*.
 - Bosi keluar dari 90-110 derajat.
 - Cocok untuk semua jenis lapangan.
 - Bosi jatuh 2-3 meter dari boka.

Gambar 14. *Half lob*



Sumber: Penulis

3) *High lob* adalah lemparan bosi dengan tonggi parabol. Untuk *pointing* ini harus memperhatikan beberapa hal:

- a) Teknik ini melibatkan melemparkan *boule* dengan sudut yang lebih curam ke atas sehingga *boule* terbang lebih tinggi dan jatuh secara vertikal ke dekat *cochonnet*.
- b) *Lob* sering digunakan untuk jarak yang lebih jauh dan untuk melewati *boule-boule* lawan yang menghalangi jalur langsung ke *cochonnet*.
- c) Bosi keluar diatas 110 derajat.
- d) Lapangan basah/gembur.
- e) Lapangan penuh krikil kecil-kecil.
- f) Bosi jatuh dekat boka 0,5-1 meter dari boka.

Gambar 15. *Full lob*



Sumber: Penulis

Pointing dapat dilakukan dengan berdiri atau jongkok, posisi berdiri berdiri yang baik dimana tangan kanan memegang bosi maka kaki kanan lebih maju sedikit, sedangkan pada posisi jongkok pastikan posisi kaki sejajar (Pelana *et al.*, 2020b). Kenyamanan melakukan *pointeng* tergantung pada preferensi dan kenyamanan pemain, terutama di Indonesia di mana postur tubuh umumnya tidak terlalu tinggi. Pemain sering kali memilih teknik *pointing* jongkok untuk jarak pendek di Indonesia, meskipun ada yang lebih memilih teknik berdiri, bergantung pada preferensi pribadi. Untuk jarak yang lebih jauh, baik berdiri maupun jongkok dapat digunakan, tetapi banyak atlet cenderung memilih teknik berdiri. Namun, perbedaan fisik tubuh atlet Indonesia dengan atlet dari negara lain seperti Thailand dan Prancis mempengaruhi preferensi teknik *pointing* mereka. Di negara-negara tersebut, *pointer* umumnya menggunakan teknik jongkok

karena itu lebih nyaman bagi mereka, bahkan untuk jarak yang lebih jauh.

Cara melakukan *pointing* jongkok adalah sebagai berikut (Nurul & Febri, 2022a).

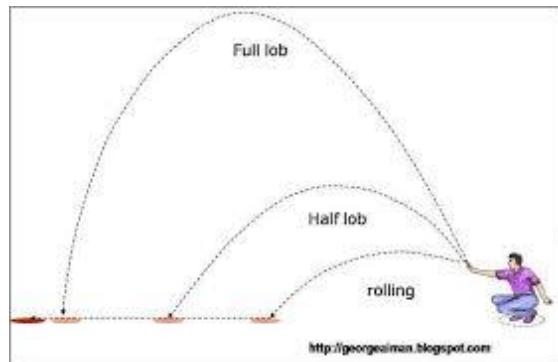
- a. Gerakan awal
 - 1) Masuk dalam lingkaran/*circle*
 - 2) Lanjukan dengan posisi jongkok
 - 3) Salah satu kaki berada di depan
 - 4) Lakukan dengan berjinjit
- b. Gerakan inti
 - 1) Tangan di ayun dengan tangan lurus
 - 2) Posisi bukaa telapak tangan lurus kedepan
 - 3) Bosi di lepaskan saat berada di depan wajah

Gambar 16. Posisi Jongkok



Sumber: Penulis

Gambar 17. Teknik Lemparan dengan *Pointing*



Sumber:Nurul Ihsan & Ruki Febri Hartika "Teknik dan Metode Pembelajaran Petanque" (2022) 16 juli 2024

Adapun cara melakukan *pointing* dengan cara berdiri adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik sama dengan *pointing* jogkok hanya saja yang membedakan ialah dengan posisi berdiri
- 2) Posisi luaran bosi di atas 90 derajat
- 3) Lengan lurus kedepan
- 4) Titik landing perlu di perhatikan

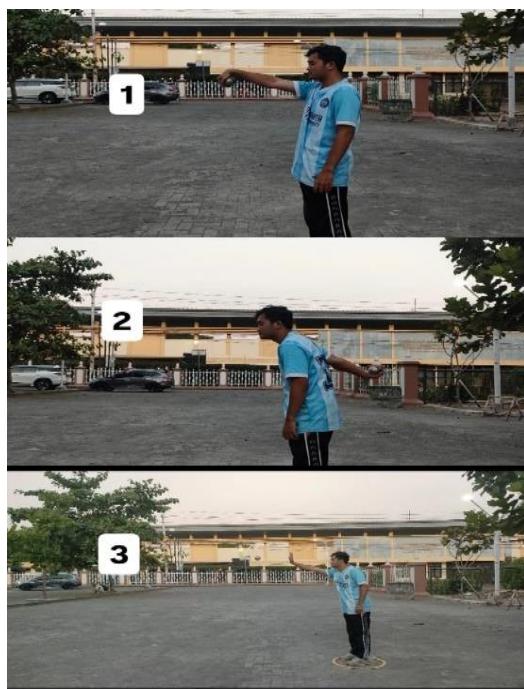
Adapun yang harus di perhatikan saat melakukan *pointing* berdiri pada saat melakukan lemparan bola besi, sikap badan tetap lurus tidak diayunkan ataupun digerakkan, yang bergerak hanyalah tangan yang melempar bosi tersebut, badan dalam keadaan rileks, namun tidak ikut bergerak.

Gambar 18. Posisi Berdiri



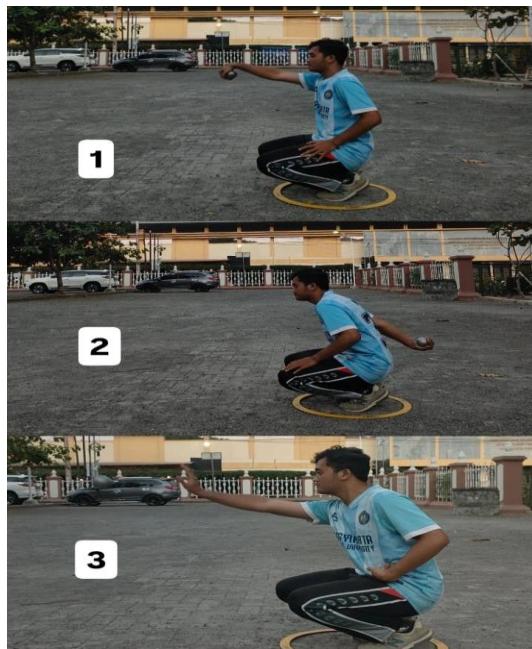
Sumber: Penulis

Gambar 19. Pointing dengan Posisi Berdiri



Sumber: Penulis

Gambar 20. *Pointing* dengan Posisi Jongkok



Sumber: Penulis

2) Latihan *Pointing*

Mengembangkan teknik yang konsisten dalam melempar *boule*, termasuk gerakan lengan yang lancar dan konsisten serta koordinasi dengan langkah kaki.

a. Latihan Target Spesifik

Atlet meletakkan beberapa target (contoh: lingkaran kecil atau benda kecil) di sekitar *cochonnet* dan berusaha melempar *boule* untuk mengenai target tersebut. Berlatih untuk melempar dengan berbagai kekuatan dan sudut, tergantung pada jarak dan tujuan lemparan. Mampu menilai jarak dan sudut dengan akurat untuk menyesuaikan lemparan dengan posisi *cochonnet* dan *boule-boule* lawan.

Pemahaman yang baik tentang bagaimana faktor-faktor seperti keadaan lapangan dan cuaca dapat memengaruhi lemparan. Dapat mempertahankan konsentrasi yang tinggi selama permainan untuk mengambil keputusan yang tepat dan menjaga kinerja yang konsisten. Mampu mengabaikan gangguan eksternal dan tetap fokus pada tujuan permainan. Berkomunikasi dengan anggota tim untuk mengembangkan strategi yang sesuai dan memutuskan langkah-langkah terbaik selama permainan. Berbagi informasi tentang kondisi lapangan, lemparan terbaik, dan taktik yang akan digunakan. Keterampilan-keterampilan dasar ini penting untuk dikuasai oleh pemain *Petanque* agar dapat memainkan permainan dengan baik dan meningkatkan kemampuan mereka seiring berjalannya waktu.

Pada variasi latihan ini pemain dilatih untuk melemparkan bola kearah target melewati bagian atas tiang yang ada di depan bola target, tujuannya agar mendapatkan hasil lemparan *pointing* yang maksimal. Metode latihan ini sering digunakan oleh beberapa pelatih di Indonesia maupun beberapa pelatih di Negara lain untuk memprogram latihan atletnya. Sampai sekarang penulis belum menemukan penelitian tentang pengaruh latihan menggunakan metode

halangan dan target terhadap ketepatan lemparan *pointing* dalam olahraga *Petanque* (Al Bhaikhaqy *et al.*, 2022).

Latihan menggunakan alat berupa gawang dan ban mobil. Latihan *pointing* menggunakan gawang dilakukan dengan menempatkan bola kayu sejauh 6 meter, 7 meter, 8 meter dan 9 meter dari titik lemparan, posisi gawang berada 2 meter dari bola kayu, lemparan bola besi harus di atas gawang dan jatuhnya bola besi harus berada didekat gawang agar dapat menyusur tanah dan berhenti di dekat bola kayu. Sedangkan latihan menggunakan ban mobil adalah latihan yang dilakukan dengan cara menempatkan ban mobil sejauh 6 meter, 7 meter, 8 meter dan 9 meter dari titik lemparan saat melempar bola besi harus masuk ke dalam ban mobil (Widiyatmoko & Prastiwi, 2021).

b. Sejarah *Petanque*

Petanque adalah olahraga tradisional yang berasal dari Prancis dan diresmikan pertama kali pada tahun 1907 di La Ciotat, sebuah kota kecil dekat Marseille, Prancis. Di wilayah ini, permainan *petanque* telah lama populer dan tetap dimainkan hingga kini. Olahraga ini tergolong dalam kategori olahraga bola kecil, yang menuntut keterampilan presisi, akurasi, dan strategi. Inti dari permainan *petanque* adalah memperoleh poin dengan mendekatkan bola besi ke bola kayu melalui teknik melempar, baik dengan teknik "point"

maupun "shooting". *Petanque* tergolong permainan yang mudah diakses oleh semua kalangan karena tidak membutuhkan lapangan khusus seperti banyak cabang olahraga lainnya.

Walaupun asal-usul permainan ini tidak diketahui dengan pasti, Prancis menjadi negara yang mempopulerkan *petanque* ke berbagai penjuru dunia. Saat ini, olahraga ini sudah dikenal luas di seluruh benua, termasuk Eropa, Amerika, Afrika, Asia, dan Australia. Secara internasional, *petanque* dikelola oleh *Federation Internationale de Petanque et Jeu Provencal* (FIPJP), yang berpusat di Prancis dengan ketua Mr. Azema. Sementara untuk Asia, olahraga ini diatur oleh The Asian Boules Confederation (ABSC), yang sebelumnya dikenal sebagai APSBC, dengan markas di Singapura dan ketua Tan Sri Dato Mohamad Noor Abdul Rahim dari Malaysia.

Menurut catatan *Petanque* Jakarta (2015), organisasi global *petanque* pertama kali terbentuk pada tahun 1958 di Marseille dengan nama *Federation Internationale de Petanque et Jelu*, yang mengumpulkan sekitar 600.000 anggota dari 52 negara. Kejuaraan dunia *petanque* pertama diadakan pada tahun 1959, diikuti oleh turnamen-turnamen lainnya di berbagai kota seperti Faro, Monako, Grenoble, Jenewa, Brussels, dan Pattaya, melibatkan puluhan tim dari berbagai negara. Awalnya, permainan ini adalah hiburan yang diminati kalangan masyarakat menengah ke bawah di Eropa, sebelum akhirnya menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Sebelum *petanque* diakui secara resmi di Indonesia, permainan ini sebenarnya sudah dimainkan oleh para ekspatriat yang tinggal di Indonesia. Mereka sering berkumpul untuk bermain *petanque* di beberapa lokasi, seperti di area olahraga Ragunan, di samping lapangan basket dan senam. Aktivitas ini dilakukan sebagai sarana bersosialisasi dan rekreasi di antara mereka. Para ekspatriat sempat mengusulkan kepada KONI pusat agar *petanque* diakui sebagai olahraga resmi di Indonesia, namun pada awalnya belum mendapatkan persetujuan. Hingga akhirnya, pada saat Sea Games Jakarta-Palembang 2011, ada permintaan dari beberapa negara ASEAN agar *petanque* bisa dimasukkan sebagai salah satu cabang yang dipertandingkan.

Atas arahan dari Ibu Rita Subowo, yang saat itu menjabat sebagai Ketua Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan Ketua KONI, Gubernur Sumatra Selatan Bapak Alex Nurdin ditunjuk untuk mengembangkan olahraga ini di Indonesia. Dengan tugas tersebut, Bapak Alex Nurdin menunjuk Bapak Caca Ica Saleh, yang saat itu menjabat sebagai Direktur Utama BUMD PDPDE Sumatra Selatan, untuk memajukan *petanque*. Berkat upaya ini, cabang olahraga *petanque* berhasil masuk ke dalam kompetisi Sea Games Jakarta-Palembang, dan Indonesia telah berhasil menyiapkan atlet-atlet yang siap bersaing dalam ajang tersebut.

Pada 18 Maret 2011, Caca Ica Saleh mendirikan organisasi resmi *petanque* di Indonesia, yang dikenal sebagai Pengurus Besar Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (PB FOPI). Salah satu tantangan utama yang dihadapi PB FOPI adalah mencari dan melatih atlet baru, mengingat olahraga ini belum begitu dikenal di kalangan masyarakat Indonesia. Ketua umum PB FOPI terlibat langsung dalam proses rekrutmen atlet, mulai dari pelajar sekolah olahraga hingga anggota TNI. Setelah keberhasilan *petanque* di Sea Games 2011, PB FOPI berfokus pada sosialisasi olahraga ini ke berbagai provinsi di Indonesia untuk memastikan keberlanjutan pengembangannya.

Saat ini, *petanque* telah menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan secara resmi di Indonesia. KONI terus mengembangkan *petanque* sebagai olahraga nasional, tidak hanya untuk mempersiapkan atlet, tetapi juga untuk memperluas popularitasnya di masyarakat.

5. Profil sekolah

a) SMP Maarif Muntilan

SMP Maarif muntilan merupakan sekolah menengah swasta dengan akreditasi B yang beralamatkan di Dusun Slokopan, Desa Sokorini, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Smp Maarif Muntilan terlatakan pada lingkungan yang nyaman dikarenakan jauh dari lalu lintas yang padat yang dapat memudahkan jalanya pembelajaran. Proses pembelajaran SMP

Maarif Muntilan dilakukan dengan model pembelajaran selama 6 hari. Di SMP Maarif juga menerapkan pembelajaran karakter serta menekankan nilai-nilai norma Agama. Setiap harinya dilaksanakan doa bersama dan sholat Dhuha berjamaah sebelum pembelajaran dimulai serta sholat dzuhur berjamaah sebelum istirahat ke 2.

SMP Maarif Muntilan memiliki 6 ruang kelas yang terdiri dari 2 kelas setiap angkatan. Memiliki fasilitas yaitu lapangan futsal, lapangan bola voli, Lapangan *Petanque*, UKS, Perpustakaan, Laboratorium IPA, lab komputer, Kantin, dan aula serba guna.

b) Penyelenggaraan Olahraga *Petanque* di SMP Maarif Muntilan

Olahraga *petanque* merupakan salah satu olahraga yang tergolong baru dan masih belum terlalu populer di masyarakat terkhusus di daerah Kabupaten Magelang. Dari hasil observasi diketahui bahwa di Kab. Magelang SMP Maarif Muntilan menjadi sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai untuk diselenggarakannya olahraga *petanque*. Selain itu SMP Maarif Muntilan juga memberikan materi olahraga *Petanque* dipembelajaran serta dibentuknya ekstrakurikuler olahraga *petanque* untuk peserta didiknya.

Dalam pembelajaran, materi olahraga *petanque* diberikan kepada peserta didik saat mata pelajaran PJOK. Pelaksanaan

pembelajaran PJOK setiap seminggu sekali setiap kelasnya dengan durasi 2 x 45 menit setiap satu jam pembelajarannya. Materi olahraga *petanque* diberikan kepada peserta didik yang duduk di bangku kelas VII yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan satu kali dipertemuannya untuk penilaian. Sekolah juga memberikan fasilitas bagi peserta didik yang ingin mengembangkan bakat minatnya diluar jam pembelajaran yakni dengan ekstrakurikuler sekolah.

Ekstrakurikuler *petanque* di SMP Maarif Muntilan dilaksanakan setiap satu minggu dua kali pada hari Kamis dan Sabtu. Fasilitas yang dimiliki yaitu 1) Memiliki empat *line* atau lapangan dengan ukuran 2m x 11m 2) Memiliki bola *Petanque* sebanyak 4 set berseri dengan merek Obut dan 6 set bola latih 3) Memiliki *circle* bermerek Obut berjumlah 1 buah dan 3 *circle* modifikasi 4) Memiliki 8 buah boka. Pembina ekstrakurikuler *Petanque* juga memberikan kesempatan bagi semua peserta ekstrakurikuler *Petanque* untuk berlatih bersama dengan tim *Petanque*.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Mawadati, 2024) berjudul "Pengembangan Tes Keterampilan Olahraga *Petanque*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan tes keterampilan olahraga *pétanque* serta kelayakan tes keterampilan olahraga *pétanque*. Jenis penelitian ini adalah

penelitian pengembangan (R&D) dengan desain penelitian menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah komunitas *petanque* Universitas Negeri Yogyakarta sebanyak 6 orang untuk uji coba kecil, dan 18 atlet *petanque* Kabupaten Sleman. Instrumen yang digunakan berupa angket dan tes retest. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan diperoleh hasil bahwa Hasil uji validitas produk oleh para ahli dengan teknik aiken's v, dengan rata – rata persentase sebesar 94% dinyatakan sangat valid. Hasil dari tes keterampilan memiliki nilai validitas dengan r hitung 0.99 untuk uji coba skala kecil, dan 0.89 untuk uji coba skala besar. Sedangkan hasil reliabilitas tes dengan *cronbach alpha* memiliki skor sebesar 0.92 untuk uji coba skala kecil, dan 0.75 untuk uji coba skala besar. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan buku pedoman tes keterampilan *petanque*. Dari pengujian yang dilakukan peneliti, buku pedoman tes keterampilan *petanque* dapat disimpulkan sangat layak digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saiful Amri Al-khusaini (2021) berjudul “Keterampilan *Shooting* Pada Permainan *Petanque*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efek Penerapan Latihan *Shooting* Menggunakan Penghalang Terhadap Kemampuan *Shooting* game pada Atlet *Petanque* UMS. Tujuan latihan menggunakan penghalang adalah agar atlet terbiasa melakukan lemparan secara *boules to boules*. Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan menggunakan rancangan desain “*one group pre test post test design*”. Berdasarkan dari hasil perhitungan uji

hipotesis dapat dilihat bahwa latihan *shooting* menggunakan penghalang mempunyai nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan dari latihan *shooting* menggunakan penghalang terhadap peningkatan hasil shooting game pada atlet *petanque* UMS. Dapat disimpulkan bahwa model latihan *shooting* menggunakan penghalang dapat meningkatkan hasil *shooting* pada atlet *petanque* UMS secara signifikan. Jika dilihat dari nilai rerata (mean) *pretest* sebesar 6,27 dan nilai rerata (mean) *posttest* sebesar 11,13. Hal tersebut menunjukkan bahwa latihan yang dilaksanakan dapat memberikan peningkatan sebesar 4,86.

3. Penelitian yang dilakukan oleh M. Said Zainuddin (2022) berjudul “Analisis Keterampilan Olahraga *Petanque* Sulawesi Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan olahraga *Petanque* Sulawesi Selatan. Penelitian yang di lakukan mengadopsi jenis penelitian kuantitatif yang mendeskripsikan hasil penelitian yang ditemukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif frekuensi yang menggunakan 5 pengkategorian. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa secara umum tingkat keterampilan olahraga *petanque* atlet *Petanque* Sulawesi Selatan termasuk kategori “cukup” baik pada keterampilan *shooting* maupun *pointing* dengan nilai rata-rata sebesar 35,30. dari hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar bermain olahraga *petanque* atlet Sulawesi selatan masih dalam kategori “cukup” hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pengurus, paletih dan

atlet dalam melakukan pendekatan dan metode latihan yang tepat guna meraih prestasi yang lebih baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Bagus Alfrianto (2024) berjudul “Tingkat Keterampilan Teknik *Pointing* dan *Shooting* pada Atlet *Petanque* FOPI Kota Malang Tahun 2024”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *shooting* pada atlet *petanque* FOPI Kota Malang tahun 2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Populasi dalam penelitian adalah seluruh atlet *petanque* FOPI Kota Malang yang berjumlah 15 atlet. Sampel dalam penelitian ini merupakan purposive sampling untuk memilih atlet yang mewakili berbagai Tingkat keterampilan dan pengalaman dalam kejuaraan *petanque*. Adapun jumlah sampel yaitu 12 atlet yang terdiri dari 6 putra dan 6 putri. Instrumen yang diperlukan untuk pengumpulan data penelitian berupa tes *pointing* dan tes *shooting*. Data yang diperoleh pada masing-masing item tes dikelompokkan sesuai dengan kriteria per item tes lalu analisis data menggunakan statistic deskriptif agar data dapat dipahami. Hasil dari analisis data yang diperoleh bahwa hasil tingkat keterampilan teknik *pointing* mendapatkan kategori kurang, sedangkan hasil tingkat keterampilan teknik *shooting* atlet FOPI Kota Malang mendapatkan kategori kurang sekali. Maka hasil penelitian ini ditemukan bahwa adanya perbedaan dalam tingkat keterampilan teknik *pointing* dan *shooting* pada atlet FOPI Kota Malang dengan tingkat keterampilan teknik *pointing* cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan teknik *shooting*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Adhe Oktaria Bustomi (2020) berjudul “Analisis Gerak *Pointing* Pada Olahraga *Petanque*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gerak *pointing* atlet *petanque* Kota Semarang. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang menggambarkan secara sistematik, fakta dan karakteristik gerak *pointing* pemain *petanque* Kota Semarang. Gambaran gerak *pointing* dan data yang bersifat deskriptif. Analisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil analisis gerak *pointing* pada atlet *petanque* 8 orang atlet putera dan puteri Kota Semarang, dari segi biomekanika tiap tahap *pointing*: (1) tahap memegang bosi, (2) tahap posisi kaki, dan (3) tahap melempar bosi, agar diketahui nilai rata-rata tiap tahap. Keseluruhan jumlah 8 sampel dengan hasil analisis gerak *pointing* masuk pada kriteria “baik” persentase 84%. Tahap memegang bosi masuk pada kriteria “sangat baik” persentase 88%. Tahap posisi kaki masuk pada kriteria “sangat baik” dengan persentase 92%. Tahap melempar bosi masuk pada kriteria “baik” dengan persentase 74,4%. Temuan penelitian ini adalah gerak *pointing* atlet sudah dilakukan dengan baik namun pada konsistensi saat pertandingan belum terukur. Analisis penilaian biomekanika dilakukan oleh 2 pelatih lisensi national dan 1 pelatih lisensi internasional *petanque*, sehingga penilaian gerak masih dibutuhkan lanjutan penelitian dengan bantuan aplikasi.

C. Kerangka Berfikir

SMP Maarif Muntilan memiliki ekstrakurikuler *petanque*. Tim dari SMP Maarif Muntilan sebenarnya pernah mengikuti lomba namun belum

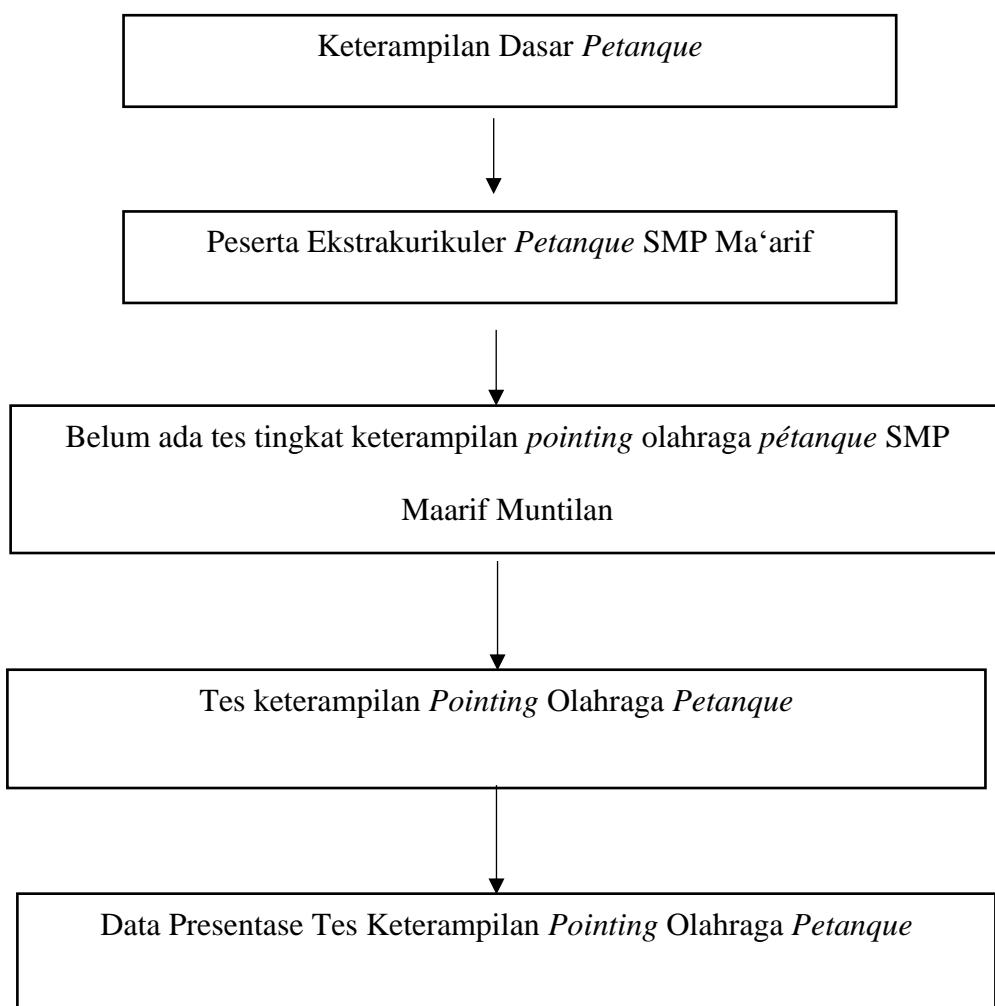
berprestasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan keterampilan dasar bermain *Petanque* oleh tim tersebut. Dalam pertandingan-pertandingan sebelumnya, tim masih sering melakukan kesalahan dalam melakukan *pointing*. Padahal, behasa teknik dasar seperti *pointing* merupakan aspek taktis yang sangat penting dan harus dikuasai dalam permainan *Petanque*. *Pointing* menjadi langkah pertama dalam mengawali permainan.

Kemahiran dalam menguasai teknik dasar merupakan hal yang sangat krusial bagi setiap pemain *Petanque*. Hal ini dikarenakan kemahiran dalam teknik dasar memiliki dampak yang besar terhadap hasil kemenangan atau kekalahan suatu tim dalam sebuah pertandingan *Petanque*. Menguasai keterampilan dasar dalam bermain *Petanque* dapat dijelaskan sebagai cara yang fundamental dan efektif sesuai dengan aturan permainan yang berlaku, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan kegagalan dalam pertandingan sebelumnya, terlihat kemungkinan bahwa tingkat keterampilan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler ini dapat dikategorikan sebagai cukup. Untuk menguji hipotesis ini, akan dilakukan tes keterampilan bermain *petanque* yang mengikuti ekstrakurikuler. Sebelumnya, pelatih belum pernah melakukan pengukuran terhadap tingkat keterampilan dasar bermain *Petanque* peserta ekstrakurikuler. Tes ini akan fokus pada kemampuan *pointing* peserta ekstrakurikuler *Petanque*. Oleh karena itu, penelitian mengenai tingkat keterampilan dasar bermain *Petanque* bagi peserta ekstrakurikuler di SMP Maarif Muntilan sangat diperlukan. Tujuan utamanya adalah memberikan

masukan kepada pelatih *Petanque* di SMP Ma‘arif Muntilan untuk meningkatkan proses latihan *Petanque* di masa mendatang. Hasil dari tes ini juga dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk mengembangkan pembinaan prestasi dalam cabang olahraga *Petanque*, serta meningkatkan program dan sarana yang dapat membantu peserta didik ekstrakurikuler dalam meningkatkan kemampuan dan prestasi mereka di masa mendatang.

Gambar 21. Kerangka Berpikir



Sumber: Penulis, 2024

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif karena metode ini sesuai untuk menggambarkan variabel secara rinci tanpa melakukan perbandingan atau mencari hubungan dengan variabel lain. Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan. Menurut (Julisman dan asri, 2022) metode deskriptif bertujuan untuk memaparkan variabel secara mandiri, sehingga tepat digunakan dalam penelitian ini yang fokus pada variabel tunggal, yaitu keterampilan *pointing*.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui survei dengan menggunakan instrumen tes keterampilan *pointing*. Setiap peserta ekstrakurikuler *petanque* menjalani tes tersebut, dan hasil skor yang diperoleh dicatat. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, seperti menghitung rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi distribusi keterampilan peserta dan menentukan persentase peserta di tiap kategori keterampilan (baik sekali, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali).

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik, Microsoft Excel, untuk mengolah data dan menyajikannya dalam bentuk persentase serta tabel deskriptif. Metode ini memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi tingkat keterampilan peserta, sehingga hasilnya mudah

dipahami dan diinterpretasikan. Dengan demikian, penelitian ini mampu memberikan informasi yang akurat mengenai tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque*, yang dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan program latihan di masa depan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Maarif Muntilan yang tepatnya berada di Dusun Sokorini, Sokorini, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilakukan pada 11 September 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan pendapat Dewi (2021, p. 21) bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Maarif Muntilan yang mengikuti ekstrakurikuler *petanque* yang berjumlah 22 orang berdasarkan daftar peserta yang mengikuti ekstrakurikuler tersebut.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini merujuk pada bagian dari populasi yang dipilih melalui prosedur tertentu dan memiliki karakteristik yang spesifik sesuai tujuan penelitian (Dewi, 2021, hlm. 22). Dalam konteks penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, di

mana seluruh populasi yang ada diambil sebagai sampel. Teknik ini dipilih karena dianggap paling sesuai mengingat karakteristik populasi yang relatif kecil dan seragam.

Penggunaan *total sampling* memungkinkan peneliti untuk melibatkan seluruh anggota populasi dalam penelitian, yang dalam hal ini adalah peserta klub ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan. Karena jumlah populasi yang diteliti hanya terdiri dari 22 orang, semua anggota tersebut dijadikan sampel. Dengan demikian, penelitian ini dapat menggambarkan tingkat keterampilan *pointing* secara menyeluruh dan akurat, tanpa harus melakukan pemilihan sampel secara acak atau terbatas.

Metode ini juga memastikan bahwa data yang diperoleh mencakup semua peserta ekstrakurikuler, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan kondisi keterampilan peserta secara keseluruhan. Menggunakan seluruh populasi sebagai sampel meningkatkan validitas hasil, karena tidak ada peserta yang terlewatkan dalam pengumpulan data. Hal ini sangat penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di sekolah tersebut.

D. Definisi Operasional Variabel penelitian

Definisi Operasional Variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan (Sugiarto 2016, p. 38). Dalam penelitian *Petanque*, definisi operasional variabel didefinisikan sebagai berikut:

1. Keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* untuk melakukan *pointing* yang dilakukan dari jarak 6 meter dari target dengan 3 kali lemparan.
2. Keterampilan *pointing* ekstrakurikuler *petanque* untuk melakukan *pointing* yang dilakukan dari jarak 7 meter dari target dengan 3 kali lemparan.
3. Keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* untuk melakukan *pointing* yang dilakukan dari jarak 8 meter dari target dengan 3 kali lemparan.
4. Keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* untuk melakukan *pointing* yang dilakukan dari jarak 9 meter dari target dengan 3 kali lemparan.

E. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler *petanque* yang ada di SMP Maarif Muntilan, Magelang, Jawa Tengah dengan jumlah 22 peserta ekstrakurikuler. Berikut data di SMP .

Tabel 1. Data Peserta Ekstrakurikuler *Petanque* SMP Maarif Muntilan

Nama Sekolah	Jumlah Peserta
SMP Maarif Muntilan	22

Sumber: Penulis, 2024

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Pointing dapat diartikan sebagai lemparan yang digunakan untuk mendekati Bola Kayu (boka) / jack target terhadap bola besi (bosi) dari

lawan. *Instrument* pengumpulan data menggunakan tes keterampilan *Petanque* milik Chakimah Anis Marwadati, 2024.

2. Tujuan

Tes ini bertujuan untuk mengukur keterrampilan *pointing* seorang pemain *Petanque*.

3. Alat yang digunakan

- a) Meteran panjang
- b) Bola kayu / jack satu buah
- c) Bubuk kapur / banner intrumen
- d) Lingkaran pijakan 4 buah
- e) Lapangan kerikil dengan ukuran minimal 2 m x 11 m
- f) *Scoresheet*
- g) Alat tulis

4. Pelaksanaan

- a) Atlet berdiri di pijakan dengan kedua kaki berada dalam lingkaran
- b) Pada aba-aba “mulai” dari tes penguji tes, atlet di persilahkan untuk memulai
- c) Masing- masing atlet melakukan tes lemparan *pointing* di mulai dari jarak 6 m, 7 m, 8 m, 9m dengan bola pada setiap jarak sebanyak 3 kali lemparan.
- d) Dalam pelaksanaan atlet di beri waku maximak 1 menit pada setiap jarak.

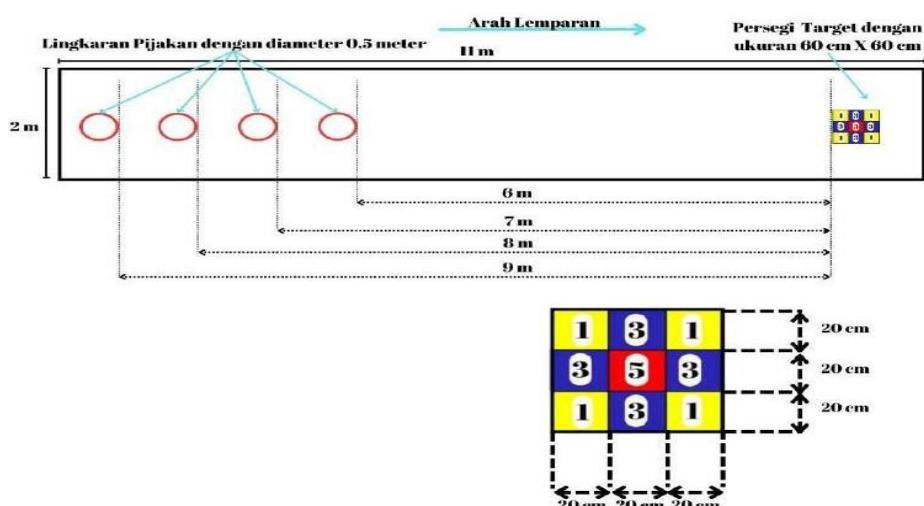
- e) Setelah melempar bola besi, atlet mengambil bola besi tersebut untuk digunakan pada jarak berikutnya.

5. Skor

Skor atlet sesuai dengan ketentuan hasil lemparan *pointing* berdasarkan lembar tes.

- Bola besi di area lingkaran berwarna merah mendapat 5 poin.
- Bola besi di area lingkaran berwarna biru mendapat 3 poin.
- Bola besi di area lingkaran berwarna kuning mendapat 1 poin.
- Bola besi tidak masuk pada area lingkaran maka 0 poin.

Gambar 22. Instrumen Penelitian



Sumber: Chakimah Anis Marwadati, 2024

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes. Adapun tes yang digunakan pada penelitian ini tes keterampilan bermain *Petanque* dari (Mawadati, 2024) berupa *pointing*. Pengambilan data ini dilakukan pada saat proses kegiatan ekstrakurikuler.

Pointing

- 1) Tujuan: memulai permainan.
- 2) Perlengkapan: bola, lapangan, dan alat tulis.
- 3) Petunjuk penilaian sebagai berikut:

Berdiri di dalam lingkaran. Kesempatan melakukan *pointing* sebanyak 3 kali pada jarak 6,7,8, dan 9 meter. Lapangan telah diberi tanda atau kotak yang setiap kotak diberi nilai masing-masing.

G. Validitas dan Reabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dikatakan valid atau tidak valid dalam mengukur suatu variable penelitian. Pada penelitian ini tidak memerlukan uji validitas maupun realibilitas dikarenakan tes keterampilan *petanque* oleh “Chakimah Anis Mawadari” Intrumen ini sudah di *expert judgment* oleh ahli materi Prof Dr. Ahmad Nasrulloh S. Or.,M.Or, ahli pengukuran Prof. Yudik Prasetyo, S. Or., M.Kes, ahli media Saryono, S.Pd.Jas., M.Or., dengan nilai validitas R. Tabel 0.514 R. Hitung 0.902873.

Uji reabilitas yang di adopsi oleh “Chakimah Anis Mawadati” dapat di simpulkan bahwa instrumen yang di gunakan adalah reliabel karena *Alpha Cronbach* lebih dari 0,6 yaitu sebesar 0.7451. Menurut Machali (2021, p. 106) menyatakan bahwa nilai uji reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* lebih dari atau sama dengan 0,900 termasuk ke dalam kategori *Acceptable* (Diterima).

H. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis untuk mendapatkan kesimpulan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 15 *for Windows* untuk mengidentifikasi nilai-nilai kunci seperti median, mean, nilai tertinggi (maksimum), nilai terendah (minimum), dan standar deviasi (SD). Menurut (Mawadati, 2024) setelah data tersaji dalam format skor tunggal, langkah selanjutnya adalah mengkategorikan data sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengkategorian ini terbagi menjadi lima kategori, yaitu: Baik sekali, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali. Berikut jika data disajikan dalam bentuk tabel (setelah dikategorikan):

Tabel 2. Kategori Tingkat Penguasaan Keterampilan

Tingkat penguasaan Keterampilan	Norma Kategori
49-60	Sangat Baik
37-48	Baik
25-36	Cukup
13-24	Kurang
0-12	Kurang Sekali

Sumber: Chakimah Anis Marwadati ,2024

Rumus statistik untuk persentase yang digunakan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A= Banyaknya Skor yang Diperoleh

B= Skor Maksimal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Profil Responden

Menurut (Azmi, 2023 p. 27171-27172) pertumbuhan merupakan proses tumbuh dan berkembang secara kuantitatif artinya proses tumbuh kembang yang dapat diukur seperti bertambah tinggi, berat badan, lingkar pinggang dan perkembangan tubuh lain yang dapat dihitung. Pengertian perkembangan sendiri yakni proses berkembangnya segi psikis anak, umumnya perkembangan mengacu pada segi kualitatif meskipun perkembangan disertai dengan sisi kuantitatifnya. Anak dengan usia 13-16 tahun merupakan fase penting perkembangan dan pertumbuhannya. Pada rentang usia ini, mereka sedang mengalami perubahan fisik, perubahan emosional, dan perubahan sosial yang signifikan. Fisiknya sedang mengalami pertumbuhan pesat, dengan perubahan hormon yang dapat mempengaruhi mood dan perilaku mereka.

a. Usia

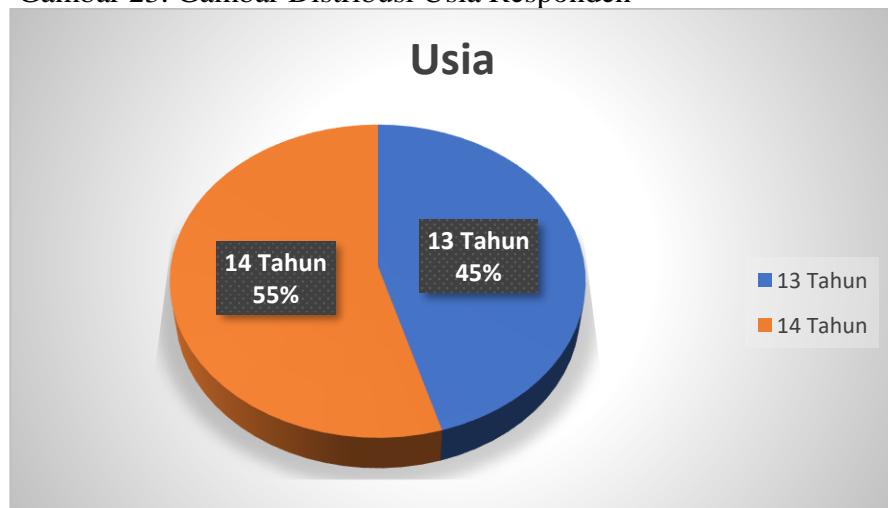
Tabel 3. Distribusi Usia Responden

No.	Usia	Frekuensi	Persentase
1	13 Tahun	10	45%
2	14 Tahun	12	55%
Total		22	100%

Sumber: Penulis, diolah 2024

Berdasarkan Tabel 3, mayoritas responden berusia 14 tahun, dengan frekuensi sebanyak 12 siswa atau sekitar 55% dari total responden. Sementara itu, 45% responden lainnya berusia 13 tahun, yang terdiri dari 10 siswa. Dengan demikian, kelompok usia responden didominasi oleh siswa berusia 14 tahun, yang mengindikasikan bahwa peserta ekstrakurikuler *petanque* sebagian besar berada di fase akhir kelas 2 SMP.

Gambar 23. Gambar Distribusi Usia Responden



Sumber: Penulis, diolah 2024

b. Umur

Tabel 4. Distribusi Umur Responden

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	10	45%
2	Perempuan	12	55%
Total		22	100%

Sumber: Penulis, diolah 2024

Dari Tabel 4, terlihat bahwa jumlah responden laki-laki lebih dominan dibandingkan perempuan. Sebanyak 55% responden adalah

laki-laki (12 siswa), sementara hanya 45% (10 siswa) adalah perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa laki-laki dalam ekstrakurikuler *petanque* labia tinggi dibandingkan dengan perempuan di SMP Maarif Muntilan.

c. Tinggi Badan

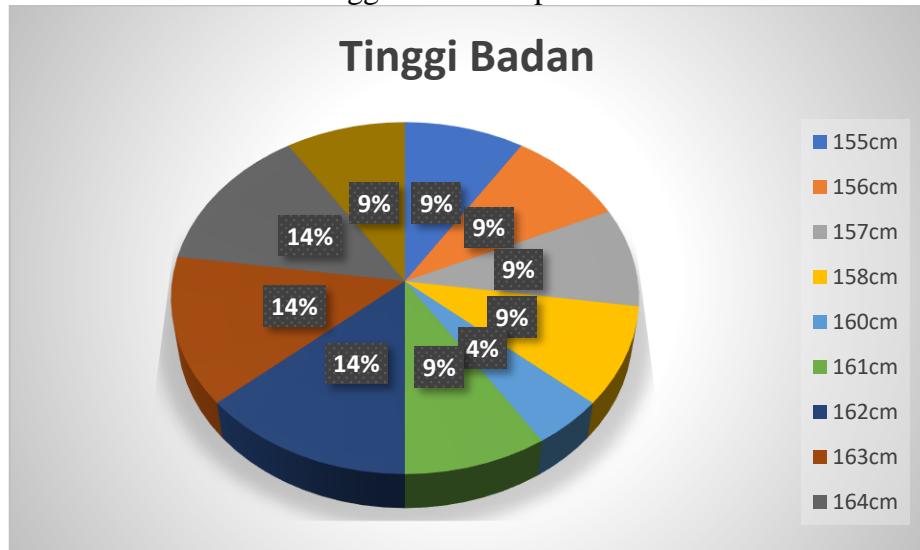
Tabel 5. Distribusi Tinggi Badan Responden

No.	Tinggi Badan (cm)	Frekuensi	Persentase (%)
1	155cm	2	9%
2	156cm	2	9%
3	157cm	2	9%
4	158cm	2	9%
5	160cm	1	5%
6	161cm	2	9%
7	162cm	3	14%
8	163cm	3	14%
9	164cm	3	14%
10	165cm	2	9%
Total		22	100%

Sumber: Penulis, diolah 2024

Dari Tabel 6, tinggi badan responden tersebar cukup merata dengan beberapa kategori yang dominan. Sebanyak 14% responden memiliki tinggi badan 162 cm, 163 cm, dan 164 cm, masing-masing dengan frekuensi 3 siswa. Kategori tinggi lainnya memiliki frekuensi yang lebih rendah, berkisar antara 9% hingga 5%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tinggi badan antara 162 hingga 164 cm, yang cukup umum untuk siswa SMP kelas 2.

Gambar 24. Distribusi Tinggi Badan Responden



Sumber: Penulis, diolah 2024

2. Analisis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma’arif Muntilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu dengan pengembangan tes kecakapan *petanque* “David Lee” yang dimodifikasi oleh (Subagyo Irianto, 2010, p. 152-156). Berikut adalah pemaparan hasil penelitian tentang keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma’arif Muntilan. Berdasarkan hasil penghitungan data tingkat keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma’arif Muntilan menghasilkan mean (M) 25,55; median (Me) 23,00; modus (Mo) 18; standar deviasi (SD) 10,725. Nilai terkecil yang diperoleh sebesar 11

dan nilai terbesar yang diperoleh sebesar 50. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table deskriptif statistik dibawah ini:

Tabel 6. Deskriptif Statistik

<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	25,55
<i>Median</i>	23,00
<i>Modus</i>	18
<i>Std, Deviation</i>	10,725
<i>Minimum</i>	11
<i>Maximum</i>	50
<i>Sum</i>	562

Sumber: Microsoft Excel, diolah 2024

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat di susun table distribusi frekuensi dan pengatagorian yang di sajikan pada tabel 8:

Tabel 7. Kategorisasi Tingkat Keterampilan *Pointing* Peserta didik

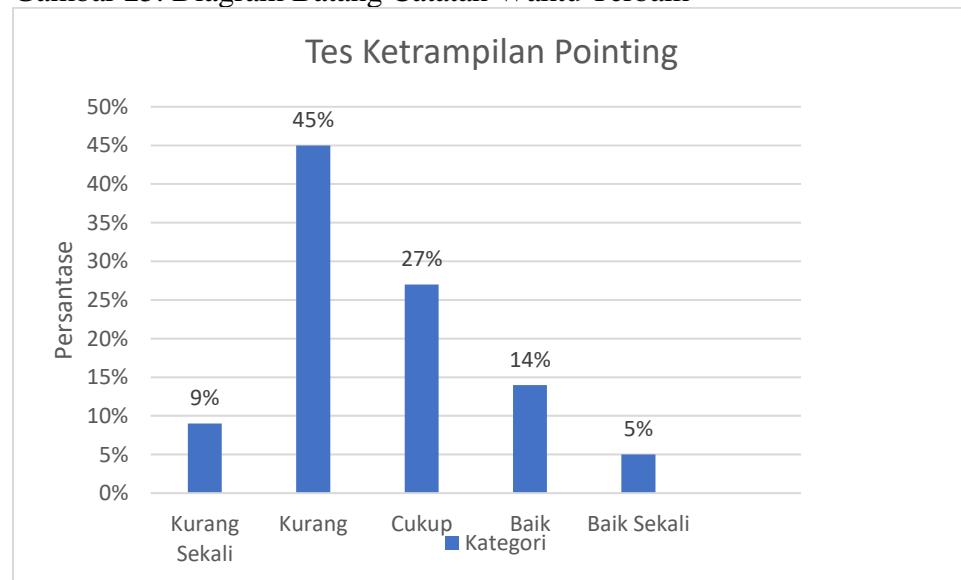
NO	Norma Penilaian	Tingkat Penguasaan Keterampilan	Frekuensi	Presentase
1	Baik Sekali	49-60	1	5%
2	Baik	37-48	3	14%
3	Cukup	25-36	6	27%
4	Kurang	13-24	10	45%
5	Kurang Sekali	0-12	2	9%
Jumlah			20	100%

Sumber: Penulis, diolah 2024

Berdasarkan tabel 8, Kategorisasi Tingkat Keterampilan bahwa keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan diperoleh hasil yang tergolong baik sekali sebanyak 1 peserta (5%), tergolong baik sebanyak 3 peserta (14%), tergolong cukup sebanyak 6 peserta (27%), tergolong kurang sebanyak 10 peserta (45%), dan

tergolong kurang sekali sebanyak 2 peserta (9%). Apabila dilihat dari rerata nilai yang diperoleh, nilai yang paling dominan berada pada tingkat penguasaan yang tergolong kurang sebanyak 10 peserta (45%). Hal ini dapat diperjelas dengan histogram pada gambar 22 dibawah ini:

Gambar 25. Diagram Batang Catatan Waktu Terbaik



Sumber: Penulis, diolah 2024

B. Pembahasan

1. Tingkat Keterampilan *Pointing* Pada Peserta Ekstrakurikuler *Petanque* Smp Maarif Muntilan

Hasil penelitian mengenai keterampilan *pointing* peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori "kurang" (45%) dengan rerata (*mean*) sebesar 25,55. Temuan ini mencerminkan bahwa tingkat penguasaan keterampilan *pointing* siswa belum optimal. Dalam konteks teori keterampilan olahraga, khususnya pada permainan *petanque*, keterampilan *pointing* adalah kemampuan dasar yang esensial, di mana

teknik melempar *boule* (bola besi) dengan akurasi tinggi sangat berperan (Lubis *et al.*, 2020). Teknik ini membutuhkan konsentrasi, koordinasi motorik, dan pemahaman strategi permainan. Berdasarkan penelitian Muhammad Aldi Tri. W *et al.* (2023), keterampilan ini juga terkait erat dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan taktis, yang membutuhkan latihan berkelanjutan.

Bila hasil penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Bagus Alfrianto (2024), di mana tingkat keterampilan *pointing* atlet *petanque* FOPI Kota Malang mendapatkan kategori "kurang", temuan tersebut sejalan dengan penelitian di SMP Ma'arif Muntilan. Hal ini menunjukkan bahwa kendala keterampilan *pointing* bukan hanya terjadi di level sekolah, tetapi juga pada atlet yang lebih berpengalaman, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih efektif dalam pelatihan teknik *pointing*, baik di level pemula maupun profesional. Penelitian ini menunjukkan pentingnya penerapan program latihan yang lebih intensif dan sistematis, terutama dalam meningkatkan keterampilan dasar *petanque*, seperti *pointing*.

Selain itu, standar deviasi yang cukup tinggi ($SD = 10,725$) menunjukkan variasi yang signifikan dalam kemampuan peserta. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan tingkat keterampilan yang mencolok antar peserta, yang dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti intensitas latihan, motivasi pribadi, atau latar belakang pengalaman olahraga sebelumnya. Penelitian Mawadati (2024) tentang pengembangan tes

keterampilan *petanque* memberikan wawasan tentang pentingnya alat evaluasi yang valid dan reliabel dalam mengukur keterampilan olahraga secara akurat. Dengan instrumen yang terukur, pelatih dapat memberikan umpan balik yang lebih spesifik untuk mengatasi variasi kemampuan di antara peserta didik.

Dari perspektif pengembangan keterampilan, keterlibatan siswa dalam ekstrakurikuler *petanque* memberikan mereka kesempatan untuk mengasah kemampuan motorik, konsentrasi, dan strategi. Ekstrakurikuler, seperti yang dijelaskan oleh Husaeni *et al.* (2021), memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan di luar konteks akademik. Namun, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pelatihan *petanque* yang ada di SMP Ma'arif Muntilan masih perlu diperbaiki untuk dapat menghasilkan peserta dengan keterampilan *pointing* yang lebih baik. Sebagian besar siswa (45%) berada dalam kategori "kurang", dan hanya 5% siswa yang mencapai kategori "baik sekali". Hal ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang digunakan mungkin belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan keterampilan *pointing*.

Penelitian yang dilakukan oleh Zainuddin (2022) tentang keterampilan olahraga *petanque* di Sulawesi Selatan juga menemukan bahwa keterampilan *pointing* dan shooting atlet berada dalam kategori "cukup". Ini menegaskan bahwa kesulitan dalam meningkatkan keterampilan *pointing* tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga di level yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting untuk

mempertimbangkan strategi latihan yang lebih efektif dan terfokus pada pengembangan keterampilan motorik spesifik seperti *pointing*. Berdasarkan penelitian ini, pelatih mungkin perlu menerapkan pendekatan yang lebih individual dalam melatih keterampilan peserta, terutama dalam mengatasi variasi kemampuan yang tercermin dari standar deviasi yang tinggi.

Penelitian ini juga dapat dihubungkan dengan temuan Bustomi (2020) yang meneliti gerak *pointing* pada atlet *petanque* Kota Semarang. Dalam penelitiannya, Bustomi menemukan bahwa gerakan *pointing* atlet sudah baik, namun konsistensi dalam pertandingan masih perlu diperbaiki. Hal ini relevan dengan hasil penelitian di SMP Ma'arif Muntilan, di mana siswa menunjukkan performa yang bervariasi. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mungkin memahami teknik dasar *pointing*, mereka mungkin belum mampu menerapkannya secara konsisten dalam permainan. Oleh karena itu, latihan yang menekankan konsistensi dan pengulangan teknik dasar harus menjadi fokus utama dalam program ekstrakurikuler *petanque*.

Dari sudut pandang pendidikan, teori ekstrakurikuler menyatakan bahwa program ekstrakurikuler harus mampu memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan siswa, baik secara fisik, intelektual, maupun sosial (Mahfud *et al.*, 2020). Namun, jika dilihat dari hasil penelitian ini, efektivitas ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal penguasaan keterampilan dasar seperti *pointing*. Hal ini juga didukung oleh penelitian Amri Al-khusaini (2021) yang menekankan pentingnya program latihan

yang berfokus pada teknik dasar seperti shooting dan *pointing* untuk meningkatkan performa atlet *petanque*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun program ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan telah berjalan, masih terdapat banyak ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal keterampilan *pointing*. Dibutuhkan metode pelatihan yang lebih terarah dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan peserta, serta evaluasi yang lebih baik untuk mengukur perkembangan keterampilan secara konsisten. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan individual dalam melatih peserta dengan tingkat keterampilan yang berbeda-beda.

2. Rekomendasi Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan berada pada kategori keterampilan "kurang" dalam kemampuan *pointing*, langkah tindak lanjut yang direkomendasikan adalah mengembangkan program latihan yang lebih intensif dan berfokus pada keterampilan dasar (Gazali, 2021, p. 98). Program ini harus dirancang untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi melalui hasil survei. Penekanan utama dapat diberikan pada teknik dasar *pointing* dan latihan rutin dengan pengawasan langsung dari pelatih, agar peserta dapat secara bertahap meningkatkan ketepatan dan konsistensi gerakan mereka.

Selain program latihan intensif, perlu juga dilakukan evaluasi terhadap metode pengajaran yang digunakan dalam ekstrakurikuler *petanque* (Delfina Yulyanti Z. Delfina, 2022, p. 122). Pelatih sebaiknya mengevaluasi dan, jika perlu, memperbarui metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis praktik dapat membantu siswa memahami teknik *pointing* dengan lebih baik. Misalnya, memberikan demonstrasi visual dan latihan berkelompok yang memungkinkan siswa saling belajar dari teman sebaya yang lebih mahir.

Saran lainnya adalah memperpanjang durasi sesi latihan dan meningkatkan frekuensi latihan dalam seminggu. Dengan menambah waktu latihan, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan memperbaiki teknik mereka. Program latihan yang lebih padat ini juga dapat diimbangi dengan sesi evaluasi berkala yang dilakukan setiap bulan untuk memantau perkembangan keterampilan peserta (Sudarsinah, 2021, p. 8). Melalui evaluasi berkala, pelatih dapat menyesuaikan program latihan sesuai dengan perkembangan peserta dan memberikan umpan balik yang lebih tepat.

Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan peserta. Sekolah sebaiknya memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler dengan menyediakan peralatan yang memadai dan berkualitas tinggi untuk latihan. Selain itu, kerja sama dengan klub *petanque* lokal atau pelatih profesional dapat menjadi strategi yang efektif

untuk meningkatkan kualitas pelatihan. Dengan melibatkan ahli dalam pelatihan, siswa dapat memperoleh bimbingan yang lebih spesifik dan mendetail terkait teknik *pointing*.

Penelitian lebih lanjut juga sebaiknya dilakukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi keterampilan *pointing* siswa, seperti motivasi, kepercayaan diri, dan minat terhadap olahraga *petanque*. Penelitian dengan pendekatan kualitatif dapat membantu menggali aspek-aspek ini secara lebih mendalam. Dengan mengetahui faktor-faktor psikologis dan motivasional yang berperan, program latihan bisa lebih disesuaikan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong peningkatan keterampilan siswa.

Selain itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan intervensi melalui modul latihan berbasis teknologi atau video tutorial yang dapat diakses siswa di rumah. Modul ini dapat berupa panduan teknis tentang teknik *pointing* yang efektif, dilengkapi dengan latihan-latihan praktis yang dapat diikuti siswa secara mandiri. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih di luar sesi ekstrakurikuler, yang dapat mempercepat proses peningkatan keterampilan mereka.

Terakhir, pengembangan kerangka evaluasi yang lebih komprehensif perlu dipertimbangkan dalam penelitian lanjutan. Evaluasi yang tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga proses latihan dan perkembangan tiap individu akan memberikan gambaran yang lebih holistik. Dengan kerangka evaluasi yang lebih baik, pelatih dapat

mengidentifikasi area spesifik yang membutuhkan perbaikan lebih dini dan mengarahkan siswa untuk mencapai hasil yang optimal dalam keterampilan *pointing*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan *pointing* pada peserta ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan masih tergolong kurang optimal. Mayoritas peserta berada pada kategori "kurang," dengan rerata keterampilan sebesar 25,55. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan teknik dasar seperti *pointing* belum sepenuhnya dikuasai oleh peserta. Keterampilan *pointing* adalah salah satu teknik penting dalam permainan *petanque* yang membutuhkan konsentrasi tinggi, koordinasi motorik, dan pemahaman strategi, namun mayoritas peserta belum mampu menunjukkan performa yang memadai.

Standar deviasi yang cukup tinggi (10,725) mengindikasikan adanya variasi yang signifikan dalam tingkat keterampilan antar peserta. Variasi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti intensitas latihan, motivasi individu, dan latar belakang olahraga sebelumnya. Hal ini menekankan perlunya pendekatan latihan yang lebih terarah dan individual bagi setiap peserta agar pelatih dapat memberikan umpan balik yang spesifik dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga mencatat bahwa hanya sebagian kecil siswa yang berada pada kategori "baik sekali," yang berarti program latihan yang ada perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan pentingnya pengembangan program latihan yang lebih intensif dan sistematis dalam ekstrakurikuler *petanque* di SMP Ma'arif Muntilan. Pendekatan yang lebih individual dalam melatih keterampilan *pointing*, serta penerapan evaluasi yang akurat dan terukur, diperlukan untuk meningkatkan performa siswa secara keseluruhan. Konsistensi dalam latihan dan penerapan teknik dasar seperti *pointing* perlu menjadi fokus utama agar siswa dapat lebih terampil dalam permainan *petanque*, baik di level sekolah maupun untuk persiapan kompetisi yang lebih tinggi.

B. Saran

1. Untuk siswa, sebaiknya lebih rajin berlatih, baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Fokus pada penguasaan teknik *pointing* secara konsisten bisa membantu meningkatkan keterampilan secara bertahap dan lebih cepat.
2. Bagi guru pengampu, ada baiknya merancang program latihan yang lebih terfokus pada kebutuhan individual siswa. Selain itu, gunakan alat evaluasi yang lebih akurat agar kemajuan siswa dapat terpantau dengan baik. Pastikan juga teknik dasar diulang terus menerus agar keterampilan semakin kuat.
3. Untuk kepala sekolah, penting untuk terus mendukung program ekstrakurikuler dengan memastikan sarana dan prasarana tersedia dan memadai. Menambah waktu latihan atau mengalokasikan waktu ekstra

juga bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa.

4. Untuk mahasiswa yang ingin meneliti lebih lanjut, mungkin bisa mengembangkan metode pelatihan yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan *pointing*. Menggunakan teknologi sebagai alat bantu evaluasi juga bisa menjadi pilihan yang menarik untuk diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bhaikhaqy, D. R., Sandi Prayoga, A., & Bayu Utomo, A. W. (2022). Pengaruh Latihan Menggunakan Metode Halangan dan Target Terhadap *Pointing Olahraga Petanque* pada Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Porkes*, 5(1), 146–157. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5363>
- Ana, K. I. (2020). Efektivitas *Pointing Jongkok* dan Berdiri Pada Jarak 7 dan 9 Meter dengan Teknik *Halflob* Cabang Olahraga *Petanque*. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–5.
- Arifudin, O. (2022a). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829–837. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>
- Arifudin, O. (2022b). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829–837. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>
- 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)
- Damanik, S. A. (2014a). Pramuka ekstrakurikuler wajib di sekolah. *Jurnal Ilmu Keolahrgaan*, 13, 16–21.
- Damanik, S. A. (2014b). Pramuka ekstrakurikuler wajib di sekolah. *Jurnal Ilmu Keolahrgaan*, 13, 16–21.
- Delfina Yulyanti Z. Delfina, & R. W. (2022). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di Kelompok Bermain Ar Rahman Galang Tinggi. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 120–126.
- Fauziah, N. R., Budi, D., & Marbun, S. J. (2023). Pengaruh Metode Drill terhadap Ketepatan Shooting *Petanque* pada Atlet *Petanque* Kabupaten Sumedang Tahun 2023. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.17509/jopes.v3i2.63666>
- Febri, I. N. & H. R. (2022). Teknik dan pembelajaran *petanque*. In & tim kreatif R. G. P. F. Daraningtyas R. Gandhi (Ed.), *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSSADA.
- FIPJP. (2020). *Official Rules for the Sport of Pétanque*. 1–12.
- Gazali, M. S. & N. (2021). Kajian literatur: Dampak covid-19 terhadap pendidikan jasmani. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 93–102.
- Hastutiningtyas, W. R., Maemunah, N., & Lakar, R. N. (2021a). Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 5(1), 38–44.
- Hastutiningtyas, W. R., Maemunah, N., & Lakar, R. N. (2021b). Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 5(1), 38–44.
- Juhanis, Benny, B., & Nur, M. (2019). Pelatihan teknik dasar dan sosialisasi peraturan permaian olahraga *Petanque* pada mahasiswa FIK UNM Makassar.

- Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, Vol 2018, 137–141.*
- Julisman, S. K. A. & I. (2022). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk Philips terhadap Minat Beli Konsumen pada Yogyo Garnd Majalengka. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(3), 282–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/jii.v1i3.40>
- Lestari, S., Muslihin, H. Y., & Elan, E. (2020). Keterampilan sikap toleransi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 337–345.
- Lubis, M. R., Permadi, A. G., & Muhammin, A. (2020). Pembinaan Bakat Olahraga Petanque Dalam Menghadapi Kejurwil Petanque Dan Seleksi Pelatnas 2021. *Abdi Masyarakat*, 2(2), 43–46. <https://doi.org/10.36312/abdi.v2i2.1602>
- M. Marno L. Sariade, & A. M. (2020). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMA Negeri 2 Baubau T.A. 2019/2020. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 124, 187–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.55340/fkip.v8i3.399>
- M. R. Lubis A. G. Permadi, & A. M. (2020). Pembinaan Bakat Olahraga Petanque Dalam Menghadapi Kejurwil Petanque Dan Seleksi Pelatnas 2021. *Abdi Masyarakat*, 2(2), 43–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/abdi.v2i2.1602>
- Marno, M., Sariade, L., & Muchlis, A. (2020). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMA Negeri 2 Baubau T.A. 2019/2020. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 124, 187–194. <https://doi.org/10.55340/fkip.v8i3.399>
- Mawadati, C. A. (2024a). *Pengembangan tes keterampilan olahraga petanque*.
- Mawadati, C. A. (2024b). *Pengembangan tes keterampilan olahraga petanque*.
- Mawadati, C. A. (2024c). *Pengembangan tes keterampilan olahraga petanque*.
- Mirhan, & Kurnia, J. B. J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Olahraga Prestasi*, 12, 86–96.
- Muhammad Aldi Tri. W, Anugrah Nur Warthadi, Nurhidayat Nurhidayat, Rispratama, Agus Pribadi, & Priska dyana kristi. (2023). Survei Minat Olahraga Petanque Di Smk Temulus Kabupaten Ngawi. *Indonesian Journal of Sport Science and Technology (IJST)*, 2(2), 189–196. <https://doi.org/10.31316/ijst.v2i2.5610>
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 733–743. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.150>
- Nurul, I., & Febri, H. R. (2022a). Teknik dan pembelajaran petanque. In F. Daraningtyas, R. Gandhi, & tim kreatif RGP (Eds.), *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSSADA.
- Nurul, I., & Febri, H. R. (2022b). Teknik dan pembelajaran petanque. In F. Daraningtyas, R. Gandhi, & tim kreatif RGP (Eds.), *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSSADA.
- Okilanda, A., Arisman, A., Lestari, H., Lanos, M. E. C., Fajar, M., Putri, S. A. R., & Sugarwanto, S. (2018a). Sosialisasi Petanque Sebagai Olahraga Masa Kini. *Jurnal Bagimu Negeri*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.26638/jbn.638.8651>

- Okilanda, A., Arisman, A., Lestari, H., Lanos, M. E. C., Fajar, M., Putri, S. A. R., & Sugarwanto, S. (2018b). Sosialisasi *Petanque* Sebagai Olahraga Masa Kini. *Jurnal Bagimu Negeri*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.26638/jbn.638.8651>
- Pelana, R., Hanif, A. S., & Saleh, C. I. (2020a). *Teknik Dasar Bermain Olahraga Petanque* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Pelana, R., Hanif, A. S., & Saleh, C. I. (2020b). *TEKNIK DASAR BERMAIN OLAHRAGA PETANQUE* (Monalisa, F. Erfiana, & T. K. RGP, Eds.; 1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSSADA.
- Pelana, R., Hanif, A. S., & Saleh, C. I. (2020c). *TEKNIK DASAR BERMAIN OLAHRAGA PETANQUE* (Monalisa, F. Erfiana, & T. K. RGP, Eds.; 1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSSADA.
- 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), 6–10. <https://doi.org/10.58258/abdi.v2i1.1176>
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (2018). HALAMAN OLAHRAGA NASIONAL. *ILMU KEOLAHRAGAAN*, 1(112), 115–125.
- Saifulamri Alkhusaini, M., & Nurhidayat, N. (2021). Keterampilan Shooting Pada Permainan *Petanque*. *Jurnal Porkes*, 4(2), 69–75. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.3865>
- Sari, Y. K., Imron, F., Asfuri, N. B., Santoso, A. B., & Nugroho, U. (2023). Pelatihan Akurasi Shooting Cabang Olahraga *Petanque* pada Atlet Kabupaten Sragen. *Proficio*, 4, 34–38.
- sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Pgsd Stkip Pgr*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Pgsd Stkip Pgr*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sulastri, S., Defliyanto, D., Arwin, A., & Sihombing, S. (2021). Sosialisasi Olahraga *Petanque* Kepada Remaja di Desa Tabek Blau II. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 1(2), 24–30. <https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v1i2.18927>
- Supandri, Sarwita, Tuti, M. (2020). Hubungan Kelentukan Pergelangan Tangan Terhadap Ketepatan Shooting Bola *Petanque* Pada Atlit Ukm Petanq STKIP Bbg. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, VOL 1 NO 1(1).
- Suseno, N., Riswanto, R., Aththibby, A. R., Alarifin, D. H., & Salim, M. B. (2021). Model Pembelajaran Perpaduan Sistem Daring dan Praktikum untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 42. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3169>
- Sutrisna, T., Asmawi, M., & Pelana, R. (2018). Model Latihan Keterampilan Shooting Olahraga *Petanque* Untuk Pemula. *Jurnal Segar*, 7(1), 46–53. <https://doi.org/10.21009/segar/0701.05>

- Widiyatmoko, F. A., & Prastiwi, B. K. (2021). URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/2135> DOI: <https://doi.org/10.32682;bravos.v9i4.2135>.
- Wijaya, A., Rozak, A., Gunawan, M., Basri, H., & Chaniago, H. (2021). Webinar pengenalan olahraga *petanque* bagi guru PJOK Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cibitung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 37–42.
- Yulyanti, Delfina, Z., & Wulandari, R. (2022). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di Kelompok Bermain Ar Rahman Galang Tinggi. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 120–126.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1337/UN34.16/PT.01.04/2024

13 September 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP MA'ARIF MUNTILAN
Slokopan, Sokorini, Kec. Muntilan, Kab. Magelang, Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Muhammad Irfan Ammar Rasyiq
NIM	:	20601241037
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	TINGKAT KETERAMPILAN POINTING PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER PETANQUE SMP MA'ARIF MUNTILAN
Waktu Penelitian	:	10 - 25 September 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.
Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KABUPATEN MAGELANG
SMP MA'ARIF MUNTILAN
Dusun Slokopan, Desa Sokorini, Kec. Muntilan, Kab. Magelang, 56451
085877888100
smpmaarifmuntilan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NO : 047/SMP/Mrf/MN/IX/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Rahayu, S.Pd
NIP : -
Pangkat/ Golongan : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama : Muhammad Irfan Ammar Rasyiq
NIM : 20601241037
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Ma'arif Muntilan terhitung mulai tanggal 10 September 2024 s.d 25 September 2024 dengan judul " Tingkat Keterampilan Pointing Pada Peserta Ekstrakurikuler Petanque SMP Ma'arif Muntilan".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3. .Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Irfan Ammar Fasyiq
 NIM : 20601241037
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Dr. Ari Iswanto M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	14-08-2024	Koordinasi Proposal	Ari
2.	12-09-2024	Penyampaian proposal	Ari
3.	28-09-2024	Bimbingan Bab 1	Ari
4.	05-07-2024	Revisi Bab 1	Ari
5.	23-08-2024	Bimbingan Bab 2	Ari
6.	28-08-2024	Revisi Bab 2	Ari
7.	30-08-2024	Bimbingan Bab 3	Ari
8.	5-09-2024	Revisi Bab 3	Ari
9.	30-09-2024	Bimbingan Bab 4 dan 5	Ari
10.	11-10-2024	Revisi Bab 4 dan 5	Ari
11.	14-10-2024	ACC Ujian	Ari

Ketua Departemen POR,

Dr. Ngatman, M.Pd
 NIP. 19670605 199403 1 001



Lampiran 4. Data Penelitian

Nama	Usia	JK	BB	TB	Jarak 6m	Jarak 7m	Jarak 8m	Jarak 9m	Total	Kategori
NF	13	Perempuan	49	165	9	7	9	3	28	c
PK	14	Perempuan	45	160	4	4	3	3	14	k
OW	14	Laki-laki	47	162	15	10	8	5	38	b
AN	14	Laki-laki	50	164	9	11	7	7	34	c
FW	14	Laki-laki	48	163	3	4	6	5	18	k
KR	13	Perempuan	44	158	10	13	5	7	35	c
NA	13	Perempuan	46	161	5	7	3	4	19	k
AF	13	Laki-laki	49	165	4	5	7	4	20	k
KA	14	Perempuan	50	164	7	7	5	3	22	k
BQ	14	Laki-laki	48	163	7	7	6	6	26	c
AW	13	Laki-laki	45	161	5	3	3	1	12	ks
NA	13	Perempuan	42	155	15	13	13	9	50	sb
IT	14	Perempuan	43	156	7	5	2	1	15	k
AA	14	Perempuan	46	162	5	7	5	1	18	k
AR	14	Perempuan	42	155	15	13	10	7	45	b
RD	14	Laki-laki	47	163	7	5	7	3	22	k
AD	13	Perempuan	49	165	13	10	10	6	39	b
AL	13	Laki-laki	46	162	9	3	7	5	24	k
FF	13	Laki-laki	42	156	8	7	7	5	27	c
DN	14	Perempuan	47	164	5	2	3	1	11	ks
EN	14	Perempuan	43	157	5	2	5	5	17	k
AK	13	Laki-laki	44	158	7	5	7	9	28	c

Kriteria	Frekuensi	Persentase
SB	1	5%
B	3	14%
C	6	27%
K	10	45%
KS	2	9%
Total	22	100%

Lampiran 5. Hasil Analisis Deskriptif

Statistics		
Tes Ketrampilan Pointing		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		25,55
Median		23,00
Mode		18 ^a
Std. Deviation		10,725
Minimum		11
Maximum		50
Sum		562

a. Multiple modes exist. The smallest value is

Tes Ketrampilan Pointing					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	4,5	4,5	4,5
	12	1	4,5	4,5	9,1
	14	1	4,5	4,5	13,6
	15	1	4,5	4,5	18,2
	17	1	4,5	4,5	22,7
	18	2	9,1	9,1	31,8
	19	1	4,5	4,5	36,4
	20	1	4,5	4,5	40,9
	22	2	9,1	9,1	50,0
	24	1	4,5	4,5	54,5
	26	1	4,5	4,5	59,1
	27	1	4,5	4,5	63,6
	28	2	9,1	9,1	72,7
	34	1	4,5	4,5	77,3
	35	1	4,5	4,5	81,8
	38	1	4,5	4,5	86,4
	39	1	4,5	4,5	90,9
	45	1	4,5	4,5	95,5
	50	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian



Skor penilaian



Pengukuran jarak antar *Circle*



Jarak untuk penelitian





Hasil Tes



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KABUPATEN MAGELANG

SMP MA'ARIF MUNTILAN

Dusur: Slokopan, Desa Sokorini, Kec. Muntilan, Kab. Magelang, 56451

085877888100

smpmaarifmuntilan@gmail.com



smpmaarifmuntilan@gmail.com



**SURAT KEPUTUSAN
KEPALA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MA'ARIF MUNTILAN
Nomor : 01/SMP/Mrf/KP/VII/2024**

Tentang

**PEMBAGIAN TUGAS GURU DALAM KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN
ATAU BIMBINGAN DAN BEBAN KERJA GURU SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

KEPALA SMP MA'ARIF MUNTILAN

- Menimbang : a. Bahwa proses belajar mengajar merupakan proses penyelenggaraan pendidikan dan pelaksanaan kegiatan pada satuan Pendidikan sebagai bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka dalam rangka pemulihian Pembelajaran
b. Untuk menjamin kelancaran Proses Belajar Mengajar (PBM) perlu ditetapkan Pemenuhan Beban Kerja Guru dan Kepala Sekolah, Pembagian Tugas Guru dalam Proses Belajar Mengajar dan Bimbingan, dan Tugas Tambahan pada Kurikulum Merdeka Mandiri Berubah.
- Mengingat : 1. UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
2. IJU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen sebagai tenaga pendidik professional
3. Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang SKL pada Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
4. Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
5. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses
6. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Standar Penilaian
7. Kepmen Nomor 56/M/2020 tentang Penerapan Kurikulum
8. Kepmen No 028/H/KU Tahun 2021 tentang Capaian Pembelajaran
9. Keputusan Mendikbudristek No. 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran
10. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka
11. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka

-
12. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 044/H/KR/2022 tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka pada Tahun Ajaran 2022/2023
 13. Panduan Pembelajaran dan Asesmen
 14. Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
 15. Rapat Kerja Dewan Guru pada hari Senin, tanggal 1 Juli 2024, tentang pembagian tugas mengajar guru

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Pemenuhan Beban Kerja Guru dan Kepala Sekolah Tahun Pelajaran 2024/2025 Semester Gasal sebagaimana tercantum dalam Lampiran I Surat Keputusan ini.
- Kedua : Pembagian Tugas Guru dalam Proses Belajar Mengajar dan Bimbingan Tahun Pelajaran 2024/2025 Semester Gasal sebagaimana tercantum dalam Lampiran II Surat Keputusan ini.
- Ketiga : Pembagian Tugas Tambahan Pada Kurikulum Merdeka Mandiri Berubah Tugas Tambahan Koordinator Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tahun Pelajaran 2024/2025 sebagaimana tercantum dalam Lampiran III dan IV Surat Keputusan ini
- Keempat : Masing-masing Guru melaporkan pelaksanaan tugasnya secara tertulis dan berkala kepada Kepala Sekolah, dan semua biaya yang timbul akibat pelaksanaan keputusan ini, dibebankan pada anggaran yang sesuai.

Ditetapkan di : Muntilan
Pada tanggal : 1 Juli 2024



Tembusan :

1. Kepala Disdikbud Kabupaten Magelang
2. Pengawas SMP
3. Arsip

Lampiran V: Keputusan Kepala SMP Ma'arif Muntilan
Nomor : 001 /SMP/Mrf/KP/VII/2024

**PEMBAGIAN TUGAS GURU
DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Bidang Tugas	Nama	Jabatan
Kegiatan Ekstra Kurikulum	Naela Zulfiana, S.Pd	Koordinator
A. Pramuka	1. Denny Rahman Arif, M.Pd 2. Mei Lestari,S.Pd 3. Mahatva Diah W,S.Pd	Pembimbing Pembimbing Pembimbing
B. Drumband	1. Suwarno 2. Tariyono	Pembimbing Pembimbing
C. Pencak Silat	1. Santoso 2. Maulidyna Azis	Pembimbing Pembimbing
D. Hadroh	1. Ika Nurul Arifah	Pembimbing
E. Futsal	1. Thomas Dwi Krisna	Pembimbing
F. Petanque	1. Thomas Dwi Krisna	Pembimbing
G. Mobile Legends	1.Denny Rahman Arif,M.Pd	Pembimbing



SK Ekstrakurikuler Petanque

