

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori memegang peranan sentral dalam penelitian ini, berfungsi sebagai landasan konseptual untuk menganalisis variabel-variabel yang diteliti. Kajian ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk memahami hubungan logis antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Secara spesifik, kajian teori ini diarahkan untuk mengupas tuntas tiga konsep utama: hakikat Sport education model (SEM) sebagai pedagogi inovatif, konstruk psikologis sikap kepemimpinan (leadership attitude), dan dimensi hasil belajar keterampilan siswa dalam konteks pembelajaran bulutangkis.

Fenomena di lapangan yang telah diidentifikasi pada latar belakang masalah menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK, khususnya materi bulutangkis, masih sering terjebak pada pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered). Pembelajaran cenderung didominasi oleh instruksi langsung dan drilling teknis, yang berfokus hampir secara eksklusif pada penguasaan hasil belajar psikomotor (keterampilan dasar). Akibatnya, proses belajar menjadi kaku, monoton, dan mengabaikan pengembangan aspek afektif dan sosial yang krusial bagi siswa. Potensi siswa untuk berinisiatif, mengambil tanggung jawab, dan memimpin rekan-rekannya yang merupakan esensi dari sikap kepemimpinan menjadi terabaikan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran yang secara fundamental mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif. Sport education model (SEM) hadir sebagai sebuah alternatif pedagogi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman olahraga otentik di dalam kelas. Dengan menstrukturkan pembelajaran layaknya sebuah musim kompetisi olahraga lengkap dengan tim yang formal, jadwal pertandingan, dan pembagian peran (kapten, pelatih, wasit, jurnalis) SEM secara inheren menciptakan "laboratorium sosial". Dalam lingkungan ini, siswa didorong untuk berkolaborasi, mengambil keputusan, dan secara

alami mempraktikkan kepemimpinan, sambil tetap mengasah keterampilan bulutangkis dalam konteks permainan yang bermakna.

Oleh karena itu, kajian teori dalam penelitian ini akan mengupas secara mendalam beberapa pilar konseptual. Pertama, akan dibahas hakikat Sport education model secara komprehensif, mulai dari landasan teoretis (misalnya teori pembelajaran *situated learning* dan *cooperative learning*), prinsip-prinsip utamanya, hingga sintaks atau langkah-langkah implementasinya. Kedua, akan diulas secara mendalam konsep sikap kepemimpinan, termasuk definisinya, aspek-aspek yang dapat diukur, dan urgensinya bagi pengembangan siswa. Ketiga, akan dijabarkan hakikat hasil belajar dalam PJOK, yang mencakup domain psikomotor (keterampilan bulutangkis) dan domain afektif. Terakhir, akan disajikan kerangka pikir yang menjelaskan bagaimana Sport education model secara teoretis dapat memberikan pengaruh positif terhadap sikap kepemimpinan dan hasil belajar siswa.

2.1.1 Hakikat Sikap Kepemimpinan

Hakikat sikap kepemimpinan (*leadership attitude*) adalah sebuah konstruk psikologis multidimensional yang kompleks. Ia merefleksikan disposisi atau kecenderungan internal yang stabil dalam diri seorang individu. Kecenderungan ini mewujud dalam cara individu mengevaluasi dan merespons secara positif terhadap proses kepemimpinan, seperti tindakan memengaruhi, memotivasi, dan memberdayakan orang lain. Pada akhirnya, semua respons positif ini diarahkan untuk mencapai tujuan kolektif secara bersama-sama.

Penting untuk membedakan sikap kepemimpinan dari konsep lainnya. Kepemimpinan sebagai perilaku (*behavior*) adalah manifestasi tindakan eksternal yang dapat teramati, sementara kepemimpinan sebagai status adalah jabatan formal yang bersifat struktural. Berbeda dari keduanya, sikap kepemimpinan adalah prekursor atau anteseden internal. Sikap inilah yang nantinya akan mendasari dan membentuk intensi serta perilaku kepemimpinan seseorang.

Sikap kepemimpinan pada hakikatnya adalah 'mindset' atau kerangka berpikir fundamental yang dipegang oleh seorang individu. Ini mencakup asumsi dasar mereka tentang sifat manusia (seperti dalam Teori X dan Teori Y McGregor) dan orientasi nilai mereka (apakah berfokus pada tugas atau pada manusia). Kerangka berpikir inilah yang pada gilirannya akan mewarnai gaya kepemimpinan yang mereka terapkan.

a. Pengertian Sikap Kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan sebuah konsep yang kompleks dan multidimensional yang telah dikaji dalam berbagai bidang. Secara fundamental, para ahli seperti Northouse (2018) mendefinisikan kepemimpinan sebagai proses di mana seorang individu memengaruhi sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan bersama. Proses ini melibatkan hubungan pengaruh, bukan paksaan atau otoritas formal semata, yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang sama-sama diinginkan.

Namun, dalam konteks siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, konsep kepemimpinan perlu dipahami secara lebih operasional dan kontekstual. Kepemimpinan siswa dalam olahraga tidak selalu identik dengan posisi formal seperti kapten tim yang ditunjuk oleh guru. Sebaliknya, kepemimpinan di sini lebih merujuk pada serangkaian sikap dan perilaku yang dapat diamati dan dikembangkan, yang memungkinkan seorang siswa untuk memberikan pengaruh positif kepada teman sebayanya.

kepemimpinan dalam tim olahraga adalah tentang "memberikan arahan kepada tim, membangun lingkungan sosial dan psikologis yang kondusif untuk mencapai tujuan, menanamkan nilai-nilai, memotivasi anggota, mengkomunikasikan masalah, dan menyelesaikan konflik (Martens, 2020).

Ketika diaplikasikan pada konteks siswa, kepemimpinan dapat diartikan sebagai manifestasi dari perilaku-perilaku berikut:

- 1) Pengambilan Inisiatif dan Tanggung Jawab: Siswa secara proaktif memulai tindakan, seperti memimpin pemanasan, membantu menyiapkan peralatan tanpa diminta, atau menjadi sukarelawan untuk mendemonstrasikan suatu teknik.

- 2) Komunikasi Efektif: Kemampuan untuk memberikan instruksi yang jelas kepada teman, memberikan umpan balik yang membangun (positive reinforcement), dan mendengarkan masukan dari anggota tim lainnya.
- 3) Kemampuan Memotivasi: Mendorong dan menyemangati rekan satu tim yang sedang mengalami kesulitan atau kehilangan kepercayaan diri, serta menjaga semangat tim tetap positif.
- 4) Menjadi Teladan (Role Model): Menunjukkan sikap sportif yang tinggi, bekerja keras, menghormati aturan, guru, dan lawan, sehingga menjadi contoh yang baik bagi teman-temannya.

Dengan demikian, sikap kepemimpinan dalam konteks penelitian ini didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk secara proaktif menunjukkan perilaku-perilaku yang memengaruhi, memotivasi, dan mengarahkan teman sebayanya secara positif untuk mencapai tujuan bersama dalam aktivitas pembelajaran olahraga. Sikap ini bersifat dinamis, dapat dipelajari, dan tidak terbatas hanya pada siswa yang memiliki kemampuan fisik paling unggul, melainkan terbuka untuk dikembangkan oleh setiap siswa yang berpartisipasi.

b. Aspek-Aspek Sikap Kepemimpinan Siswa

Sikap kepemimpinan bukanlah sebuah atribut tunggal yang bersifat absolut, melainkan sebuah konstruk yang terdiri dari beberapa aspek atau dimensi perilaku yang saling terkait dan dapat diamati. Untuk dapat mengukur dan mengembangkannya dalam konteks pembelajaran di sekolah, sikap kepemimpinan siswa dapat diuraikan menjadi beberapa indikator kunci. Berdasarkan sintesis dari berbagai literatur kepemimpinan dalam olahraga dan pendidikan remaja (misalnya, Voelker, Gould, & Crawford et al., 2010), aspek-aspek tersebut antara lain:

- 1) Tanggung Jawab (Responsibility) Ini adalah fondasi dari kepemimpinan. Aspek ini merujuk pada keandalan, akuntabilitas, dan komitmen siswa terhadap tugas dan perannya di dalam tim. Siswa dengan rasa tanggung jawab yang tinggi akan melaksanakan peran yang diembannya (misalnya sebagai wasit, pencatat skor) dengan sungguh-sungguh, menjaga dan merapikan kembali peralatan yang

digunakan oleh timnya, hadir dan berpartisipasi secara konsisten dalam setiap kegiatan tim.

- 2) **Inisiatif (Initiative)** Inisiatif adalah kemampuan untuk bertindak secara proaktif tanpa harus selalu menunggu instruksi dari guru atau pihak lain. Siswa yang menunjukkan inisiatif cenderung, Secara sukarela memimpin sesi pemanasan atau pendinginan, Mengajukan ide atau strategi permainan kepada timnya, mengorganisir rekan-rekannya untuk memulai latihan atau permainan.
- 3) **Komunikasi dan Hubungan Interpersonal (Communication & Interpersonal Skills)** kepemimpinan sangat bergantung pada kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dan positif dengan orang lain. Aspek ini mencakup komunikasi verbal yaitu memberikan instruksi yang jelas, menyemangati teman yang berbuat salah ("tidak apa-apa, coba lagi!"), dan memberikan umpan balik yang membangun kemudian mempunyai sikap keterampilan mendengar menghargai dan mempertimbangkan pendapat dari rekan satu tim, dan empati memahami dan merespons perasaan rekan satu timnya untuk menjaga kekompakan.
- 4) **Pengambilan Keputusan (Decision Making)** Aspek ini melibatkan kemampuan untuk membuat pilihan atau penilaian yang logis dan bermanfaat bagi tim, bahkan dalam situasi sederhana sekalipun. Dalam konteks olahraga siswa, ini bisa berupa menentukan taktik dasar saat bertanding ("Arahkan bola ke sisi kiri lawan!"), membuat keputusan yang adil dan tidak memihak saat berperan sebagai wasit, mengelola waktu latihan secara efisien.
- 5) **Sportivitas dan Etika (Sportsmanship & Ethics)** Seorang pemimpin harus menjadi teladan dalam menjunjung tinggi nilai-nilai luhur olahraga. Aspek ini adalah tentang "memimpin dengan contoh" (leading by example), yang ditunjukkan melalui perilaku seperti bermain sesuai dengan aturan yang berlaku, Menghormati keputusan wasit (baik guru maupun siswa), menunjukkan rasa hormat kepada lawan, baik saat menang maupun kalah (misalnya, dengan berjabat tangan), mengendalikan emosi secara positif selama pertandingan.

Kelima aspek ini secara kolektif membentuk profil sikap kepemimpinan seorang siswa. Pengembangan aspek-aspek ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya relevan untuk konteks olahraga, tetapi juga merupakan bagian dari pendidikan karakter dan pengembangan kecakapan hidup (life skills) yang esensial bagi siswa di masa depan.

c. Faktor- factor Sikap kepemimpinan

Kepemimpinan dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dari dalam diri pemimpin, faktor eksternal dari para pengikut, dan konteks situasi yang dihadapi. Ketiga elemen ini saling berinteraksi untuk menentukan gaya kepemimpinan yang paling efektif menurut (Hughes et al., 1996)

- 1) Faktor Pemimpin (Internal) Ini adalah faktor yang melekat pada diri individu yang memimpin. Kualitas pribadi seorang pemimpin adalah fondasi utama kemampuannya untuk memengaruhi orang lain seperti Karakter dan Sifat Bawaan seperti mempunyai integritas, kepercayaan diri, empati, ketegasan, dan ketahanan mental sangat memengaruhi cara seorang pemimpin berinteraksi dan mengambil Keputusan. Kemudian mempunyai keterampilan dan kompetensi yang bisa dipelajari dan diasah, seperti keterampilan berkomunikasi, kemampuan memecahkan masalah, kecerdasan emosional, dan keterampilan teknis yang relevan dengan bidangnya. Pengetahuan dan Pengalaman di masa lalu, baik keberhasilan maupun kegagalan, membentuk kebijaksanaan dan intuisi seorang pemimpin dalam menghadapi tantangan baru.
- 2) Faktor Pengikut (Followers) Kepemimpinan tidak ada tanpa pengikut. Karakteristik dan kondisi pengikut sangat menentukan gaya kepemimpinan yang dibutuhkan. Tingkat kematangan dan kesiapan pengikut yang sudah berpengalaman, mandiri, dan termotivasi membutuhkan gaya kepemimpinan yang lebih delegatif atau suportif. Sebaliknya, pengikut yang masih baru atau kurang termotivasi memerlukan arahan yang lebih jelas dan instruktif. kebutuhan dan harapan Apa yang diharapkan pengikut dari seorang pemimpin? Apakah mereka butuh inspirasi, bimbingan teknis, atau sekadar dukungan

moral? Pemimpin yang efektif peka terhadap kebutuhan ini. Hubungan tingkat kepercayaan dan rasa hormat antara pemimpin dan pengikut adalah faktor krusial tanpa kepercayaan pengaruh seorang pemimpin akan sangat terbatas.

- 3) Faktor Situasi (Konteks) Lingkungan dan kondisi di mana kepemimpinan terjadi memainkan peran besar dalam menentukan pendekatan yang paling berhasil terhadap sifat tugas atau masalah, apakah tugas yang dihadapi sederhana dan terstruktur atau kompleks dan ambigu? Tugas yang jelas mungkin hanya butuh manajemen yang efisien, sedangkan masalah yang rumit menuntut kepemimpinan yang visioner dan kolaboratif. Kemudian struktur tim Budaya dan struktur lingkungan kerja sangat berpengaruh. Lingkungan yang kaku dan birokratis mungkin membutuhkan gaya kepemimpinan yang berbeda dibandingkan dengan lingkungan start-up yang kreatif dan fleksibel. Tekanan waktu dan resiko Dalam situasi krisis atau darurat, gaya kepemimpinan yang tegas, cepat, dan direktif seringkali lebih efektif. Sebaliknya, dalam kondisi stabil, pendekatan yang lebih partisipatif dan demokratis dapat diterapkan.

2.1.2 Hasil Belajar Keterampilan

a. Pengertian Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan fisik, keterampilan motorik, koordinasi, ketepatan, serta efisiensi gerakan yang ditampilkan peserta didik selama melakukan aktivitas pembelajaran. Menurut Simpson (1971), *“the psychomotor domain includes physical movement, coordination, and the use of the motor-skill areas”*, yang berarti ranah psikomotor mencakup kemampuan gerak fisik, koordinasi, dan penggunaan keterampilan motorik.

Dave (1970) juga menegaskan bahwa ranah psikomotor merupakan proses perkembangan keterampilan motorik yang dimulai dari kemampuan meniru hingga mampu melakukan gerakan secara otomatis. Dave menyatakan bahwa *“psychomotor development progresses from imitation to naturalization”*,

menggambarkan peningkatan bertahap dari sekadar meniru hingga melakukan keterampilan secara refleks.

Dalam konteks pembelajaran bulutangkis, ranah psikomotor berkaitan erat dengan penguasaan teknik dasar seperti grip, footwork, servis, serta berbagai teknik pukulan (lob, dropshot, drive, clear, smash) yang ditampilkan secara terkoordinasi dan efisien. Simpson (1971) menyebut tahap ini sebagai *“the ability to perform actions naturally, automatically, and with high efficiency.”*

Contoh:

- Secara refleks mengantisipasi arah shuttlecock.
- Bereaksi cepat dalam rally intensitas tinggi.
- Melakukan kombinasi pukulan (lob-drop-drive-smash) tanpa kontrol sadar berlebihan.

b. Sintesis Ranah Psikomotor dalam Pembelajaran Bulutangkis

Berdasarkan teori Dave (1970) dan Simpson (1971), dapat disimpulkan bahwa:

Ranah hasil belajar psikomotor dalam bulutangkis mencerminkan kemampuan siswa menguasai teknik dasar dan lanjutan, menampilkan gerakan yang terkoordinasi, serta menunjukkan ketepatan, efisiensi, dan otomatisasi keterampilan dalam situasi latihan maupun permainan.

Dalam penelitian ini, ranah psikomotor mencakup kompetensi utama yaitu penguasaan teknik dasar bulutangkis (service atas, service bawah, forhand lob, smash). Keempat komponen tersebut menjadi dasar penyusunan instrumen hasil belajar keterampilan yang diukur melalui lembar observasi psikomotor.

2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya (Joyce & Calhoun, 2024).

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal dan dapat digunakan untuk membangun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau tempat lain. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola pilihan, sehingga guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Proses belajar siswa akan diperbaiki dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang akan menunjukkan seberapa jauh indikator pembelajaran tercapai. Guru dalam model pembelajaran ini membantu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi langkah-langkah kegiatan. Mereka juga menunjukkan teknik dan keterampilan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Guru membuat suasana kelas yang fleksibel dan berfokus pada penelitian siswa.

Penulis mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu proses sistematis untuk mengolah pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini digunakan sebagai garis besar untuk pengelolaan kelas untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut UU Sisdiknas No.10 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1, Ayat 10, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁸ Sementara Nazarudin, dalam bukunya Manajemen Pembelajaran, mengemukakan pendapat Margaret E. Bell Gredler bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seperangkat peristiwa 30 eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya interpersonal. Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses atau sistem pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis sehingga siswa dapat secara aktif, efektif, dan inovatif mencapai tujuan pembelajaran. Semua tindakan, pikiran, dan ucapan yang terjadi selama proses pembelajaran harus sangat penting karena pembelajaran adalah proses yang kompleks.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya. b. Fungsi Model Pembelajaran (Joyce & Calhoun, 2024).

b. Fungsi Model Pembelajaran

Suatu model pembelajaran harus memiliki banyak fungsi penting, termasuk meningkatkan kemampuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan mengubah perilaku siswa sesuai dengan harapan (Bandung: Alfabeta, 2011):

- 1) Bimbingan Suatu model pembelajaran memiliki desain intruksional yang lengkap, memberi guru dan siswa garis besar tindakan, dan mampu membawa guru dan siswa ke tujuan pembelajaran.
- 2) pengembangan kurikulum Model pembelajaran mencakup semua alat pengajaran yang dapat digunakan guru untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang diinginkan.
- 3) memberikan perbaikan terhadap pengajaran Model pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Tetapi model pembelajaran seperti itu membutuhkan pertimbangan khusus tentang proses pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menetapkan standar minimal untuk proses pembelajaran di semua wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses mencakup perencanaan proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, penilaian proses pembelajaran, dan pengawasan hasil pembelajaran. Semua standar ini digunakan untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

2.1.4 Hakikat *Sport education model*

Siedentop (1995) mengembangkan pendidikan olahraga dari nama play education (Jewett dan Bain 1985). Dalam buku Siedentop yang berjudul "Quality PE Through Positive Sport Experiences: *Sport education*", Siedentop banyak membahas

model ini, yang berfokus pada nilai rujukan penguasaan materi (penguasaan materi), dan merujuk pada model kurikulum Sport Socialization. *Sport education model (SEM)* dibuat oleh Siedentop dengan tujuan memberikan siswa pengalaman olahraga holistik. Pengaruh pada motivasi rendah siswa dan peluang untuk berpartisipasi dalam tingkat aktivitas fisik yang lebih sehat adalah elemen yang menarik perhatian selama penelitian SEM. (Perlman, 2011).

Temuan ini mungkin dapat dikaitkan dengan fakta bahwa otonomi pribadi siswa tertentu mungkin dibatasi oleh proses pengambilan keputusan diterapkan di masing-masing tim. Demikian pula melalui penerapan kerja kelompok, model memberikan interaksi sosial yang cukup besar kesempatan untuk anggota tim; Namun, ini peluang dapat dikurangi secara signifikan oleh yang lain teman sekelas yang tergabung dalam tim lawan. Peningkatan pemahaman tentang isu-isu ini tentu akan menghasilkan aplikasi pendidikan Model Pendidikan Olahraga yang lebih efektif (Cuevas et al., 2016). Tujuan utama dari Pendidikan Olahraga adalah untuk menciptakan pengalaman olahraga otentik bagi siswa dalam pendidikan jasmani. Tujuan utama Pendidikan Olahraga adalah untuk secara efektif meningkatkan kompetensi, literasi, dan literasi siswa antusiasme seputar olahraga atau aktivitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik yang mengikuti Pendidikan Olahraga tidak hanya harus mempunyai kinerja yang kompeten, tetapi juga harus mampu menunjukkan literasi olahraga dengan menunjukkan bahwa mereka menghargai, memahami, dan mengapresiasi olahraga. Terakhir, siswa yang mengikuti Pendidikan Olahraga harus mampu menunjukkan semangatnya olahraga dengan mengedepankan budaya olahraga yang positif (Siedentop & Van der Mars, 2022)

Prinsip dasar SEM adalah untuk memberikan siswa pengalaman berbasis olahraga yang dianggap sesuai dengan pendidikan jasmani secara pedagogis dan perkembangan (siedentop, 1994). Oleh karena itu, siswa akan dihadapkan pada pendekatan pedagogis yang mendidik tentang semua elemen yang diperlukan untuk memfasilitasi permainan, seperti menyiapkan lapangan, mencatat skor, memimpin, mengikuti aturan permainan yang tidak tertulis, dll. Untuk mencapai tujuan tersebut,

Siedentop (1994) mengatakan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam SEM akan menjadi "olahragawan yang terpelajar, antusias, dan mahir" dengan mengintegrasikan enam karakteristik SEM: acara puncak, pesta, rekor menjaga, afiliasi, kompetisi formal, dan musim. Kinchin (2006) menulis dalam *Handbook of Research in Physical Education* tentang banyak penelitian yang menunjukkan tujuan dan karakteristik SEM. Penelitian yang menyesuaikan SEM dengan standar kurikulum yang dirancang dengan baik dan perubahan yang tidak termotivasi pada siswa relevan dengan penelitian ini.

Implementasi SEM di setiap kelas sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi SEM telah berkembang pesat selama lima tahun terakhir untuk memasukkan semua domain pembelajaran: fisik, sosial, kognitif, dan afektif. Namun, implementasi seperti itu tidak mudah dan menuntut pelatihan guru tertentu. SEM tampaknya merupakan pendekatan pedagogis yang tepat untuk olahraga berlatih sambil mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan taktis-teknis, dan nilai-nilai (Evangelio et al., 2018).

Sementara literatur saat ini membahas keselarasan dengan kurikulum Departemen Pendidikan dan standar nasional serta perkembangan psikologis positif, tidak jelas apakah SEM memberi siswa kesempatan untuk menghabiskan setidaknya 50% waktu kelas mereka di MVPA. Selain itu, tidak ada data yang tersedia tentang efek SEM pada aktivitas fisik yang tidak termotivasi. Sampai saat ini. Satu studi yang dilakukan oleh menggunakan pemeriksaan SEM pada siswa yang tidak termotivasi (Perlman, 2012). Sementara studi oleh Sinelnikov & Hastie, (2010) mengilustrasikan janji untuk memenuhi tolak ukur aktivitas fisik dan perubahan perilaku di antara siswa yang tidak termotivasi dengan SEM, ada beberapa kesenjangan dalam penelitian saat ini. Keterbatasan utama penelitian Hastie dan Trost (2001) adalah bahwa itu melihat sekelompok kecil siswa laki-laki homogen. Selanjutnya, penelitian (Perlman, 2012) hanya melihat perubahan psikologis dan tidak melihat perubahan perilaku yang sebenarnya.

a. Pengertian *Sport education model*

Sport education model (SEM) adalah sebuah model kurikulum dan instruksi yang dirancang untuk memberikan siswa pengalaman olahraga yang otentik, mendidik, dan lengkap, yang berbeda dari pembelajaran PJOK tradisional (Siedentop & Van der Mars, 2022).

Sport education model (SEM) adalah suatu model kurikulum dan instruksional yang secara komprehensif dirancang oleh Daryl Siedentop pada tahun 1994. Kemunculan model ini didasari oleh keprihatinan mendalam terhadap praktik pembelajaran Pendidikan Jasmani tradisional yang seringkali dianggap tidak efektif, monoton, dan gagal memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tradisional cenderung menyajikan materi secara fragmentatif, terlalu berfokus pada latihan teknik (drills) yang terisolasi dari konteks permainan sesungguhnya, dan pada akhirnya kurang mampu menumbuhkan minat serta partisipasi siswa dalam aktivitas fisik seumur hidup.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, *Sport education model* menawarkan sebuah pergeseran paradigma. Model ini bertujuan untuk mentransformasi unit pembelajaran Pendidikan Jasmani menjadi sebuah musim olahraga yang otentik. Keotentikan ini dicapai dengan cara mereplikasi dan mengadaptasi fitur-fitur terbaik yang ada dalam dunia olahraga di masyarakat, baik pada level profesional maupun amatir. Fitur-fitur tersebut meliputi adanya afiliasi tim yang permanen, jadwal kompetisi formal, pembagian peran yang beragam di antara siswa, pencatatan statistik, serta penyelenggaraan sebuah perayaan atau acara puncak (culminating event) di akhir musim.

Tujuan fundamental dari *Sport education model*, sebagaimana yang terus dikembangkan oleh Siedentop, Hastie, & van der Mars (2011), adalah untuk mendidik siswa menjadi seorang olahragawan yang utuh. Konsep "olahragawan yang utuh" ini ditopang oleh tiga pilar utama yang menjadi target pengembangan siswa, yaitu:

- 1) Menjadi Individu yang Kompeten (Competent): Kompetensi dalam konteks ini tidak hanya berarti penguasaan teknik dasar semata. Lebih dari itu, siswa

diharapkan mampu menjadi pemain yang cerdas secara taktis, dapat menerapkan keterampilan dalam situasi permainan yang dinamis, dan membuat keputusan yang efektif di bawah tekanan. Tujuannya adalah mengembangkan "kecerdasan bermain" (game sense) sehingga siswa merasa mampu dan percaya diri untuk berpartisipasi dalam permainan.

- 2) Menjadi Individu yang Terpelajar (Literate): Dimensi ini melampaui sekadar mengetahui aturan permainan. Siswa yang terpelajar adalah mereka yang mampu memahami dan menghargai tradisi, etika, dan ritual yang menyertai sebuah cabang olahraga. Mereka mampu bertindak sebagai wasit yang adil, menjadi penonton yang cerdas, dapat mengapresiasi permainan yang berkualitas, serta memahami tanggung jawab sebagai anggota dari sebuah komunitas olahraga.
- 3) Menjadi Individu yang Antusias (Enthusiastic): Atribut ini menysar ranah afektif, di mana siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Ini diwujudkan melalui partisipasi aktif, menunjukkan sportivitas yang tinggi, berkontribusi secara positif terhadap tim, serta menjadi individu yang mampu menjaga dan melestarikan budaya olahraga yang sehat dan adil.

Dengan demikian, *Sport education model* dapat dipahami sebagai sebuah ekosistem belajar yang berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya belajar tentang olahraga, tetapi juga belajar melalui pengalaman otentik menjadi bagian dari sebuah tim dan komunitas olahraga di dalam lingkungan sekolah yang terstruktur.

b. Tujuan Umum Sport education model

Tujuan pendidikan olahraga lebih besar daripada tujuan program Penjas secara keseluruhan. Model ini bertujuan untuk mendidik siswa untuk menjadi pemain yang sebenarnya, membantu mereka menjadi atlet yang baik, bijak, berpengetahuan, dan antusias. (Wallhead et al., 2014). Olahragawan yang kompeten memiliki kemampuan yang mencukupi untuk berpartisipasi secara memuaskan dalam permainan, memahami dan dapat menerapkan strategi dengan benar sesuai dengan kompleksitas permainan,

dan memiliki pengetahuan yang luas tentang peran pemain utama. Olahragawan yang cerdas dan berpengetahuan memahami dan menghargai nilai-nilai, adat istiadat, dan tradisi olahraga, dan mereka dapat membedakan tindakan olahraga yang bermoral dan tidak bermoral, baik yang terjadi di sekolah maupun di antara olahragawan elite. Atlet yang bijak dapat dilihat saat berpartisipasi dalam acara atau saat hanya menikmati, menonton, atau hanya mengikuti. Olahragawan yang antusias berkontribusi pada pengembangan olahraga lokal, nasional, dan internasional. Mereka menjaga, melindungi, dan meningkatkan budaya olahraga, apakah itu lokal atau nasional.

c. Karakteristik Sport education model

Karakteristik Sport education model Musim, anggota tim, pertandingan formal, puncak pertandingan, catatan hasil, dan perayaan hasil kompetisi adalah enam elemen model pembelajaran olahraga yang biasanya tidak ada dalam pembelajaran olahraga.

- 1) musim, yang terdiri dari musim latihan dan kompetisi, yang seringkali diakhiri dengan puncak kompetisi. Dalam pendidikan jasmani, sifat ini jarang diperhatikan.
- 2) Pembagian anggota tim, Setiap siswa harus bergabung dengan tim olahraga dan akan tetap menjadi anggota sampai satu musim berakhir. Anggota tim biasanya berubah dari satu pertemuan ke pertemuan yang lainnya dalam pendidikan jasmani.
- 3) kompetensi formal, Dalam model ini, kompetensi memiliki tiga arti yaitu festival, upaya untuk meningkatkan kemampuan, dan mengikuti pertandingan secara berurutan. Kompetisi formal dilakukan secara bertahap dalam berbagai format dan latihan, seperti dua lawan dua, tiga lawan tiga, dan seterusnya, sampai pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk memberi siswa pemahaman yang jelas tentang waktu yang tepat dan kapan mereka harus mempersiapkan diri, penjadwalan dibuat sejak awal pendidikan jasmani.
- 4) Puncak pertandingan, yang merupakan karakteristik keempat dari model pendidikan olahraga, adalah karakteristik dari acara olahraga yang bertujuan untuk menentukan siapa yang terbaik pada musim itu. Pertandingan seperti ini

sering dilakukan di kelas olahraga, tetapi setiap siswa belum tentu menjadi anggota tim, sehingga terkadang lepas dari konteksnya.

- 5) catatan hasil, Catatan ini dilakukan dalam berbagai bentuk, disesuaikan dengan kemampuan siswa, mulai dari catatan masuk tujuan, tendangan ke tujuan, kecurangan, kesalahan, dan sebagainya. Catatan ini diberikan kepada guru dan siswa untuk digunakan sebagai umpan balik untuk individu dan kelompok.
- 6) perayaan hasil kompetisi, seperti memberikan medali kepada siswa, sehingga meningkatkan nilai partisipasi. Ini juga merupakan aspek sosial dari pengalaman siswa.

d. Perbedaan *Sport education* dan Sport (Olahraga)

Pendidikan olahraga berbeda dengan olahraga dengan persyaratan partisipasi, keterlibatan yang sesuai dengan perkembangan siswa, dan peran yang lebih beragam. Persyaratan partisipasi Semua siswa harus terlibat dalam olahraga setiap musim. Memilih jenis olahraga, jumlah tim, anggota, dan jenis kompetisi akan dipengaruhi oleh tuntutan ini.

- 1) System gugur sedapat mungkin dihindari.
- 2) Jumlah anggota team yang terlalu banyak juga harus dihindari sebab permainan cenderung akan didominasi oleh siswa yang sudah terampil.
- 3) Puncak pertandingan harus merupakan even untuk semua siswa tidak hanya untuk siswa atau team yang paling baik.
- 4) Semua siswa (tidak hanya yang berbakat) mendapat kesempatan yang sama pada semua peran baik sebagai pemain, wasit, pemimpin, dan anggota team.

Keterlibatan yang sesuai dengan perkembangannya (keterlibatan yang sesuai dengan perkembangan). Dalam pendidikan olahraga, jenis olahraga harus sesuai dengan pengalaman dan kemampuan siswa. Bahkan Siedentop berpendapat bahwa dalam konteks pendidikan olahraga, semua olahraga formal tidak cocok untuk siswa. Semua olahraga harus diberikan secara bertahap dan disesuaikan dengan keenam ciri pendidikan olahraga di atas. Modifikasi dapat mencakup alat yang digunakan, jumlah tim, seperti satu lawan satu, hingga jumlah yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Modifikasi juga dapat mencakup peraturan, seperti masuk atau keluar, hingga yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk menerapkannya untuk peran yang lebih beragam. Tidak seperti olahraga pada umumnya, model pendidikan olahraga menuntut siswa berperan dalam berbagai peran. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar berperan sebagai pemain, tetapi juga belajar menjadi pelatih, wasit, pencatat skor, dan dalam beberapa kasus, menjadi manajer, penyiar, dan penulis berita olahraga. Dengan demikian, model ini juga dapat membantu mengembangkan karir siswa dalam bidang olahraga.

e. Implementasi Sport education model

- 1) Rencana Awal Guru harus memulai dengan keinginan untuk menerapkan model pembelajaran olahraga. Hal ini akan menunjukkan bahwa perencanaan sangat penting. Perencanaan percobaan awal harus mempertimbangkan olahraga apa yang akan dipilih, seberapa terlibat siswa, apa yang diperlukan untuk melakukannya, dan bagaimana membuat festival yang memotivasi siswa. Perhatikan beberapa rekomendasi perencanaan penting ini.
- 2) Memilih Cabang Olahraga Cabang olahraga tertentu dipilih berdasarkan banyak faktor, termasuk kelas yang dilibatkan, keterampilan motorik yang diperlukan untuk kelas yang dilibatkan, peralatan dan fasilitas yang tersedia.
- 3) Musim Pertandingan Pembelajaran dilakukan dalam sebuah musim, atau lajim yang disebut musim pertandingan, yang merupakan ciri utama model pendidikan olahraga. Dalam pelajaran biasa, musim ini berfungsi sebagai pengganti unit pembelajaran yang biasanya lebih pendek, seperti satu unit pelajaran voli, yang biasanya terdiri dari dua atau tiga pertemuan.
- 4) Musim pertandingan harus berlangsung cukup lama untuk mencapai tujuan model pendidikan olahraga, yaitu memberikan siswa pengalaman yang lengkap dalam menguasai keterampilan olahraga dan menginternalisasi nilai-nilai olahraga sebagai pelengkap perkembangan kepribadian mereka. Siswa juga memiliki kesempatan untuk bekerja dalam peran seperti wasit, ofisial, pelatih, asisten pelatih, pencatat nilai, atau pekerjaan lainnya. Mereka tidak hanya memperoleh

keterampilan dan nilai. Untuk alasan apa disebut lengkap? utamanya penguasaan keterampilan. Mengembangkan keterampilan awal dalam situasi terpisah adalah lebih mudah dan lebih lengkap daripada belajar untuk bergerak secara meyakinkan dan berpengetahuan sebagai seorang pemain bertahan atau pemain penyerang dalam situasi bertanding. Tugas-tugas pembelajaran yang kompleks tersebut akan memerlukan waktu yang jauh lebih lama daripada unit pembelajaran pendidikan jasmani yang biasa. Ketersediaan waktu dipengaruhi oleh lamanya pelajaran dan banyaknya pelajaran dalam satu unit. Karena itu, sangat sulit untuk menemukan waktu musim yang tepat. Akan tetapi siswa di sekolah menengah biasanya dapat menyelesaikan satu musim atau dua musim dalam satu semester.

Di awal musim pertandingan, siswa harus menjadi anggota regu dan terus menjadi anggota sepanjang waktu. Keterikatan atau afiliasi adalah kunci untuk meningkatkan pertumbuhan kepribadian positif siswa. Pada akhirnya, keberhasilan program model pendidikan olahraga akan sangat bergantung pada pemilihan regu. Dua masalah umum dengan pemilihan regu adalah ukuran regu dan metodenya. Ukuran regu terkait dengan bagaimana guru mengubah olahraga yang dipilih dan jenis musim kompetisi yang diinginkan. Misalnya, guru dapat membagi kelas menjadi empat regu. Masing-Masing regu terdiri dari 8 siswa.

- 5) peran siswa dalam regu Pelatih atau kapten regu, wasit, pencatat nilai, dan jurnalis memainkan peran penting dalam menentukan model pendidikan olahraga dasar. Manajer, instruktur, anggota paniti pemilih, dan penyiar adalah peran lain yang sudah dibuktikan berhasil oleh guru. Setiap peran harus memiliki penjelasan yang jelas. Sistem akuntabilitas mencakup semua peran yang dimainkan Ahrus. Tidak mungkin bagi guru untuk mengharapkan siswa meminta tugas tersebut untuk diri mereka sendiri kecuali jika hal itu relevan bagi regunya dan penilaian individualnya.
- 6) Jenis Pertandingan dan Agendanya Sehingga siswa dapat mempersiapkan diri untuk pertandingan, model pendidikan olahraga menggunakan jadwal pertandingan yang resmi yang ditetapkan jauh sebelumnya. Guru dapat

menggabungkan berbagai format kompetisi. Namun, untuk memastikan bahwa siswa tetap terlibat, format penyisihan harus dihindari. Salah satu prinsip etika pendidikan olahraga adalah siswa berpartisipasi sepenuhnya.

- 7) Mengajar Fair Play dan Kompetisi yang Adil tujuan utama model pendidikan olahraga adalah menumbuhkan sifat-sifat yang sesuai untuk atlet. Siswa harus belajar menghargai kompetisi yang adil dan fair play jika tujuan tersebut ingin dicapai. Banyak masalah yang menghambat prestasi olahraga, dari olahraga pelajar hingga olahraga elite, berasal dari perilaku mereka yang bertanggung jawab yang berkompromi dengan prinsip-prinsip ini. Pendidikan olahraga berpendapat bahwa atlet yang sukses harus melampaui sekedar pemain yang terampil dan berpengetahuan. Namun, mereka harus menghargai prinsip fair play dan persaingan yang adil hingga mereka ingin bertindak dengan cara yang mempertahankan nilai-nilai tersebut. Siswa akhirnya memahami bahwa olahraga adalah yang terbaik bagi semua peserta ketika kompetisi dilakukan seadil mungkin. Mereka juga menyadari bahwa kemenangan hanya memiliki arti kecil kecuali kemenangan diperoleh sesuai dengan standar fair play yang mengatur tradisi olahraga. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang penting ini, beberapa rekomendasi berikut dapat membantu.

2.1.5 Hakikat Model Konvensional

Dalam konteks penelitian Pendidikan Jasmani (PJOK), Model Konvensional adalah istilah yang merujuk pada pendekatan pengajaran yang paling umum atau lazim (status quo) diterapkan oleh guru di lapangan. Model ini bukanlah sebuah model pedagogi spesifik yang dirancang dengan landasan filosofis yang kaya seperti *Sport education model (SEM)*, melainkan sebuah praktik yang didasarkan pada tradisi dan efisiensi penyampaian materi. Model ini sering juga disebut sebagai model "Komando" (Command Style) atau "Praktik" (Practice Style) dalam spektrum gaya mengajar Muska Mosston, di mana guru mengambil keputusan penuh atas proses pembelajaran.

Definisi teoretis utama dari model ini disediakan oleh Arends. Seperti yang Anda sebutkan, Arends (2012) mendefinisikan Model Instruksi Langsung sebagai

pendekatan pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk mendukung proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural (langkah-langkah) dan pengetahuan deklaratif (fakta/konsep) yang dapat diajarkan secara selangkah demi selangkah. Untuk memperkuat hal ini, Arends (2012) juga mendefinisikannya secara lebih lugas sebagai Model Instruksi Langsung adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered) yang dirancang untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan prosedural atau deklaratif yang terstruktur dengan baik, selangkah demi selangkah.

Landasan teoretis dari model ini, seperti yang ditekankan oleh Rosenshine (salah satu pelopor model ini), berfokus pada efisiensi transfer informasi. Tujuannya adalah memastikan siswa dapat menguasai keterampilan dasar atau pengetahuan faktual dengan tingkat kesalahan yang rendah melalui serangkaian langkah yang jelas. Instruksi Langsung merujuk pada pengajaran materi akademik yang berorientasi pada tujuan, yang diajarkan dalam langkah-langkah kecil dan urutan yang jelas... Siswa diberikan latihan terstruktur setelah setiap langkah, dan guru memberikan umpan balik serta koreksi aktif selama latihan tersebut. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, Model Konvensional (Instruksi Langsung) digunakan sebagai kelompok kontrol karena ia mewakili pengajaran yang berfokus pada transfer keterampilan psikomotor (prosedural) secara efisien dari guru ke siswa, yang secara teoretis tidak dirancang untuk mengembangkan otonomi atau sikap kepemimpinan siswa.

a. Landasan Teoretis

Berbeda dengan SEM yang berakar pada konstruktivisme sosial dan situated learning, Model Konvensional (Instruksi Langsung) memiliki landasan teoretis yang sangat berbeda dan lebih tradisional:

- 1) Teori Belajar Behavioristik: Landasan ini ditekankan oleh Arends (2012), yang menjelaskan bahwa Model Instruksi Langsung memiliki akar teoretis yang kuat dalam behaviorisme. Pola stimulus (instruksi guru) dan respons (gerakan siswa) ini merupakan aplikasi dari prinsip operant conditioning yang awalnya dikemukakan oleh B.F. Skinner. Dalam konteks ini, guru memberikan penguatan

(koreksi atau pujian) untuk "membentuk" perilaku motorik yang diinginkan, dan mengandalkan praktik berulang-ulang (drills) untuk memperkuat respons yang benar.

- 2) Teori Pemrosesan Informasi: Model ini juga sangat selaras dengan teori pemrosesan informasi. Arends (2012) menjelaskan bahwa model ini memandang guru sebagai 'pentransfer' pengetahuan dan siswa sebagai 'pemroses' informasi. Asumsinya adalah bahwa pengetahuan (seperti teknik gerak) dapat "ditransfer" secara utuh dari guru (ahli) ke dalam memori siswa (pemula). Tujuannya adalah memindahkan pengetahuan dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang siswa melalui atensi yang terfokus, pengkodean yang jelas (demonstrasi guru), dan latihan terstruktur—sebuah konsep yang sejalan dengan gagasan Gagné tentang hierarki dan tahapan belajar.

b. Ciri-Ciri Utama (Karakteristik)

Model Konvensional memiliki sintaks atau ciri khas yang sangat jelas yang didasarkan pada landasan teoretisnya. Ciri-ciri inilah yang menjadi dasar perbandingan yang kontras dengan *Sport education model (SEM)*:

- 1) Sangat Berpusat pada Guru (Teacher-Centered) Karakteristik ini adalah definisi inti dari Model Instruksi Langsung, yang oleh Arends (2012) secara eksplisit didefinisikan sebagai pendekatan yang "berpusat pada guru" (teacher-centered). Dalam konteks PJOK, Muska Mosston dalam spektrum gaya mengajarnya mengategorikan gaya ini sebagai "Gaya Komando" (Command Style), di mana guru membuat semua keputusan praktek, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru adalah pusat aktivitas, sumber pengetahuan utama, dan pengambil keputusan Tunggal.
- 2) Dominasi Metode Demonstrasi dan Drill Pola pengajaran ini sejalan dengan sintaks Model Instruksi Langsung yang dipaparkan oleh para pelopornya, seperti Rosenshine. Sintaks ini melibatkan "mendemonstrasikan" materi baru dalam langkah-langkah kecil (guru mencontohkan), diikuti oleh "latihan terbimbing" (guided practice) dan "latihan mandiri" (independent practice). Dalam PJOK, pola

latihan ini diterjemahkan secara langsung sebagai metode drill (praktik berulang-ulang) untuk mengotomatisasi gerakan.

- 3) Fokus Utama pada Hasil Psikomotor Karakteristik ini didukung oleh Arends (2012) yang menyatakan bahwa model ini paling cocok dan paling efisien untuk mengajarkan "pengetahuan prosedural" (keterampilan langkah-demi-langkah) dan "pengetahuan deklaratif" (fakta). Dalam PJOK, "pengetahuan prosedural" ini adalah penguasaan teknik dasar (misalnya, footwork, cara memegang raket, teknik servis), sehingga fokusnya hampir eksklusif pada domain psikomotor.
- 4) Siswa sebagai Penerima Pasif Ini adalah konsekuensi logis dari sistem sosial (social system) model tersebut. Arends (2012) menjelaskan bahwa dalam Instruksi Langsung, interaksi utama adalah guru-ke-siswa, dengan "peran siswa yang cenderung pasif" dalam hal pengambilan keputusan. Siswa hanya bertindak sebagai penerima instruksi dan peniru gerakan guru, dengan sangat sedikit otonomi atau tanggung jawab.
- 5) Pengabaian Domain Afektif dan Sosial (Secara Sengaja) Ini adalah pembeda teoretis yang paling fundamental. Model Instruksi Langsung, menurut para ahlinya, tidak pernah dirancang untuk tujuan ini. Tujuannya adalah efisiensi penguasaan keterampilan. Siedentop (pencipta SEM) secara eksplisit mengkritik model tradisional ini karena "hanya berfokus pada keterampilan gerak" dan mengabaikan pengembangan siswa secara utuh, yang ia sebut sebagai "pembelajaran yang tidak otentik". Aspek-aspek seperti kepemimpinan, kerja sama tim, atau fair play tidak diajarkan secara terstruktur, melainkan hanya dianggap sebagai "hasil ikutan" (by-product) yang diharapkan muncul sendiri.

c. Alasan sebagai Kelompok Kontrol

Penggunaan Model Konvensional (Instruksi Langsung) sebagai kelompok kontrol dalam penelitian ini memiliki justifikasi teoretis dan metodologis yang kuat:

- 1) Mencerminkan Realitas (Status Quo): Model ini dipilih karena ia mewakili praktik nyata atau "kondisi biasa" (treatment-as-usual) yang menjadi latar belakang masalah penelitian. Sesuai dengan prinsip desain quasi-experimental,

kelompok kontrol harus mewakili baseline (garis dasar) dari apa yang sebenarnya terjadi di lapangan (Creswell & Creswell, 2018), dalam hal ini adalah praktik di SMPN 1 Wanaraja yang menjadi masalah dan ingin dipecahkan.

- 2) Memberikan Kontras Teoretis yang Tajam: Model ini memberikan pembandingan yang valid karena perbedaan teoretisnya yang fundamental dengan SEM. Seperti yang telah diuraikan, teori Arends (2012) dan Rosenshine untuk Instruksi Langsung secara sengaja merancang pembelajaran untuk efisiensi hasil psikomotor (teknik), sementara teori Siedentop (pencipta SEM) secara sengaja merancang untuk hasil afektif dan sosial (termasuk kepemimpinan) melalui pembagian peran. Perbandingan ini adil karena membandingkan dua model yang tujuannya memang berbeda.
- 3) Mengisolasi Efek Variabel (Validitas Internal): Tujuan utama dari desain ini adalah untuk memperkuat validitas internal penelitian, yaitu keyakinan bahwa perubahan pada variabel terikat (sikap kepemimpinan) memang disebabkan oleh variabel bebas (SEM). Menurut ahli metodologi seperti Shadish, Cook, & Campbell (2002), dengan membandingkan SEM dengan model konvensional yang secara teoretis tidak memiliki komponen pengembangan kepemimpinan yang terstruktur, maka jika terjadi peningkatan signifikan di kelas eksperimen, peningkatan tersebut dapat diatribusikan (dengan keyakinan statistik) pada perlakuan (SEM), dan bukan hanya pada faktor pembaur (confounding variables) lain seperti maturasi siswa atau efek tes belaka.

2.1.6 Hakikat bulutangkis

Hakikat bulutangkis adalah sebuah olahraga permainan yang kompleks, dinamis, dan bersifat universal. Esensinya tidak hanya terletak pada aktivitas fisik semata, tetapi merupakan perpaduan utuh antara keterampilan teknis tingkat tinggi, kecerdasan taktis, kebugaran fisik prima, dan ketahanan mental. Inti dari bulutangkis adalah penguasaan berbagai keterampilan teknis dalam memainkan raket dan shuttlecock (kok). Ini bukan

sekadar memukul, melainkan sebuah seni yang menuntut penguasaan beragam teknik pukulan yang presisi. Menurut Subarjah (2007:30), bulutangkis didefinisikan sebagai, "olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pukul, shuttlecock sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks."

a. Penerapan Ranah Hasil Belajar dalam Pembelajaran Bulutangkis

Dalam konteks pembelajaran bulutangkis yang holistik, ketiga ranah hasil belajar harus menjadi target pencapaian yang terintegrasi. Seorang siswa tidak bisa dikatakan berhasil dalam pembelajaran bulutangkis jika hanya menguasai teknik pukulan (psikomotor) tanpa memahami aturan dan taktik (kognitif) serta mengabaikan sikap sportif (afektif). Berikut adalah contoh penerapan dari setiap ranah dalam pembelajaran bulutangkis:

- 1) Ranah Kognitif (Pengetahuan) Ini mencakup seluruh aspek intelektual dan pemahaman konseptual yang dibutuhkan untuk bermain bulutangkis secara cerdas.
 - a) Aturan Permainan: Siswa mampu menjelaskan sistem perhitungan skor (misalnya, rally point 11), menyebutkan jenis-jenis kesalahan (fault), dan memahami prosedur servis yang benar untuk permainan tunggal dan ganda.
 - b) Taktik dan Strategi: Siswa mampu menganalisis kelemahan lawan dan menentukan jenis pukulan yang paling efektif untuk digunakan dalam situasi tertentu (misalnya, kapan harus melakukan smash atau kapan cukup dengan dropshot).
 - c) Pengetahuan Teknik: Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan antara pegangan forehand dan backhand serta memahami tujuan dari setiap jenis gerak langkah (footwork).
- 2) Ranah Afektif (Sikap) Ini adalah ranah yang paling esensial dalam membentuk karakter seorang pemain. Ini menyangkut nilai, sikap, dan emosi yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran dan permainan.

- a) Sportivitas: Siswa menunjukkan sikap menghargai lawan dengan mengajak bersalaman sebelum dan sesudah bertanding, serta mengakui pukulan bagus dari lawan.
 - b) Kejujuran: Siswa secara jujur menyatakan bola masuk atau keluar meskipun tidak dilihat oleh guru atau wasit.
 - c) Kerja Sama (khususnya Ganda): Siswa mampu berkomunikasi dan memberi semangat kepada pasangannya, serta menunjukkan sikap saling percaya dalam pembagian area lapangan.
 - d) Kegigihan dan Kontrol Diri: Siswa menunjukkan usaha maksimal untuk mengejar setiap bola dan tidak mudah menyerah, serta mampu mengendalikan emosi saat melakukan kesalahan atau saat berada dalam tekanan.
 - e) Kepemimpinan: Siswa mengambil inisiatif untuk memimpin pemanasan, memotivasi rekan satu timnya, atau bertanggung jawab saat timnya melakukan kesalahan.
- 3) Ranah Psikomotor (Keterampilan) Ini adalah ranah yang paling terlihat secara fisik, mencakup semua kemampuan gerak dan penguasaan teknik dalam bermain bulutangkis.
- a) Teknik Dasar Pukulan: Siswa mampu mendemonstrasikan berbagai jenis pukulan dengan teknik yang benar, seperti teknik servis (pendek dan panjang), pukulan lob, dropshot, smash, dan permainan netting.
 - b) Gerak Langkah (Footwork): Siswa mampu mempraktikkan pola gerak langkah yang efisien untuk menjangkau seluruh area lapangan, baik gerakan maju-mundur maupun ke samping kiri-kanan.
- Koordinasi: Siswa mampu mengombinasikan gerakan kaki, putaran pinggang, ayunan lengan, dan pergerakan pergelangan tangan secara harmonis untuk menghasilkan pukulan yang berkualitas dan akurat.

b. Karakteristik Pembelajaran Bulutangkis di Sekolah

Pembelajaran bulutangkis yang diselenggarakan dalam konteks pendidikan formal di sekolah memiliki karakteristik yang secara fundamental berbeda dengan program pelatihan di klub atau perkumpulan olahraga. Karakteristik ini dibentuk oleh tujuan filosofis dari pendidikan jasmani, batasan-batasan kurikuler dan sumber daya, serta heterogenitas peserta didik. Memahami karakteristik ini penting untuk dapat merancang dan mengevaluasi model pembelajaran yang relevan dan efektif.

- 1) Penekanan pada Penguasaan Fundamental Tujuan utama pembelajaran bulutangkis di sekolah bukanlah untuk mencetak atlet profesional, melainkan untuk membangun fondasi "melek gerak" (*physical literacy*) dan memberikan bekal keterampilan agar siswa dapat menikmati bulutangkis sebagai aktivitas rekreasi seumur hidup. Oleh karena itu, kurikulum cenderung berfokus secara intensif pada penguasaan teknik-teknik dasar yang paling esensial. Ini meliputi:
 - a) Pegangan Raket (Grip): Memastikan semua siswa dapat memegang raket dengan cara yang benar untuk pukulan forehand dan backhand sebagai prasyarat utama.
 - b) Gerak Langkah (Footwork): Mengajarkan pola pergerakan kaki yang efisien untuk menjangkau berbagai area lapangan, yang merupakan kunci keseimbangan dan penempatan posisi.
 - c) Servis dan Pukulan Dasar: Memberikan penguasaan yang memadai pada teknik servis serta beberapa pukulan pokok seperti lob (pukulan melambung), dropshot (pukulan menukik), dan pengenalan dasar smash. Penguasaan pada level ini didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk dapat memulai dan mempertahankan sebuah reli sederhana secara konsisten.
- 2) Keterbatasan Alokasi Waktu dan Sarana Prasarana Praktik pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh realitas keterbatasan sumber daya. Alokasi waktu untuk pendidikan jasmani seringkali terbatas, misalnya hanya satu atau dua sesi pertemuan per minggu (misalnya, 3 x 40 menit). Keterbatasan ini

menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang sangat efisien. Selain itu, rasio antara jumlah sarana (lapangan, raket, shuttlecock) dengan jumlah siswa seringkali tidak ideal. Tidak jarang satu lapangan harus digunakan oleh puluhan siswa secara bersamaan. Konsekuensinya, guru harus menerapkan strategi instruksional yang adaptif, seperti model pembelajaran sirkuit, stasiun (station-based learning), atau memaksimalkan peran tutor sebaya untuk mengatasi kendala ini.

- 3) Orientasi pada Inklusivitas dan Partisipasi Aktif Filosofi dasar pendidikan jasmani di sekolah adalah inklusivitas, yaitu memastikan setiap siswa, tanpa memandang tingkat kemampuan atletik, bakat, atau latar belakangnya, dapat berpartisipasi secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang positif. "Keberhasilan" pembelajaran tidak diukur dari seberapa tinggi performa segelintir siswa yang berbakat, melainkan dari seberapa besar tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif dari seluruh siswa di kelas. Oleh karena itu, aktivitas dirancang untuk meminimalkan waktu tunggu (*waiting time*) dan memaksimalkan waktu aktif bergerak (*active learning time*) bagi semua.
- 4) Implementasi Modifikasi Instruksional Sebagai konsekuensi logis dari keterbatasan sumber daya dan orientasi pada inklusivitas, guru secara ekstensif menerapkan modifikasi dalam pembelajaran. Modifikasi ini bertujuan untuk menyederhanakan permainan agar lebih mudah diakses oleh pemula dan untuk meningkatkan laju kesuksesan siswa, sehingga motivasi mereka tetap terjaga. Bentuk modifikasi dapat mencakup:
 - a) Peralatan: Menggunakan raket yang lebih ringan atau shuttlecock dengan laju yang lebih lambat.
 - b) Area Bermain: Membuat beberapa area permainan berukuran kecil di dalam satu lapangan standar, seringkali tanpa net di tahap awal, untuk memungkinkan lebih banyak siswa bermain serentak.
 - c) Aturan Permainan: Menyederhanakan sistem perhitungan skor, melonggarkan aturan servis, atau bahkan mengubah tujuan permainan

2.2 Penelitian yang Relevan

Untuk memposisikan penelitian ini dalam konstelasi keilmuan yang ada, telah dilakukan tinjauan terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan, baik dari jurnal nasional maupun internasional. Tinjauan ini bertujuan untuk mengidentifikasi temuan-temuan kunci, metodologi yang digunakan, serta untuk menemukan celah penelitian (research gap) yang menjadi landasan bagi urgensi penelitian ini. Berikut adalah ringkasan dari beberapa penelitian tersebut:

1. Penelitian oleh (Ginjar, 2018) dalam jurnal "Pengaruh Sport education model Bulu Tangkis terhadap Orientasi Olahraga Siswa SMP". Menunjukkan bahwa SEM memberikan pengaruh signifikan terhadap orientasi olahraga (daya saing & orientasi kemenangan) siswa dalam pembelajaran bulutangkis.
2. Penelitian oleh (Putri, 2021) dalam jurnal "Pengembangan Perangkat Pembelajaran SEM Berbasis Keterampilan Sosial pada Materi Bulutangkis" SEM terbukti layak dan efektif meningkatkan keterampilan sosial (kerjasama, tanggung jawab) siswa SMA.
3. Penelitian oleh (Slamet et al., 2021) dalam jurnal "Leadership and Handball Game Performance through Sport education model " Penerapan SEM dengan muatan kepemimpinan meningkatkan performa permainan bola tangan sebesar 27% dan kepemimpinan sebesar 22%.
4. Penelitian oleh (Perlman, 2012) "*The Influence of the Sport education model on Amotivated Students*" SEM mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif melalui peran-peran non-pemain (wasit, pelatih).
5. Penelitian oleh (Hastie & Casey, 2014) dalam jurnal "*Physical Education and Sport Pedagogy*" dengan judul "Fidelity in models-based practice research in sport pedagogy: a case study of *Sport education*". Penelitian ini mengkaji implementasi *Sport education model (SEM)* dan dampaknya terhadap berbagai aspek pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan SEM secara konsisten meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, dan pemahaman taktis dalam

permainan. Siswa dilaporkan menjadi lebih bertanggung jawab dan menunjukkan kerja sama tim yang lebih baik (Hastie & Casey, 2014).

6. Penelitian oleh (Sinelnikov & Hastie, 2010) dalam jurnal "European Physical Education Review" dengan judul "Students' personal and social development in a season of *Sport education*". Studi ini berfokus pada dampak SEM terhadap pengembangan domain afektif dan sosial. Temuan utamanya adalah SEM secara signifikan mampu mengembangkan rasa tanggung jawab personal dan sosial, sportivitas, dan kemampuan bekerja dalam tim. Penelitian ini menyoroti potensi besar SEM dalam pendidikan karakter, meskipun tidak secara spesifik mengukur konstruk kepemimpinan.
7. (Setiawan et al., 2013) Efektivitas Sport education model dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Tim Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola." Sport education model terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial (komunikasi, menghargai rekan) dan kerjasama tim (team cohesion) dibandingkan dengan model komando. Meskipun tidak secara spesifik meneliti "kepemimpinan", keterampilan sosial dan kerjasama adalah komponen inti dari kepemimpinan. Penelitian ini mendukung asumsi bahwa struktur MSE yang berfokus pada tim dan peran dapat mengembangkan aspek afektif-sosial siswa.

2.2.1 Persamaan, Perbedaan, dan Posisi Penelitian

Berdasarkan kajian di atas, mayoritas penelitian SEM diterapkan pada olahraga tim besar (Bola tangan, Sepak bola). Penelitian yang secara spesifik mengukur pengaruh SEM terhadap sikap kepemimpinan pada cabang olahraga individu/ganda (Bulutangkis) masih sangat terbatas. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini, yaitu menguji apakah struktur peran dalam SEM (seperti kapten tim bulutangkis) tetap efektif menumbuhkan kepemimpinan meskipun jumlah anggota timnya kecil.

Berdasarkan tinjauan penelitian relevan di atas, dapat ditarik benang merah mengenai persamaan, perbedaan, dan posisi penelitian yang akan dilakukan ini.

- a. Persamaan: Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu Menggunakan Sport education model sebagai

variabel bebas (intervensi) untuk diuji efektivitasnya, menjadikan siswa jenjang sekolah menengah (SMP) sebagai subjek penelitian. dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk membandingkan kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol.

- b. Perbedaan: Meskipun memiliki beberapa kesamaan, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar yang menjadi letak kebaruan (novelty) dan urgensinya. Konteks Cabang Olahraga: Sebagian besar penelitian terdahulu Fathurohman & Amung, (2019) Nugroho & Sukoco, (2010) menerapkan SEM pada cabang olahraga beregu besar seperti bola voli dan futsal. Penelitian ini akan menerapkannya pada konteks bulutangkis, sebuah cabang olahraga yang bersifat individual/ganda, di mana dinamika tim dan peran memiliki karakteristik yang unik dan belum banyak dieksplorasi.
 - 1) Fokus Utama Variabel Afektif: Penelitian sebelumnya Hastie & Casey, (2014) Sinelnikov & Hastie (2010) mengkaji dampak SEM pada variabel afektif yang bersifat umum seperti tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Penelitian ini secara spesifik dan mendalam menjadikan sikap kepemimpinan sebagai salah satu variabel terikat utama yang akan diukur secara kuantitatif.
 - 2) Kombinasi Variabel: Penelitian ini secara simultan akan menguji pengaruh SEM terhadap dua variabel dependen yang berbeda, yaitu sikap kepemimpinan (afektif) dan hasil belajar (kognitif & psikomotor) dalam satu kerangka penelitian yang utuh pada konteks bulutangkis.
- c. Posisi Penelitian: Dengan melihat persamaan dan perbedaan tersebut, maka penelitian ini memposisikan diri untuk mengisi celah penelitian (filling the research gap) yang ada. Penelitian ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan temuan-temuan positif dari penerapan SEM di olahraga beregu ke konteks olahraga individual/ganda. Lebih dari itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris yang lebih spesifik mengenai potensi SEM yang selama ini sering diasumsikan secara teoretis—yaitu

kemampuannya dalam membentuk karakter kepemimpinan namun masih jarang diuji sebagai variabel penelitian utama. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmiah dan memberikan panduan praktis yang lebih luas bagi para guru pendidikan jasmani.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran PJOK konvensional seringkali bersifat *teacher-centered* dan memisahkan teknik dari situasi permainan, yang menyebabkan siswa pasif dan kurang berkembang kemampuan sosialnya. Sebaliknya, Sport education model (SEM) menawarkan struktur pembelajaran yang mensimulasikan musim olahraga yang sesungguhnya.

Pengaruh SEM terhadap variabel penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengaruh SEM terhadap Sikap Kepemimpinan Dalam SEM, siswa tidak hanya menjadi pemain, tetapi wajib memegang peran (*roles*) seperti Kapten Tim, Pelatih, Wasit, Pencatat Skor, hingga Manajer Logistik. Rotasi peran ini memaksa siswa untuk:
 - 1) Mengambil keputusan (misal: Wasit memutuskan *in/out*).
 - 2) Mengorganisir rekan (misal: Kapten mengatur strategi ganda).
 - 3) Bertanggung jawab (misal: Manajer memastikan alat lengkap). Proses menjalankan tanggung jawab inilah yang secara perlahan menumbuhkan dimensi kepemimpinan seperti *self-confidence*, kemampuan komunikasi, dan pengambilan keputusan.
- b. Pengaruh SEM terhadap Hasil Belajar Bulutangkis SEM menerapkan fase *Pre_season* (latihan tim) dan *Formal Competition* (kompetisi rutin).
 - 1) Pada fase latihan yang dipimpin teman sebaya (*peer-teaching*), waktu aktif belajar (*Time on Task*) meningkat karena siswa tidak menunggu instruksi guru, melainkan saling mengoreksi teknik (*servis, lob, smash*).
 - 2) Pada fase kompetisi, siswa menerapkan teknik tersebut dalam situasi nyata yang penuh tekanan kompetitif, sehingga pemahaman taktik

(kognitif) dan keterampilan teknik (psikomotor) menjadi lebih matang dibandingkan metode *drilling* statis.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai dugaan sementara terhadap hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, yang akan diuji secara empiris melalui pendekatan kuantitatif. Berdasarkan landasan teoritis dan kajian empiris yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Terdapat Pengaruh Sport education model Terhadap Sikap Kepemimpinan Siswa dalam pembelajaran bulutangkis
- b. Terdapat Pengaruh Sport education model terhadap Hasil Belajar keterampilan Siswa dalam pembelajaran bulutangkis.
- c. Penerapan Sport education model lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*) dalam meningkatkan sikap kepemimpinan dan hasil belajar bulutangkis siswa.