

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani' (Sasongko, 2018). Amanat untuk menyelenggarakan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia, tertuang jelas dalam konstitusi dan peraturan perundang-undangan Indonesia. Landasan yuridis ini menjadi dasar filosofis dan operasional mengapa pendidikan karakter merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dari hasil belajar.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang didalamnya terdapat proses pengembangan peserta didik. Di dalam sekolah peserta didik tidak hanya diberikan ilmu sebagai penunjang kemajuan SDM yang berwawasan luas namun juga terdapat pembelajaran mengenai nilai-nilai sosial. Penanaman nilai-nilai moral yang harus dimiliki oleh bangsa juga dilakukan didalam sekolah untuk menjadikan SDM yang berkualitas tinggi namun juga memiliki nilai-nilai moral yang baik. Selain nilai-nilai akademis yang perlu dikembangkan penanaman moral, akhlak serta jiwa kepemimpinan yang baik juga diperlukan dalam pembentukan SDM yang lebih berkualitas tinggi. Peserta didik merupakan generasi muda yang akan melanjutkan cita-cita bangsa Indonesia. Generasi muda merupakan penerus bangsa bahwa generasi muda yang juga termasuk peserta didik adalah penerus cita-cita perjuangan bangsa bagi pembangunan nasional yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945.

Peserta didik sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa maka harus diberikan penanaman nilai-nilai moral, akhlak serta jiwa kepemimpinan sehingga menjadi penerus yang berkualitas tinggi. Jenjang pendidikan merupakan tahapan pendidikan berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik. Dalam UU NO 20 Tahun 2003 terdapat 3 kategori jenjang pendidikan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan

pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan tahapan pertama yang meliputi Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS). Pendidikan menengah ditempuh setelah selesai menempuh tahapan pertama yaitu pendidikan dasar. Pendidikan menengah meliputi juga Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Tahapan jenjang pendidikan yang terakhir yaitu pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi merupakan pendidikan setelah tingkat menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis dan doktor. Jenjang pendidikan dasar dan menengah diselenggarakan oleh lembaga pendidikan sekolah sedangkan pendidikan tingkat tinggi diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Amanat konstitusi tersebut kemudian dijabarkan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pasal 3 UU Sisdiknas secara komprehensif merumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Pasal ini secara rinci menguraikan bahwa hasil belajar yang diharapkan tidak hanya terbatas pada ranah kognitif ("berilmu, cakap, kreatif"), tetapi juga mencakup ranah afektif dan spiritual ("beriman dan bertakwa, berakhlak mulia"), serta keterampilan sosial dan kewarganegaraan ("mandiri, demokratis, bertanggung jawab"). Dengan demikian, kedua landasan hukum ini memberikan mandat yang kuat bahwa proses dan evaluasi pendidikan harus secara seimbang mengukur dan mengembangkan nilai-nilai karakter di samping pencapaian akademis.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan

adanya timbal balik antara guru dan siswa, siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, dan dapat melakukan dengan tekun dari hasil belajarnya, selain itu siswa dapat bertukar ilmu dengan siswa lain, sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan didalam kelas maupun di luar kelas (Santoso, 2019).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan komponen integral dalam kurikulum pendidikan nasional yang memegang peranan krusial dalam pembentukan individu yang utuh. Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran dan keterampilan gerak siswa pada ranah psikomotor, tetapi dirancang sebagai wahana strategis untuk pengembangan siswa secara holistik. Pengembangan ini mencakup penguasaan konsep dan strategi dalam olahraga (ranah kognitif), serta pembentukan watak, kepribadian, dan nilai-nilai luhur (ranah afektif). Pendidikan Jasmani hakikatnya tidak hanya menasar aspek fisik, tetapi juga pengembangan karakter dan kepemimpinan. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan degradasi karakter siswa. Melalui interaksi, kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab dalam aktivitas olahraga, siswa didorong untuk mengembangkan potensi kepemimpinan yang esensial bagi kehidupan mereka di masa depan (Taufiq et al., 2021).

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia seutuhnya. Menurut Husdarta, (2009), bahwa pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak sesuai dengan karakteristik anak. Pendidikan jasmani dan olahraga hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik maupun mental serta emosional. Pendidikan jasmani dan olahraga memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Paturusi, 2012).

Keberhasilan proses pembelajaran PJOK di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah kemampuan guru dalam menyajikan materi pembelajaran, ketersediaan sarana dan sarana penunjang proses pembelajaran, serta motivasi belajar siswa (Nur & Malik, 2020; Putro, 2016). Dalam pembelajaran PJOK kemampuan guru dalam mengajar akan sangat menunjukkan kualitas pembelajarannya maka dari itu pada proses pelaksanaan pembelajarannya mata pelajaran PJOK memiliki guru khusus dan bukan guru kelas. Hal ini menandakan bahwa guru yang mengajarkan mata pelajaran PJOK harus mempuni di bidangnya

Hal ini menjadikan pendidikan olahraga sebagai sarana yang tidak hanya membangun tubuh, tetapi juga membentuk jiwa siswa yang memiliki integritas dan kepedulian terhadap sesama. Pendidikan olahraga dalam Sport education model menyediakan ruang untuk mengembangkan kedisiplinan, kepemimpinan, dan karakter melalui pengalaman yang autentik dan terstruktur, yang tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan fisik siswa, tetapi juga membentuk pribadi siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan pendidikan olahraga yang efektif dapat memberikan kontribusi positif dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga kuat dalam nilai-nilai kehidupan yang mereka bawa hingga dewasa.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk memastikan bahwa peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan berbagai cara dan dalam situasi yang berbeda. Namun, "transfer" yang diharapkan ini tidak selalu terjadi dan, oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh tidak dapat digunakan secara fleksibel dalam konteks yang berbeda. Salah satu cara untuk meminimalkan masalah ini adalah memahami bagaimana transfer terjadi dan kondisi pembelajaran apa yang dapat meningkatkan proses ini (Hajian, 2019).

Akan tetapi, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam implementasi di SMPN 1 Wanaraja. Pemilihan materi bulutangkis sebagai fokus penelitian ini didasarkan pada struktur kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku saat ini. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud)

Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, materi bulutangkis termasuk dalam lingkup aktivitas permainan bola kecil. Secara spesifik, pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 untuk Kelas IX, siswa dituntut untuk memahami kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil. Oleh karena itu, pembelajaran bulutangkis di kelas IX bukan hanya sekadar aktivitas fisik, melainkan tuntutan kurikuler yang wajib dipenuhi untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran PJOK materi bulutangkis di kelas IX, proses pembelajaran masih sangat berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran didominasi oleh metode instruksi langsung dan demonstrasi. Sebagai contoh, teramati guru menghabiskan sekitar 15 menit di awal untuk mendemonstrasikan teknik footwork dan servis, sementara siswa hanya duduk pasif memperhatikan. Setelah itu, siswa diminta mempraktikkan gerakan tersebut secara bergantian (model drilling), di mana guru menjadi satu-satunya sumber koreksi. metode *drilling* mematikan potensi kepemimpinan karena siswa hanya "meniru" dan tidak diberi tanggung jawab mengambil keputusan. Pola ini membuat suasana belajar menjadi monoton.

Berdasarkan catatan lapangan, selama proses menunggu giliran, banyak siswa di barisan belakang yang terlihat mengobrol dan kehilangan fokus. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga orang siswa, yang menyatakan bahwa mereka "lebih banyak menunggu daripada bergerak" dan merasa "bosan jika hanya meniru gerakan guru". Penekanan utama pembelajaran pun hampir secara eksklusif tertuju pada hasil belajar psikomotor. Dari analisis RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guru, terlihat bahwa indikator keberhasilan hanya berfokus pada ketepatan teknik dasar (cara memegang raket, servis, dan *footwork*). Akibatnya, esensi Pendidikan Jasmani sebagai wahana pengembangan karakter di SMPN 1 Wanaraja menjadi hilang. Potensi siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama tim terabaikan. Secara khusus, tidak ada ruang yang dirancang bagi siswa untuk mempraktikkan kepemimpinan, misalnya memimpin kelompok dalam permainan, mengambil keputusan taktis, atau mengevaluasi strategi tim.

Untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, diperlukan sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu menggeser paradigma dari *teacher centered* menjadi student-centered. Salah satu solusi yang paling potensial untuk menjawab tantangan ini adalah Sport education model. Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman olahraga yang otentik dan mendidik, di mana siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar. Fitur utamanya yang paling menonjol adalah penempatan siswa dalam tim yang bersifat tetap selama satu unit pembelajaran penuh. Lebih dari itu, Model ini mengubah kelas menjadi kompetisi (musim) yang mewajibkan siswa memimpin timnya sendiri tanpa instruksi guru yang terus-menerus. Siswa tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga diberikan peran dan tanggung jawab spesifik di dalam timnya, seperti menjadi kapten, wasit, pencatat skor, analis statistik, atau bahkan jurnalis. Pemberian peran beragam inilah yang secara teoretis sangat potensial untuk mengembangkan sikap kepemimpinan, karena siswa secara langsung dilatih untuk mengambil inisiatif, mengorganisir rekan-rekannya, membuat keputusan, dan memikul tanggung jawab demi keberhasilan tim.

Model pembelajaran merupakan hal pokok dalam mengembangkan pendidikan, dengan model pembelajaran penyampaian materi dalam pendidikan juga akan tersampaikan dengan baik. Menurut Helmiati, (2012) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Sedangkan menurut Afandi, Muhammad, (2013) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga membentuk karakter yang kuat sebagai fondasi untuk kehidupan sosial dan profesional mereka. Salah satu pendekatan yang semakin diakui dalam mendidik karakter siswa adalah melalui pendidikan olahraga (*Sport education*).

Model pendidikan olahraga ini menekankan pengembangan tidak hanya keterampilan fisik, tetapi juga nilai-nilai penting seperti kedisiplinan,

Sport education yang sebelumnya diberi nama *play education* (Jewett & Bain, 1985). Nilai rujukan penguasaan disiplin, atau penguasaan materi, adalah fokus model ini. Ini juga merujuk pada model kurikulum Sosialisasi Olahraga. Siedentop menggambarkan bukunya, "*Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport education*," sebagai model kurikulum untuk pembelajaran penjas. Penelitian studi oleh Anwar et al. (2020) mengungkapkan bahwa Sport education model dapat mengembangkan sikap tanggung jawab dan kepemimpinan siswa melalui peran aktif dalam kegiatan olahraga. Pengalaman ini memungkinkan siswa untuk belajar mengambil keputusan, mengelola konflik, dan memimpin kelompok dengan etika dan tanggung jawab. Selain itu, Schmidt et al. (2020), Sport education model memiliki peran penting dalam membangun karakter siswa melalui pengajaran nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, dan ketekunan. Kelebihan pada Sport education model menurut Maarif NU Jateng. (2024) yaitu, Pengalaman belajar autentik dan partisipatif, Meningkatkan motivasi belajar, Pengembangan karakter dan keterampilan social dapat menjadi perangkat pembelajaran berbasis keterampilan social. Adapun kekurangan dari Sport education model ini membutuhkan waktu lama (musim), peralatan banyak, dan siswa yang belum terbiasa mandiri.

Model ini didasarkan pada gagasan bahwa guru penjas sering menggunakan materi olahraga dan siswa senang melakukannya. Namun, dia melihat bahwa pembelajaran olahraga dalam penjas tidak lengkap dan tidak sesuai diberikan kepada siswa karena nilai-nilainya sering diabaikan. Para guru lebih suka mengajarkan teknik olahraga yang sering terpisah dari suasana permainan sebenarnya. Jika permainan itu dimainkan, itu tidak sesuai dengan kemampuan anak dan akan kehilangan nilai-nilai keolahragaan, dan yang lebih penting lagi, tidak memberikan pengalaman olahraga yang lengkap pada anak dianggap tidak sesuai dengan gagasan "praktis yang sesuai dengan perkembangan". Karena kemampuan mereka yang kurang, metode ini tidak menyenangkan bagi sebagian besar siswa dan tidak melibatkan mereka secara aktif.

Diharapkan model pembelajaran olahraga dapat mengatasi beberapa masalah pembelajaran yang sering dihadapi oleh guru penjas. *Structural Equation Modeling* (SEM) merupakan teknik analisis statistik multivariat yang sangat kuat untuk menguji dan mengembangkan model teoretis yang kompleks. Meskipun demikian, dalam penerapannya, para peneliti dihadapkan pada beberapa isu sentral yang krusial dan memerlukan pertimbangan cermat.

Melalui pendekatan *Sport education*, siswa tidak hanya belajar keterampilan olahraga, tetapi juga nilai-nilai penting seperti kedisiplinan, kepemimpinan, dan karakter. Kedisiplinan dibentuk melalui kepatuhan terhadap aturan dan rutinitas latihan. Kesempatan memimpin tim melatih jiwa kepemimpinan, sementara interaksi dalam kegiatan olahraga menumbuhkan karakter positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Oleh karena itu sikap kepemimpinan merupakan nilai lain yang dikembangkan dalam pendidikan olahraga. Dengan memberikan peran yang bervariasi dalam tim, seperti kapten, manajer, atau wasit, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan mereka dalam konteks yang nyata dan menantang. Kepemimpinan bukan hanya tentang memimpin, tetapi juga tentang membangun strategi, menyelesaikan konflik, dan memotivasi rekan satu tim. Pengalaman langsung ini membentuk siswa menjadi pemimpin yang mampu membuat keputusan bijaksana dan efektif. Karakter siswa juga dibentuk melalui interaksi sosial dalam kegiatan olahraga. Melalui kerja sama tim dan rasa saling menghormati, siswa belajar untuk menghargai perbedaan, membangun empati, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Pendidikan olahraga mengajarkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas, yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa.

Kepemimpinan merupakan sifat pemimpin, artinya unsur-unsur yang terdapat pada seorang pemimpin dalam menjalankan tugas dan kewajibannya untuk merealisasikan visi dan misinya dalam memimpin suatu lingkungan sosial, organisasi maupun negara. Kepemimpinan juga merupakan keterampilan, kecakapan dan tingkat pengaruh yang dimiliki seseorang terhadap orang lain dalam lingkungan tertentu.

Dalam kehidupan sehari-hari kepemimpinan tidak hanya berlaku bagi seorang pemimpin namun juga merupakan sifat yang melekat pada individu yang memiliki jiwa kepemimpinan (Sari, 2017). kepemimpinan dan karakter yang esensial bagi perkembangan pribadi siswa. Kedisiplinan dalam pendidikan olahraga merupakan aspek yang sangat penting. Melalui rutinitas yang terstruktur, siswa belajar untuk mematuhi aturan, menjaga ketepatan waktu, dan mengikuti instruksi dengan penuh tanggung jawab. Dalam Sport education model, kedisiplinan tidak hanya diharapkan dari luar, tetapi juga berkembang dari dalam diri siswa. Disiplin menjadi kebutuhan internal yang diperlukan untuk keberhasilan tim, menciptakan kebiasaan positif yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Permasalahan ini juga berdampak langsung pada 'hasil belajar' siswa yang tidak utuh. Dalam metode tradisional yang berfokus pada instruksi langsung dan demonstrasi, hasil belajar psikomotor meskipun menjadi fokus utama seringkali hanya bersifat hafalan gerak yang kaku dan terdekontekstualisasi dari permainan sebenarnya. Lebih krusial lagi, hasil belajar ranah kognitif, seperti pemahaman strategi, analisis permainan, dan penerapan taktik bulutangkis dalam situasi pertandingan nyata, hampir sepenuhnya terabaikan. Siswa mungkin bisa mempraktikkan footwork atau cara memegang raket, tetapi mereka tidak dilatih untuk memahami kapan harus melakukan servis pendek atau mengapa menggunakan drop shot dalam sebuah reli. Akibatnya, pembelajaran gagal menghasilkan olahragawan yang 'kompeten' dan 'bijaksana', yang seharusnya menjadi salah satu capaian utama dalam PJOK.

Eksistensi dan efektivitas Sport education model telah mendapatkan legitimasi yang kuat melalui berbagai penelitian empiris selama beberapa dekade terakhir. Studi-studi tersebut secara konsisten menunjukkan dampak positifnya terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, pemahaman taktis, serta penanaman nilai-nilai sportivitas. Akan tetapi, di balik pencapaian tersebut, penelaahan literatur yang cermat mengidentifikasi adanya celah penelitian (research gap) yang signifikan dan mendasar yang menjadi pijakan penelitian ini.

Pertama, Jika di sepak bola kepemimpinan muncul alami karena jumlah pemain banyak, apakah di bulutangkis (yang individual/pasangan) kepemimpinan tetap bisa tumbuh melalui Sport education model? Inilah yang akan dijawab penelitian ini. mayoritas implementasi dan kajian Sport education model didominasi oleh konteks cabang olahraga beregu besar (misalnya, sepak bola, bola basket, voli), di mana dinamika interpersonal dan struktur kerja sama tim secara inheren selaras dengan desain model. Sebaliknya, penerapan model ini pada cabang olahraga yang pada hakikatnya bersifat individual atau ganda, seperti bulutangkis, masih sangat jarang dieksplorasi. Hal ini menyisakan ruang pertanyaan mengenai bagaimana struktur tim, peran, dan musim kompetisi dapat diadaptasi secara efektif untuk olahraga yang tidak selalu menempatkan kolektivitas sebagai inti permainannya.

Kedua, dari sisi variabel yang diukur, fokus penelitian seringkali lebih berat pada hasil belajar ranah psikomotor dan kognitif yang lebih mudah terukur. Meskipun pengembangan karakter dan sikap sosial sering disebut sebagai salah satu janji utama dari model ini, kajian yang secara spesifik, sistematis, dan kuantitatif mengukur dampaknya terhadap konstruk afektif yang kompleks seperti sikap kepemimpinan masih menjadi area yang langka. Banyak penelitian hanya menyentuh aspek ini secara kualitatif atau sebagai temuan sampingan, bukan sebagai variabel dependen utama. Kombinasi kedua celah inilah yang menjadi justifikasi utama penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan (novelty) karena berupaya menjembatani kesenjangan literatur tersebut. Dengan menyajikan bukti empiris, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengisi kekosongan data mengenai penerapan Sport education model pada bulutangkis, tetapi juga secara kritis menguji dan membuktikan potensinya sebagai inkubator untuk menumbuhkan sikap kepemimpinan sebuah aspek fundamental dalam pendidikan holistik yang selama ini lebih banyak diasumsikan daripada dibuktikan secara empiris dalam konteks spesifik ini.

Berdasarkan paparan di atas, urgensi penelitian ini didasari oleh adanya kesenjangan fundamental antara idealisme kurikulum dan realitas implementasi PJOK

di lapangan. Di satu sisi, amanat konstitusi dan tujuan pendidikan nasional secara tegas menuntut pembelajaran yang holistik untuk membentuk watak serta mengembangkan potensi siswa secara utuh, termasuk ranah afektif seperti sikap kepemimpinan dan tanggung jawab. Di sisi lain, praktik pembelajaran, khususnya pada materi bulutangkis, masih didominasi oleh metode tradisional yang teacher-centered.

Pendekatan konvensional ini terbukti gagal menjawab tuntutan tersebut. Pembelajaran tidak hanya menjadi monoton, tetapi juga menghasilkan 'hasil belajar yang tidak utuh'. Ranah psikomotor diajarkan secara kaku dan terpisah dari konteks permainan, sementara ranah kognitif (pemahaman strategi dan taktik) serta ranah afektif (pengembangan kepemimpinan) hampir sepenuhnya terabaikan.

Sport education model (SEM) ditawarkan sebagai solusi pedagogis yang potensial karena desainnya yang student-centered dan pemberian peran otentik, yang secara teoretis sangat relevan untuk melatih kepemimpinan dan meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun demikian, penelaahan literatur yang cermat menunjukkan adanya dua celah penelitian (research gap) yang signifikan tentang Penerapan Sport education model masih sangat jarang dieksplorasi pada cabang olahraga yang bersifat individual atau ganda seperti bulutangkis, karena mayoritas penelitian berfokus pada olahraga beregu besar. Kajian yang secara spesifik, sistematis, dan kuantitatif mengukur dampak model ini terhadap konstruk afektif yang kompleks seperti sikap kepemimpinan sebagai variabel dependen utama masih sangat langka.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan memiliki kebaruan (novelty) karena berupaya mengisi kedua celah tersebut. Penelitian ini akan menguji secara langsung pengaruh penerapan Sport education model dalam konteks spesifik bulutangkis terhadap dua variabel krusial yang selama ini terabaikan dalam metode tradisional, yaitu sikap kepemimpinan dan hasil belajar siswa secara komprehensif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh Sport education model terhadap peningkatan sikap kepemimpinan siswa dalam pembelajaran bulutangkis?
- b. Apakah Sport education model terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan siswa dalam pembelajaran bulutangkis?
- c. Manakah yang lebih efektif antara Sport education model dan Model Direct Teaching terhadap peningkatan sikap kepemimpinan dan hasil belajar keterampilan siswa dalam pembelajaran bulutangkis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dilaksanakan dengan 3 tujuan utama, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penerapan *Sport education model (SEM)* terhadap peningkatan sikap kepemimpinan pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Wanaraja.
2. Mengetahui pengaruh penerapan *Sport education model (SEM)* terhadap peningkatan keterampilan bermain bulu tangkis pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Wanaraja.
3. Menganalisis perbandingan efektivitas antara *Sport education model (SEM)* dengan metode pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dalam meningkatkan sikap kepemimpinan dan keterampilan bermain bulu tangkis pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Wanaraja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu keolahragaan, khususnya dalam bidang pedagogi olahraga. Secara spesifik, penelitian ini dapat memperkaya khazanah literatur dan menjadi referensi

ilmiah mengenai Implementasi Sport education model pada cabang olahraga yang bersifat individual seperti bulutangkis, yang selama ini kajiannya masih terbatas dibandingkan dengan olahraga beregu. Bukti empiris yang memperkuat teori tentang peran Sport education model sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek afektif siswa, terutama dalam pembentukan karakter kepemimpinan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi Guru Pendidikan Jasmani: Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang teruji untuk diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan mampu mengembangkan keterampilan fisik sekaligus karakter siswa.

- a. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Selain meningkatkan penguasaan teknik bulutangkis, siswa juga mendapatkan kesempatan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama, dan kepemimpinan secara langsung.
- b. Bagi Sekolah: Dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik, yaitu mengembangkan siswa secara utuh baik dari aspek fisik, kognitif, maupun afektif.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Dapat menjadi sumber rujukan, data awal, atau bahan perbandingan untuk penelitian lebih lanjut yang sejenis, baik dengan menggunakan variabel yang berbeda, cabang olahraga lain, maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

1.5 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang dapat dikaji, maka agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan mendalam, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran: Penelitian ini berfokus pada penerapan Sport education model sebagai variabel bebas (independent variable). Penelitian ini tidak melakukan perbandingan dengan model-model pembelajaran inovatif lainnya.
- b. Variabel Terikat: Variabel terikat (dependent variable) yang diukur dalam penelitian ini adalah:
 - 1) Sikap Kepemimpinan: Diukur melalui angket atau observasi sebagai representasi utama dari ranah afektif.
 - 2) Hasil Belajar: secara eksplisit bahwa Ranah Afektif difokuskan spesifik pada variabel Sikap Kepemimpinan, bukan afektif secara umum. Dibatasi pada ranah kognitif (pemahaman terhadap peraturan dan strategi dasar permainan bulutangkis) dan ranah psikomotor (keterampilan teknik dasar bulutangkis seperti servis pendek, service Panjang, pukulan over head lob, dan smash).
- c. Materi Pembelajaran: Konteks materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bulutangkis.
- d. Subjek Penelitian: Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada siswa SMP Negeri 1 Wanaraja.
- e. Waktu Penelitian: Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.