



Original Article

## Inovasi Modifikasi Sarana dan Prasarana Permainan Petanque sebagai Media Pengenalan Olahraga Baru bagi Siswa

**Ahsanul Akbar, Ahmad Zainul Balya, Moh. Rizal Majdi, Muhammad Husni Tamim**

Universitas Hamzanwadi, Pancor, Lombok Timur, Indonesia

**Abstrak.** Kegiatan ini bertujuan mengenalkan olahraga petanque ke siswa SMK Kesehatan NW Teros. Kami melakukan modifikasi pada bola, arena, dan alat permainan supaya lebih gampang dibuat dan dipakai. Petanque adalah olahraga yang belum lama dikenal di Indonesia dan punya potensi besar untuk dikembangkan di sekolah. Tapi, fasilitas yang kurang dan pengetahuan tentang olahraga ini jadi penghambat utama. Jadi, tim kami membuat bola, arena, dan alat permainan dari bahan sederhana yang gampang didapat di sekitar sekolah. Kegiatan ini dilakukan dengan cara sederhana, mulai dari sosialisasi, demo, latihan bermain, sampai evaluasi. Hasilnya, siswa cukup antusias. Mereka bisa memahami teknik dasar dan bermain dengan alat yang sudah dimodifikasi. Dengan begitu, inovasi ini terbukti efektif untuk memperkenalkan olahraga baru dan bisa jadi alternatif kegiatan pembelajaran PJOK yang lebih seru dan kreatif di sekolah.

**Kata Kunci:** Petanque, Modifikasi Alat, Inovasi Olahraga, Pendidikan Jasmani

Corresponding author: Ahsanul Akbar, ahsaanulakbar@gmail.com, Selong, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY

### Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) penting untuk kebugaran tubuh. Kegiatan ini juga membantu peserta didik memiliki karakter yang dan kemampuan sosial. Dalam pembelajaran PJOK, siswa belajar gerak dasar. Mereka juga belajar nilai seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Nilai ini penting untuk membentuk karakter siswa secara lengkap. Kegiatan PJOK yang dirancang dengan dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan kesadaran hidup sehat (Simbolon & Hendrawan, 2022).

Tapi kenyataannya, di banyak sekolah, pelajaran PJOK masih fokus di olahraga yang biasa saja. Mereka cuma ngajarin sepak bola, voli, atau bulu tangkis. Aktivitasnya itu-itu aja dan nggak banyak variasinya. Jadi, siswa sering merasa bosan dan kehilangan semangat buat ikut pelajaran (Prabowo et al., 2022). Padahal, tujuan utama PJOK bukan cuma buat fisik yang kuat. Kita juga pengen mereka punya semangat olahraga terus-menerus (*long life physical activity*). Kalau di sekolah cuma diajarin olahraga yang sama terus, potensi gerak mereka nggak berkembang. Minat mereka buat aktivitas fisik juga bisa turun (Pratiwi et al., 2024).

Petanque terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam berolahraga. Secara teoretis, *Interest Theory* menjelaskan bahwa minat akan meningkat apabila aktivitas pembelajaran bersifat baru, menarik, sederhana, dan memberikan pengalaman sukses bagi peserta didik (Mujriah & Susilawati, 2024). Petanque memenuhi seluruh karakteristik tersebut

karena tidak membutuhkan kemampuan fisik tinggi, mudah dimainkan, dan menekankan ketepatan serta strategi. Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Adhe et al., (2025) melaporkan bahwa pengenalan petanque mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Hanief & Purnomo, (2019) menemukan bahwa petanque membuat siswa lebih antusias mengikuti aktivitas fisik karena aturan permainan yang sederhana dan tidak menimbulkan kecemasan fisik. Penelitian Addin et al., (2025) menunjukkan bahwa petanque turut meningkatkan minat siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga karena sifatnya yang rekreasional dan kompetitif. Dengan demikian, baik secara teoretis maupun empiris, petanque merupakan olahraga yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dan mendorong semangat mereka dalam berolahraga.

Kelebihan lain dari olahraga petanque adalah tidak memerlukan lapangan besar atau fasilitas mahal. Permainan ini bisa dilakukan di area terbuka dengan permukaan tanah atau pasir, tanpa memerlukan peralatan rumit. Hal inilah yang menjadikan petanque cocok dikembangkan di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana olahraga. Sayangnya, di banyak sekolah menengah, terutama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pengetahuan tentang petanque masih sangat minim, baik di kalangan siswa maupun guru PJOK. Banyak yang belum mengetahui cara bermain, aturan, maupun manfaat olahraga ini (Warthadi et al., 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim mahasiswa di SMK As-Shofwah NWDI Renco menunjukkan bahwa fasilitas olahraga di sekolah tersebut masih terbatas. Lapangan olahraga belum cukup baik, dan alat-alat olahraga yang dimiliki juga terbatas pada olahraga umum (Rubiyatno et al., 2022). Karena itu, kegiatan pembelajaran PJOK hanya berfokus pada beberapa olahraga saja. Aktivitas yang diberikan kepada siswa kurang beragam. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa menurun karena mereka tidak mendapatkan pengalaman baru dalam berolahraga.

Pengenalan olahraga petanque melalui Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dilakukan sebagai upaya untuk menghadirkan alternatif olahraga yang sederhana, menarik, dan mudah diakses oleh siswa SMK As-Shofwah NWDI Renco. Petanque, yang berasal dari Prancis, kini telah berkembang pesat dan menjadi salah satu cabang olahraga resmi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Karakteristik permainan yang menekankan akurasi, strategi, dan ketenangan membuat petanque dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia tanpa memerlukan kemampuan fisik yang ekstrem (Haq et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa petanque sangat cocok diperkenalkan di sekolah, terutama pada siswa yang membutuhkan variasi kegiatan olahraga yang menyenangkan dan tidak membebani fisik.

Berdasarkan kondisi terbatasnya sarana dan prasarana olahraga di sekolah, kegiatan PKM ini menghadirkan inovasi berupa pembuatan alat modifikasi petanque menggunakan bahan sederhana seperti bola plastik, pasir, semen, dan besi bekas kipas angin (Warthadi et al., 2023). Upaya modifikasi ini sejalan dengan temuan Utomo et al., (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dimodifikasi dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan membuat peserta didik lebih terlibat aktif. Selain itu, Afirin Dwi Putri & Andhega Wijaya, (2024) juga menemukan bahwa modifikasi permainan olahraga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Hal ini menguatkan bahwa alat modifikasi petanque bukan hanya solusi teknis, tetapi juga strategi pedagogis yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam berolahraga.

Kegiatan PKM ini tidak hanya berfokus pada pembuatan alat, tetapi juga pada pendidikan partisipatif melalui sosialisasi teori, praktik langsung, dan pembimbingan lapangan. Sosialisasi meliputi sejarah petanque, teknik dasar, aturan permainan, serta nilai-nilai sportivitas (Juhanis & Nur, 2018). Model pembelajaran berbasis pengalaman seperti ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka belajar langsung melalui aktivitas fisik dan interaksi, bukan hanya melalui teori. Hasil penelitian Ivan, Saputra, & Sukendro (2025) menunjukkan bahwa minat siswa terhadap petanque termasuk dalam kategori sedang namun memiliki potensi tinggi untuk berkembang apabila diberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan fasilitas

memadai. Oleh karena itu, pendekatan PKM ini sangat relevan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap olahraga baru.

Dari sisi pengembangan karakter, kegiatan pembuatan alat modifikasi petanque mendorong siswa untuk lebih kreatif, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam merawat peralatan. Temuan Halawa et al., (2022) memperkuat bahwa modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif sehingga memunculkan motivasi intrinsik siswa untuk bergerak aktif. Pengalaman rekayasa sederhana yang dilakukan siswa menjadi peluang untuk menanamkan pemahaman bahwa inovasi dapat dilakukan tanpa harus bergantung pada sarana yang mahal.

Kebaruan dari program ini terletak pada penerapan modifikasi alat petanque berbahan lokal yang disesuaikan dengan kondisi sekolah, serta integrasi pembelajaran pengalaman langsung yang menggabungkan unsur teknik, kreativitas, dan edukasi karakter. Kontribusi PKM tidak hanya pada pengenalan olahraga baru, tetapi juga dalam memberikan model pembelajaran PJOK yang inovatif, murah, mudah direplikasi, dan efektif dalam meningkatkan minat berolahraga siswa. Program ini sekaligus membuka peluang bagi sekolah lain untuk mengembangkan alternatif olahraga yang ramah fasilitas.

Adapun tujuan dari kegiatan PKM ini adalah:

1. memperkenalkan olahraga petanque kepada siswa melalui pendekatan modifikasi alat;
2. meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga;
3. mengembangkan kreativitas dan kemampuan rekayasa sederhana siswa dalam membuat peralatan olahraga;
4. menambah variasi pembelajaran PJOK di sekolah.

Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis PKM adalah untuk modifikasi sarana dan prasarana permainan petanque dapat meningkatkan minat siswa SMK As-Shofwah NWDI Renco dalam mengikuti kegiatan olahraga, khususnya dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, kegiatan Inovasi Modifikasi Sarana dan Prasarana Permainan Petanque sebagai Media Pengenalan Olahraga Baru bagi Siswa SMK As-Shofwah NWDI Renco memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya variasi aktivitas olahraga di sekolah, meningkatkan motivasi berolahraga siswa, serta memperkuat nilai kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari Program Kreativitas Mahasiswa yang fokus pada pendidikan jasmani dan mengajak masyarakat menggemari olahraga baru. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga minggu, pada tanggal 4 Oktober hingga 24 Oktober 2025, di SMK As-Shofwah NWDI Renco, Kecamatan Sakra Barat, Kabupaten Lombok Timur. Tujuannya di sini adalah untuk membuat siswa terbiasa dengan petanque dan menemukan cara baru untuk mengubah ruang dan pengaturan sekolah sehingga kita dapat memainkan permainan ini bahkan ketika kita tidak memiliki banyak barang.

Kami melaksanakan kegiatan dengan pendekatan langsung, dimana siswa dan guru ikut serta dalam setiap langkah. Keterlibatan ini akan membantu siswa merasa lebih terhubung dengan kegiatan dan membuat pengalaman belajar lebih berdampak. Terdapat 64 peserta aktif, terdiri dari 22 orang dari kelas XI, 20 orang dari kelas XB, dan 22 orang dari kelas XA, semuanya didukung oleh guru PJOK dan tim siswa yang menjalankan PKM.

Perlengkapan utama, bola petanque dan lingkaran lempar, dibuat dari barang sehari-hari yang ditemukan di sekitar sekolah

1. Bola Petanque yang Dimodifikasi. Bolanya terbuat dari bola mandi plastik, diameternya sekitar 8 cm, dan diisi dengan semen dan pasir agar terlihat seperti bola logam asli. Setelah jadi, kami menempelkan lakban hitam untuk memberikan pegangan yang kuat dan menjaganya agar tidak pecah ketika kami memainkannya. Ada sekitar 26 hingga 30 bola yang dibuat, cukup untuk beberapa kelompok permainan yang berbeda

2. Lingkaran Berdiri (Lingkaran). Lingkarannya terbuat dari penutup kipas logam tua, lebarnya sekitar 50 cm Bentuknya sesuai dengan norma permainan petanque Ide baru ini menghemat uang dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar cara membuat perlengkapan olahraga dari barang bekas
3. Lapangan Bermain. Lapangan di halaman sekolah terbuat dari campuran tanah dan pasir, sehingga menjadi dasar yang kokoh untuk permainan petanque. Batas lapangan diberi tanda dengan batu kecil, cun, dan kayu sebagai garis. Jarak lempar pemain ke kotak diatur sekitar 4 hingga 6 meter, tergantung pada kondisi area sekolah.



**Gambar 1.** Bahan dan alat dalam memodifikasi sarana pentaque

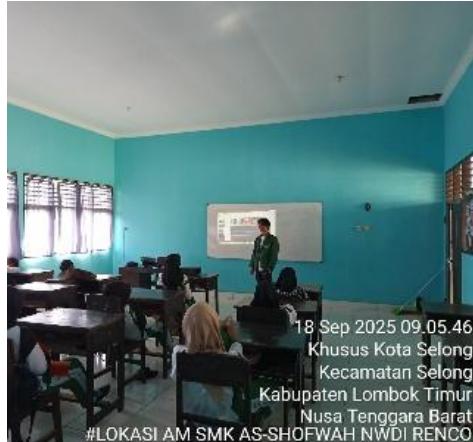


**Gambar 2.** Proses membuat memodifikasi sarana pentaque

#### 1. Tahap Sosialisasi dan Presentasi di Kelas

Fase Sosialisasi dan Presentasi di Ruang Kelas. Kegiatan ini dimulai dengan memperkenalkan olahraga petanque pada siswa. Para mahasiswa memberikan referensi singkat tentang sejarah olahraga petanque, aturan permainan, perlengkapan yang digunakan, dan manfaat petanque untuk kesehatan fisik dan pembentukan karakter sportif seorang atlet. Faktanya, sesuai dengan keadaan tanpa pun dari kami memiliki pemahaman lengkap

tentang apa itu petanque. Keadaan saat duduk dalam pembelajaran visual menggunakan program presentasi kelas PowerPoint dan visualisasi aksi dengan perlengkapan kami yang dimodifikasi bahan ajar tersebut dimulai.



**Gambar 3.** Kegiatan presentasi di kelas: mahasiswa menjelaskan sejarah dan aturan permainan petanque kepada siswa

## 2. Tahap Demonstrasi dan Praktek Lapangan

Setelah kelas, kegiatan dilanjutkan di lapangan, tim siswa mendemonstrasikan teknik dasar permainan, posisi berdasarkan padalingkaran, cara memegang boka, cara melempar dan mengarahkan ke boka yang sudah ada di depan. Para siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil sehingga setiap kelompok dapat berpartisipasi secara aktif.

Dalam praktiknya, siswa tenang dan tidak tergoyahkan. Mereka ingin mendalami mengeksplorasi lempar bola lebih dalam, dan juga pelemparan bola lebih teliti. Setelah sesi latihan, beberapa siswa masih ingin bermain lagi.



**Gambar 4.** Demonstrasi teknik dasar melempar bola petanque di halaman sekolah



**Gambar 5.** Siswa mencoba permainan petanque dengan alat hasil modifikasi

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Selama sesi latihan, instruktur fisik dan mahasiswa perguruan tinggi memberikan dukungan mereka di lokasi. Setiap kelompok menerima instruksi tentang teknik loncatan, penghitungan poin, dan penerapan nilai atletik dalam permainan. Setelah sesi praktik, pertanyaan dan jawaban diajukan untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa dapat menjelaskan kembali aturan permainan dan menunjukkan seberapa jauh mereka telah berkembang.

4. Tahap Penyerahan Alat dan Rencana Keberlanjutan Program

Setelah kegiatan, alat yang dimodifikasi diserahkan kepada sekolah untuk digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran PJOK dan kegiatan ekstrakurikuler. Guru PJOK telah menyatakan kesediaan mereka untuk memasukkan petanque sebagai kegiatan ekstrakurikuler di tahun ajaran berikutnya.

### Desain atau Data Analisa

Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis kegiatan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama kegiatan, wawancara informal dengan guru dan siswa, dan dokumentasi foto. Semua data kemudian dikurangi dan dikategorikan menjadi beberapa tema utama, seperti :

1. Tingkat kegembiraan siswa,
2. Sulit untuk dilaksanakan, dan
3. Bagaimana kegiatan mempengaruhi minat olahraga siswa.

Fokus analisis adalah untuk menunjukkan perubahan perilaku dan pemahaman siswa tentang olahraga baru yang ditambahkan, serta seberapa efektif alat hasil modifikasi dalam membantu kegiatan pembelajaran PJOK.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Antusiasme Siswa dan Efektivitas Pembelajaran

Kegiatan pengenalan olahraga petanque di SMK As-Shofwah NWDI Renco menunjukkan tingkat antusiasme siswa yang sangat tinggi. Observasi lapangan memperlihatkan bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat sejak tahap sosialisasi, terutama karena petanque merupakan olahraga yang belum pernah mereka kenal sebelumnya. Kondisi ini sejalan dengan *Interest Theory*, yang menyatakan bahwa aktivitas baru dan berbeda mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik karena memicu rasa ingin tahu dan pengalaman sukses awal (Mujriah & Susilawati, 2024).

Peningkatan antusiasme semakin terlihat saat kegiatan praktik berlangsung. Banyak siswa secara aktif meminta giliran pertama untuk melakukan lemparan, menunjukkan bahwa aktivitas fisik sederhana namun menantang seperti petanque mampu mendorong keterlibatan tinggi. Hasil ini konsisten dengan temuan Hanief & Purnomo, (2019) yang menyatakan bahwa aturan petanque yang sederhana, ritme permainan yang tenang, serta rendahnya kecemasan fisik membuat siswa lebih percaya diri untuk mencoba dan berpartisipasi.

Temuan kegiatan ini juga mendukung hasil penelitian Prabowo et al., (2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran PJOK akan menjadi lebih efektif jika aktivitasnya melibatkan pengalaman langsung dan inovasi alat sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa antusiasme siswa dalam kegiatan ini bukan hanya disebabkan oleh kebaruan olahraga petanque, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang memfasilitasi keterlibatan aktif mereka.

## B. Kendala dan Upaya Mengatasi Hambatan

Beberapa kendala muncul selama pelaksanaan kegiatan, terutama terkait jumlah peserta yang banyak dan keterbatasan alat modifikasi. Dari total 64 siswa, hanya tersedia 26-30 bola petanque modifikasi, sehingga perlu pengaturan giliran bermain. Selain itu, kualitas beberapa bola yang pecah akibat campuran semen kurang padat turut menjadi hambatan teknis awal.

Pengelolaan kendala ini dilakukan melalui strategi pembelajaran kooperatif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang proporsional. Strategi ini sejalan dengan rekomendasi Rubiyatno et al., (2022) yang menekankan bahwa keterbatasan fasilitas bukan menjadi penghalang pembelajaran olahraga, melainkan dapat menjadi peluang untuk mengembangkan kreativitas dan kolaborasi.

Penambahan lapisan lakban sebagai penguat bola juga menjadi solusi teknis yang efektif. Langkah ini relevan dengan hasil penelitian Utomo et al., (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran hasil modifikasi dapat tetap optimal digunakan jika dirancang dan diperbaiki sesuai kebutuhan. Dengan demikian, hambatan yang muncul justru menjadi bagian dari proses pembelajaran bagi peserta didik mengenai pentingnya inovasi dan ketelitian dalam membuat alat olahraga.

## C. Dampak Positif terhadap Siswa dan Sekolah

Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa maupun sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa merasa senang mempelajari petanque dan menunjukkan minat untuk kembali memainkannya. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Adhe et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pengenalan petanque dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK karena pengalamannya bermainnya menyenangkan dan tidak menuntut kemampuan fisik ekstrem.

Dampak lain terlihat dari aspek keterampilan motorik dan pemahaman siswa. Guru PJOK menilai bahwa siswa lebih berani mencoba teknik lemparan, mampu bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap peraturan permainan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Warthadi et al., (2023) yang menyatakan bahwa pengenalan petanque melalui praktik langsung dapat meningkatkan literasi olahraga siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif bergerak.

Selain itu, alat modifikasi yang dihasilkan dalam kegiatan PKM terbukti fungsional dan multifungsi; selain digunakan untuk permainan petanque, beberapa guru juga memanfaatkannya untuk latihan dasar lempar dalam kegiatan tolak peluru. Inovasi ini memberi nilai tambah bagi sekolah, terutama dalam kondisi minim fasilitas.

## D. Implikasi Pendidikan Jasmani

Dari perspektif pendidikan jasmani, kegiatan ini memberikan gambaran kuat tentang efektivitas pendekatan berbasis pengalaman (experiential learning). Melalui praktik langsung, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami proses refleksi, uji coba, dan perbaikan teknik. Pendekatan seperti ini dianggap lebih efektif dalam pembelajaran PJOK, sebagaimana dijelaskan oleh Simbolon & Hendrawan, (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran yang mengutamakan aktivitas langsung dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kegiatan ini juga memperkuat pembelajaran nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut muncul secara natural berkat model pembelajaran kooperatif dalam permainan petanque dan kegiatan pembuatan alat modifikasi.

Dari perspektif inovasi pembelajaran, kegiatan PKM ini mendukung temuan Halawa et al., (2022) yang menyatakan bahwa modifikasi permainan dan alat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Implikasi lebih luasnya adalah bahwa sekolah dengan fasilitas terbatas tetap dapat menghadirkan pembelajaran PJOK yang kreatif, murah, dan efektif.

## Kesimpulan

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan judul “*Inovasi Modifikasi Sarana dan Prasarana Permainan Petanque sebagai Media Pengenalan Olahraga Baru bagi Siswa SMK As-Shofwah NWDI Renco*” berhasil mencapai tujuannya, yaitu mengenalkan olahraga petanque melalui penggunaan alat yang dimodifikasi dari bahan sederhana dan mudah ditemukan. Inovasi ini membuat siswa dapat mempelajari cabang olahraga baru tanpa hambatan biaya atau keterbatasan fasilitas sekolah. Selama proses pelaksanaan, pembelajaran berbasis pengalaman menunjukkan efektivitas yang kuat dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta pemahaman konsep dasar permainan petanque. Siswa yang awalnya asing dengan olahraga ini mampu beradaptasi dan menunjukkan peningkatan kemampuan teknik serta sikap sportif. Guru PJOK pun mendapatkan alternatif media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kondisi sekolah.

Secara teoretis, PKM ini memperkuat konsep bahwa modifikasi alat dan sarana olahraga merupakan bagian dari strategi pedagogis yang efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Temuan ini mendukung teori bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung melalui *experiential learning*, terutama ketika media pembelajaran disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan sekolah. Dengan kata lain, kreativitas guru bukan hanya bonus—tapi kadang menjadi “penyelamat” ketika fasilitas terbatas.

Secara praktis, kegiatan ini membuktikan bahwa sekolah dengan keterbatasan sarana tetap dapat menyediakan pembelajaran olahraga yang berkualitas melalui inovasi dan modifikasi alat. Guru PJOK kini memiliki model pembelajaran baru yang bisa diterapkan secara berkelanjutan, bahkan membuka peluang lahirnya ekstrakurikuler petanque di sekolah. Selain itu, model inovasi ini dapat direplikasi oleh sekolah lain yang menghadapi persoalan serupa, sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di Indonesia.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMK As-Shofwah NWDI Renco karena telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan bagi tim mahasiswa untuk melakukan kegiatan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) karena telah mendukung dan mendukung kegiatan sejak awal. Selain itu, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Hamzanwadi diucapkan terima kasih atas bantuan moral dan administratif yang mereka berikan selama pelaksanaan program ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua siswa SMK As-Shofwah NWDI Renco yang telah berpartisipasi dengan sangat antusias.

## Referensi

- Addin, M. N., Indrayana, B., & Murniati, S. (2025). Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler Cabang Olahraga Petanque di SMK Negeri 4 Kota Jambi. *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(1 SE-), 88–98. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i1.701>
- Adhe, K. R., Ristanto, K. O., Malaikosa, Y. M. L., Ningrum, M. A., Fairuzillah, M. N., & Elfahmi, F. K. (2025). Pengenalan Olahraga Petanque Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Anak PAUD. *Proficio*, 6(1), 911–915.
- Afirin Dwi Putri, & Andhega Wijaya. (2024). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK . *Sprinter: Jurnal Ilmu*

- Olahraga*, 5(1 SE-), 70–77. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i1.482>
- Halawa, H. I., Priono, J., & Kurniati, R. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Modifikasi Permainan Bola Voly Di Sekolah. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 2(2), 102–108.
- Hanief, Y. N., & Purnomo, A. M. I. (2019). Petanque: Apa saja faktor fisik penentu prestasinya? *Jurnal Keolahragaan*, 7(2 SE-Articles), 116–125. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.26619>
- Haq, A., Jariono, G., Subekti, N., & Nurhidayat, N. (2024). Literature study: Factor analysis of dominant physical conditions in petanque sports. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 20(1 SE-Articles), 25–30. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v20i1.70804>
- Juhanis, J., & Nur, M. (2018). Pelatihan teknik dasar dan sosialisasi peraturan permainan olahraga Petanque pada mahasiswa FIK UNM Makassar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.
- Mujriah, M., & Susilawati, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(4), 194–199.
- Potensi Minat Siswa Terhadap Olahraga Petanque di SMP Negeri 15 Muaro Jambi. (n.d.). *Jurnal Olahraga Indragiri*, 9(1 SE-Articles), 30–37. <https://doi.org/10.61672/joi.v9i1.2938>
- Prabowo, E. M., Mintarto, E., & Nurkholis, N. (2022). Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 1–13.
- Pratiwi, Y. K. R. W. I., Khotimah, K., & Izzulhaq, A. R. (2024). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Variasi Permainan Gerak Lokomotor Lompat Berbasis Blended Learning Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 9(1), 29–36.
- Rubyatno, R., Sastaman, P., Perdana, R. P., & Supriatna, E. (2022). Analisis Ketersediaan Sarana Prasarana Olahraga Sekolah Menengah Pertama Negeri Se Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3), 4942–4949.
- Simbolon, A. B., & Hendrawan, D. (2022). Pengaruh minat olahraga terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 28–32.
- Utomo, M. A. S., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2020). Pengembangan Modifikasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(1 SE-Articles), 56–73. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3661579>
- Warthadi, A. N., Nurhidayat, N., & Pribadi, A. (2023). Survei Minat Olahraga Petanque Di Smk Temulus Kabupaten Ngawi. *Indonesian Journal of Sport Science and Technology (IJST)*, 2(2), 189–196.