



INOVASI PERANGKAT PEMBELAJARAN SPORT EDUCATION MODEL UNTUK KETERAMPILAN SOSIAL PADA MATERI PERMAINAN SOFTBALL

Rama Kurniawan¹, Febrita Paulina Heynoek², Putri Imroatus Sholikhah³

Universitas Negeri Malang
rama.kurniawan.fik.um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Februari 2022
Disetujui: April 2022
Dipublikasikan : Juni 2022

Kata Kunci:

Sport Education Model, Perangkat Pembelajaran, Keterampilan Sosial.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran PJOK menggunakan *Sport Education Model* (SEM) pada materi *softball* untuk kelas VIII. SEM secara khusus digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa. Model pengembangan menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall, namun hanya menerapkan 7 langkah dari total 10 langkah yang ada. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket/kuesioner. Subjek uji coba yang dilibatkan yaitu guru Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dan siswa di SMP/MTs/ sederajat di Jawa Timur. Penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil uji coba produk dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan perangkat pembelajaran PJOK berbasis keterampilan sosial melalui *Sport Education Model* materi permainan *softball* layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Guru bisa menggunakan perangkat pembelajaran ini untuk mempermudah menggunakan model SEM di kelas.

Abstract

The purpose of this research is to create PJOK teaching materials for class VIII softball material using the Sport Education Model (SEM). SEM is specifically used to help students develop their social skills. The development model employs R&D in accordance with the Borg & Gall model, but only seven of the ten steps are implemented. A questionnaire / questionnaire instrument was used to collect data. Physical education, sports, and health teachers and students from SMP/MTs/equivalent in East Java were tested. The quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques were used to analyze this study. Based on the results of product trials, it can be concluded that the product development of social skills-based PJOK learning tools through the Sport Education Model of softball game material is feasible and can be applied in PJOK learning. Teachers can use this learning tool to make it easier to use the SEM in their class.

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: rama.kurniawan.fik@um.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yang dilakukan dengan benar dipercaya dapat memberikan banyak dampak positif untuk mendidik kaum muda melalui keterlibatan aktif dan kegiatan fisik yang terorganisir (Kirk, 2006). Pendidikan jasmani juga memiliki peran penting dalam meningkatkan fungsi otak dan perkembangan kognitif melalui aktivitas fisik saat berolahraga (Ennis, 2011). Pendidikan jasmani memiliki beberapa aspek yang harus dipenuhi, diantaranya adalah aspek psikomotor (keterampilan), aspek kognitif (pengetahuan), dan aspek afektif (keterampilan).

Salah satu aspek afektif dalam Pendidikan jasmani adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat dikatakan sebagai kemampuan individu untuk dapat berkomunikasi secara efektif dengan individu yang lainnya, baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan kondisi dan situasi yang terjadi, keterampilan sosial termasuk perilaku yang dapat dipelajari dan ditingkatkan (Shalma, 2020). Keterampilan sosial menempatkan manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan manusia yang lain, karena manusia selalu membutuhkan bantuan dari orang lain, manusia juga selalu hidup berkelompok (Maryani, 2010). Keterampilan sosial adalah cara seorang individu untuk dapat menjalin hubungan dengan individu yang lain, hidup dan bekerja sama, bergiliran, mampu menghormati hak orang lain, peka secara sosial, belajar mengendalikan dan mengarahkan diri sendiri, berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain (Sriyanto et al., 2019). Sehingga bisa dikatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya baik menggunakan bahasa verbal maupun non-verbal. Keterampilan sosial akan sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk menyongsong kehidupan yang akan datang, dengan dibekali keterampilan sosial maka peserta didik diharapkan dapat menjalin komunikasi dan hubungan yang lebih baik dengan lingkungan di sekitarnya, diharapkan peserta didik juga dapat menyadari tanggung jawab yang harus dipegangnya di masa sekarang, maupun di masa mendatang.

Ada banyak model pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk meningkatkan keterampilan sosial, seperti *Problem Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Peer Tutoring*, dan *Sport Education Model (SEM)*. Namun untuk model *SEM* sendiri belum banyak guru di Indonesia yang menerapkan atau bahkan belum memahami metode pembelajaran ini. *SEM* merupakan salah satu metode yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan, dan pemahaman untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Dengan metode *SEM* diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, khususnya pada aspek afektif dalam hal ini adalah keterampilan sosial.

SEM adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan dan kerja sama siswa dalam tim saat melakukan kompetisi (Siedentop et al., 2011). *SEM* dilakukan berdasar pada teori bermain secara kompetisi, dengan hasil kompetisi berdasar pada keterampilan dan strategi (Jewett et al., 1995). *SEM* bertujuan untuk mendorong masing-masing individu mengembangkan keterampilan juga pemahaman yang dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga (Kurniawan & Suherman, 2015). Secara sederhana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan menggunakan *SEM* menuntut peserta didik untuk dapat mengelola dan menyelenggarakan pertandingan secara mandiri dalam skala kecil. *SEM* bertujuan untuk mendidik peserta didik menjadi pemain dalam arti sesungguhnya, serta dapat membantu mereka untuk dapat berkembang menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana, berpengetahuan, dan antusias (Purwanto et al., 2014). Secara tidak langsung *SEM* dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik yang akan berguna bagi kehidupannya di masa depan.

Untuk mendukung sejauh mana guru memahami dan mengimplementasikan model-model pembelajaran PJOK, maka peneliti melakukan studi awal yang melibatkan guru-guru PJOK SMP/MTs/ sederajat di wilayah Jawa Timur. Dari studi awal tersebut didapatkan hasil bahwa sejumlah guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *cooperative learning* masing-masing sebesar 33.33%, 13.33% yang lain menggunakan *blended learning*, sedangkan yang menggunakan model *peer tutoring*, inkuiri, serta metode lainnya masing-masing sebesar 6.67%. 30% guru menggunakan model pembelajaran tersebut dikarenakan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, 46.67% yang lain menggunakan model pembelajaran tersebut karena tujuan yang ingin dicapai, 16.67% karena KI/KD yang digunakan, sejumlah guru beralasan karena ketersediaan sarana prasarana serta alasan lainnya masing-masing sebesar 3.3%. Kendala yang sering dijumpai oleh para guru ialah karakteristik peserta didik dan kurangnya motivasi intrinsik, masing-masing menyumbang angka sebanyak 50% dan 20%, 16.67% yang lain mengatakan kendala yang ditemui adalah kurangnya sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dan 13.33% sisanya mengalami kendala tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajarannya 33.33% guru belum menerapkan pengembangan keterampilan sosial dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sebanyak 76.67% guru belum mengetahui tentang program pembelajaran menggunakan *SEM*, dan hanya 23.33% guru yang sudah menerapkan *SEM* dalam pembelajarannya. 83.33% guru setuju bila dikembangkan program pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan

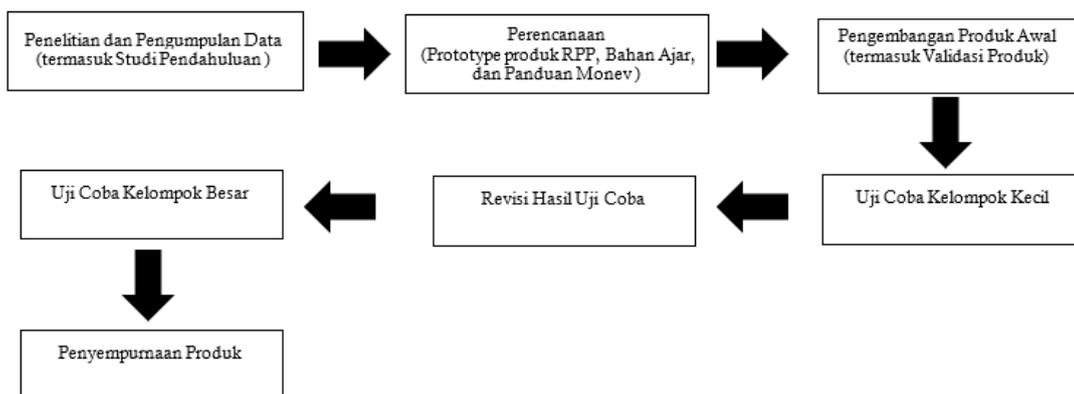
SEM. Berdasarkan hasil beberapa penelitian tersebut yang berdampak secara positif terhadap kemampuan siswa maka perlu untuk dilakukan penelitian yang serupa terkait *SEM* di Indonesia. Adanya kesulitan dalam mendapatkan perangkat pembelajaran yang berbasis *SEM* menjadikan minimnya guru dalam mengimplementasikan *SEM* di kelas. Oleh karena itu penting dilakukan penelitian ini dalam rangka menyediakan perangka pembelajaran berbasis *SEM* yang bisa digunakan oleh guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* dan menguji kelayakan produk pengembangan berupa perangkat pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam bentuk permainan *softball* pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas delapan, sehingga dengan adanya pengembangan program pembelajaran ini dapat membantu dan memudahkan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

METODE

Model penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah model menurut Borg & Gall, yang didalamnya terdapat 10 langkah yang harus dilakukan (Borg & Gall, 1983), peneliti hanya dapat melakukan 7 dari 10 langkah yang ada, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, dan pengembangan produk awal. Penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap awal, pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui studi pendahuluan yang dilakukan pada beberapa guru PJOK yang berdomisili tugas di wilayah Jawa Timur. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui capaian awal yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini. Data tersebut diperoleh dari hasil kuesioner yang disebar pada guru PJOK SMP di wilayah Jawa Timur.

Selanjutnya tahap perencanaan, tahap ini dilakukan setelah melakukan pengumpulan data. Peneliti membuat perencanaan berupa desain *prototype* RPP, bahan ajar, dan panduan *money* (*monitoring* dan evaluasi). Dalam pembuatan beberapa produk tersebut disesuaikan dengan kebutuhan yang ditujukan pada subjek penelitian. Pada tahap pengembangan produk awal, peneliti melakukan pengembangan produk, berupa perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* dalam bentuk RPP, bahan ajar, dan panduan *money*. Perangkat pembelajaran tersebut sesuai dengan KI dan KD Sekolah Menengah Pertama dalam kurikulum 2013. Setelah pengembangan produk awal selesai, peneliti melakukan tahap validasi oleh para ahli, selanjutnya validator akan memberikan tanda tangan pada surat keterangan valid produk ketika produk sudah sesuai.



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Setelah pengembangan produk awal selesai, dilakukan uji coba kelompok kecil pada 5 guru PJOK SMP dengan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun atau sudah tersertifikasi. Kemudian dilakukan revisi hasil uji coba untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang telah dikembangkan dengan mempertimbangkan masukan yang ada, dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar pada 14 guru PJOK SMP dengan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun atau sudah tersertifikasi. Terakhir dilakukan penyempurnaan produk hasil uji coba untuk memperbaiki kekurangan yang masih terdapat dalam produk dengan tujuan untuk lebih menyempurnakan produk yang ada.

Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 30 guru PJOK untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan, selain itu ada 5 guru PJOK untuk uji coba kelompok kecil dan 14 guru PJOK di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Jawa Timur untuk uji coba kelompok besar, serta 12 siswa kelas delapan untuk uji coba kelompok kecil, dan 60 siswa kelas delapan untuk uji coba kelompok besar.

Karakteristik Validator

Validator yang terlibat dalam penelitian ini adalah akademisi dan praktisi yang memiliki pemahaman di bidangnya, ada 3 validator yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya adalah ahli keterampilan sosial, ahli pembelajaran, dan ahli media pembelajaran PJOK. Proses validasi dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) oleh ketiga validator menggunakan aplikasi *google meet*. Proses validasi melalui FGD dilakukan sebanyak tiga kali.

Instrumen Uji Coba

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan telah dinyatakan valid dan telah diuji reliabilitasnya dengan angka reliabilitas sebesar 0.701. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berupa angket/kuesioner dengan jumlah pertanyaan untuk guru sebanyak 20 pertanyaan, dan untuk siswa sebanyak 10 pertanyaan. Pertanyaan yang tertera telah mencakup aspek kemudahan, kesesuaian, kemenarikan, dan kegunaan produk bagi guru dan siswa. Uji coba untuk RPP dan panduan *movev* dilakukan terhadap guru, sedangkan bahan ajar dilakukan terhadap guru dan siswa

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data deskriptif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil studi pendahuluan dari pendidik pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, serta hasil *Focus Group Discussion* (FGD) berupa saran dan masukan dari beberapa ahli yang digunakan untuk melakukan revisi produk, sedangkan data kuantitatif berupa persentase dari data angket/kuesioner pada subjek.

Rancangan Pengembangan Produk

Peneliti membuat *prototype* produk untuk dikembangkan berupa perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* materi permainan *softball*. Perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan panduan *movev*. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan sesuai dengan format RPP yang tertera dalam (Permendikbud, 2016). RPP ini disusun sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran *SEM* dan mengambil materi permainan *softball* yang disesuaikan dengan KI/KD pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang tercantum dalam (Habsyah, 2019) permendikbud No. 37 tahun 2018. Materi permainan *softball* untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama meliputi tentang teknik melempar, menangkap, memukul.

Tabel 1. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| No | Karakteristik | Deskripsi | Aktivitas |
|----|--|--|--|
| 1 | Musim (<i>Seasons</i>) | Pembelajaran untuk satu materi pokok (latihan, pertandingan, dan pesta) dilakukan dalam satu musim (15 jam pelajaran/6 kali pertemuan). | Siswa melakukan latihan, pertandingan resmi, pesta dalam satu musim. |
| 2 | Keanggotaan (<i>Team Affiliation</i>) | Membagi siswa dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang memerankan perannya masing-masing, seperti pemain, pelatih, official, wasit dan panitia. | a. Siswa menentukan siapa saja yang menjadi pemain, pelatih, wasit panitia, dan official. b. Siswa bertindak atau bertugas sesuai dengan peran masing-masing. |
| 3 | Kompetisi Resmi (<i>Formal Competition</i>) | Adanya kompetisi resmi antar kelompok kecil dalam satu kelas | a. Siswa mengadakan kompetisi yang mempertandingkan antar kelompok kecil dalam satu kelas b. Siswa menyiapkan sendiri kebutuhan yang diperlukan dalam kompetisi |
| 4 | Pertandingan Puncak (<i>Culminating Event</i>) | Pertandingan untuk menentukan juara 1, 2, dan 3. | Siswa mengadakan pertandingan terakhir untuk menentukan juara 1,2, dan 3. |
| 5 | Pencatatan (<i>Record Keeping</i>) | Mencatat seluruh poin/skor, kejadian yang terjadi selama pertandingan berlangsung. | Siswa menulis atau mencatat, seluruh skor ataupun kejadian yang terjadi selama pertandingan baik pada pertandingan penyisihan maupun final. |

| No | Karakteristik | Deskripsi | Aktivitas |
|----|--------------------------|---|---|
| 6 | Pesta (<i>Festivy</i>) | Pengumuman juara, dan perayaan setelah diumumkan juaranya | a. Siswa yang menjadi panitia mengumumkan siapa yang menjadi juara b. Siswa yang menjadi pemain merayakan kemenangan yang diraihnya. |

Bahan ajar merupakan produk yang juga dikembangkan selain rencana pelaksanaan pembelajaran. Bahan ajar tersebut sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi pada Kompetensi Dasar yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Komponen-komponen dalam bahan ajar ini sesuai dengan pendapat (Heynoek et al., 2010) yang menyatakan bahwa komponen-komponen dalam bahan ajar adalah judul bab, tujuan pembelajaran, deskripsi isi, sub bab, uraian isi, gambar atau ilustrasi, daftar tabel contoh, rangkuman dan kegiatan siswa.

Tabel 2. Bahan Ajar

| No | Komponen | Deskripsi |
|----|-------------------------|---|
| 1 | Judul | Keterangan yang digunakan untuk materi yang akan disampaikan. |
| 2 | Tujuan Pembelajaran | Mencakup hasil sikap dan perilaku peserta didik yang ingin dicapai setelah melaksanakan pembelajaran. |
| 3 | Deskripsi Isi | Memuat isi seluruh materi pembelajaran yang ingin disampaikan berbasis <i>SEM</i> . |
| 4 | Sub Bab | Berisi bagian-bagian bab pada materi pembelajaran yang akan disampaikan |
| 5 | Uraian Isi | Memaparkan tentang penjelasan dari materi pembelajaran yang disampaikan berbasis <i>SEM</i> . |
| 6 | Gambaran atau Ilustrasi | Memuat gambar/ilustrasi yang dapat memperjelas isi materi. |
| 7 | Kegiatan Peserta Didik | Menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik mengenai tugas yang berkaitan dengan pembentukan karakter. |

Produk yang lainnya adalah panduan *monitoring* dan evaluasi (*monev*). Panduan *monev* ini berisi instrumen yang digunakan untuk melihat dan memantau keterlaksanaan pembelajaran. Panduan *monev* yang dikembangkan terdapat 3 bagian instrumen, diantaranya instrumen *monitoring* perangkat pembelajaran *SEM* mata pelajaran PJOK, instrumen *monitoring* pelaksanaan *SEM* mata pelajaran PJOK, dan instrumen *monitoring* evaluasi pembelajaran *SEM* mata pelajaran PJOK.

Tabel 3. Panduan *Monitoring* dan Evaluasi.

| No | Isi | Deskripsi |
|----|--------------------|---|
| 1 | Judul | Keterangan yang berisi mengenai <i>monitoring</i> dan evaluasi yang akan dilakukan. |
| 2 | Identitas Pendidik | Memuat nama guru yang diamati dalam <i>monitoring</i> dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. |
| 3 | Identitas Instansi | Memuat nama lembaga/sekolah terkait guru dalam <i>monitoring</i> dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. |
| 4 | Aspek yang Diamati | Memuat pertanyaan – pertanyaan berkenaan dengan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran |

HASIL

Hasil dari penelitian ini berupa hasil analisis kebutuhan dari kuesioner yang disebarikan secara online pada guru PJOK SMP/MTs/ sederajat se-Jawa Timur dan hasil validasi dari para ahli melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

Tabel 4. Analisis Kebutuhan Hasil Kuesioner

| No. | Pertanyaan | n (%) | |
|-----|---|--------|--------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Apakah bapak/ibu telah menerapkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran PJOK ? | 66.67% | 33.33% |
| 2. | Apakah bapak/ibu mengetahui model pembelajaran SEM (<i>Sport Education Model</i>) ? | 23.33% | 76.67% |
| 3. | Apakah bapak/ibu sudah pernah menerapkan model pembelajaran SEM (<i>Sport Education Model</i>) ? | 23.33% | 76.67% |
| 4. | Apakah bapak/ibu setuju apabila peneliti mengembangkan sebuah model pembelajaran SEM (<i>Sport Education Model</i>) ? | 83.33% | 16.67% |

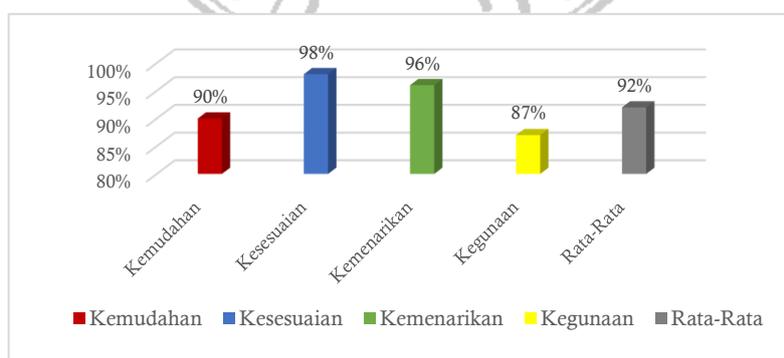
| No. | Pertanyaan | n (%) | |
|-----|---|-------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 5. | Menurut bapak/ibu apakah model pembelajaran SEM (<i>Sport Education Model</i>) dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK semua aktivitas yang sesuai KI/KD ? | 80% | 20% |

Jawaban responden pada pertanyaan 1) apakah perlu mengembangkan keterampilan sosial siswa?, 1) apakah guru PJOK telah menerapkan keterampilan sosial dalam pembelajaran PJOK sebanyak 66.67% sudah menerapkan keterampilan sosial dalam pembelajaran sedangkan 33.33% menjawab belum menerapkan, 2) apakah guru PJOK sudah mengetahui model pembelajaran SEM sebanyak 23.33% mengatakan sudah mengetahui model pembelajaran SEM, sedangkan 76.67% yang lain mengatakan belum mengetahui model pembelajaran SEM, 3) apakah guru PJOK sudah menerapkan model pembelajaran SEM sebanyak 23.33% menjawab sudah menerapkan pembelajaran SEM sedangkan 76.67% menjawab belum, 4) apakah guru PJOK setuju apabila dikembangkan model pembelajaran SEM 83.33% responden menjawab setuju, sedangkan 16.67% yang lain tidak setuju, 5) apakah SEM dapat diterapkan pada pembelajaran PJOK sesuai KI/KD, 80% responden menjawab iya dan 20% menjawab tidak.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli

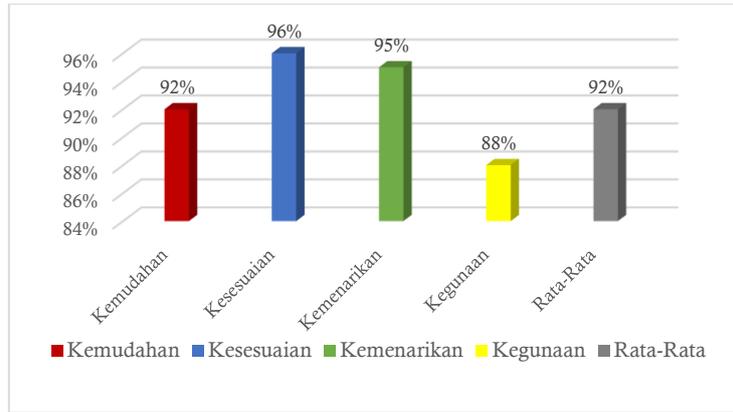
| No. | Ahli | Penilaian dan Saran |
|-----|--------------------------|--|
| 1 | Ahli Keterampilan Sosial | <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi guru sebaiknya disesuaikan dengan materi dari setiap sesi 2. Sebaiknya beberapa istilah diperjelas dengan menggunakan bahasa Indonesia 3. Sebaiknya diperjelas mengenai mekanisme pembagian kelompok. 4. Penanaman nilai karakter positif, kompetitif, disiplin, tekun, dan tanggung jawab sebaiknya lebih dikedepankan dan ditampilkan dalam RPP |
| 2 | Ahli Pembelajaran PJOK | Sudah layak, tanpa revisi |
| 3 | Ahli Media Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu ditambahkan lembar penilaian sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, 2. Perlu ditambahkan materi pendukung pelaksanaan pembelajaran, seperti petunjuk pengisian <i>scoresheet</i>, materi perwasitan, serta peraturan pertandingan yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. 3. Pembagian peran peserta didik dalam perencanaan dan administrasi bisa dijelaskan dalam materi pembelajaran |

Hasil Uji Coba Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Uji Coba RPP Kelompok Kecil Guru

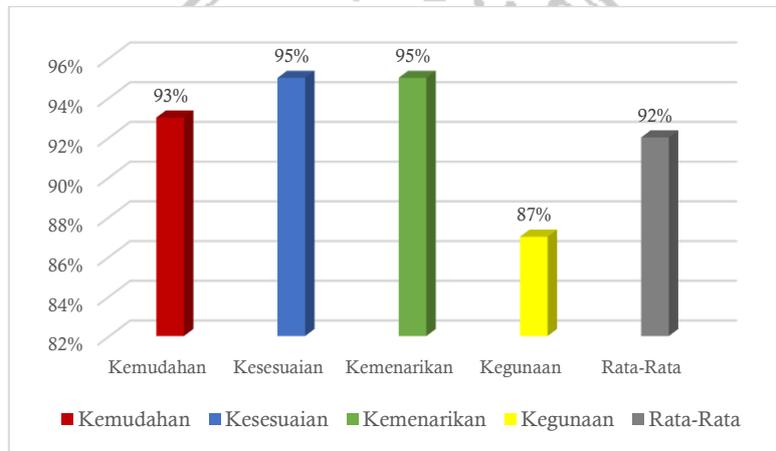
Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata sebesar 92%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.



Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Uji Coba RPP Kelompok Besar Guru

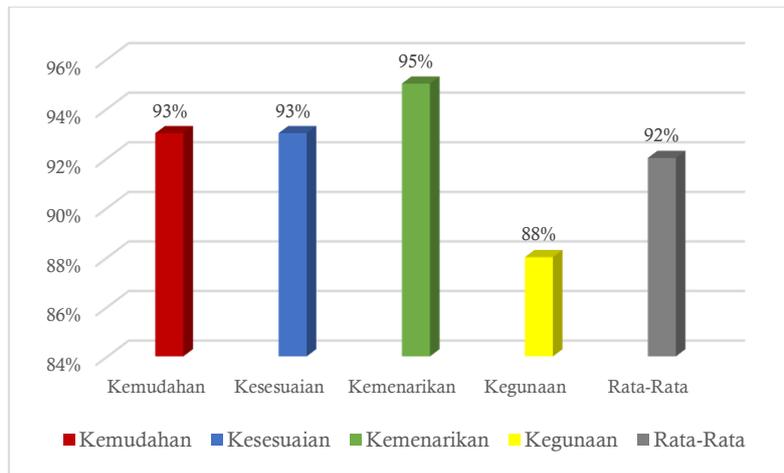
Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 92%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.

Bahan Ajar



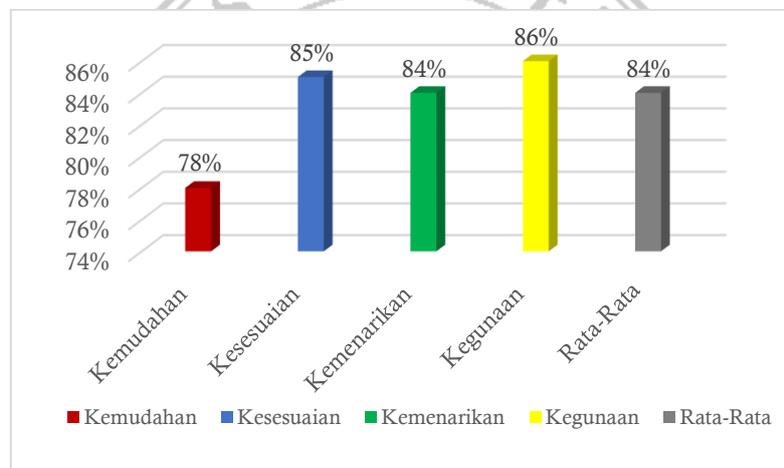
Gambar 4. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Bahan Ajar Kelompok Kecil Guru

Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 92%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.



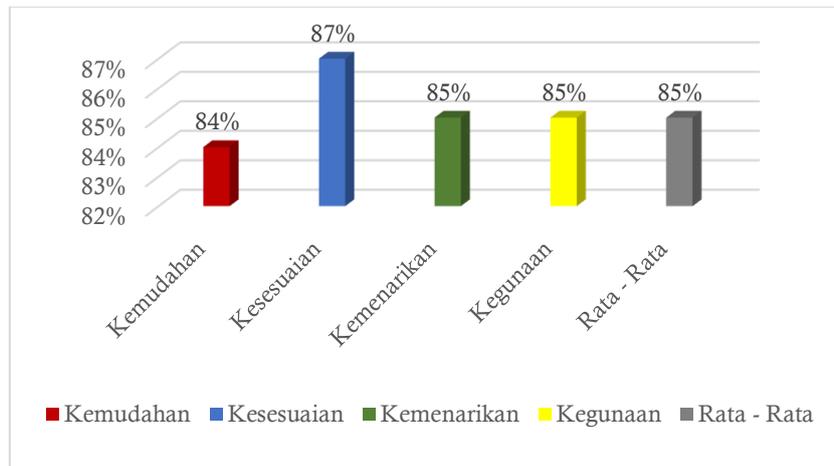
Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Bahan Ajar Kelompok Besar Guru

Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 92%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.



Gambar 6. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

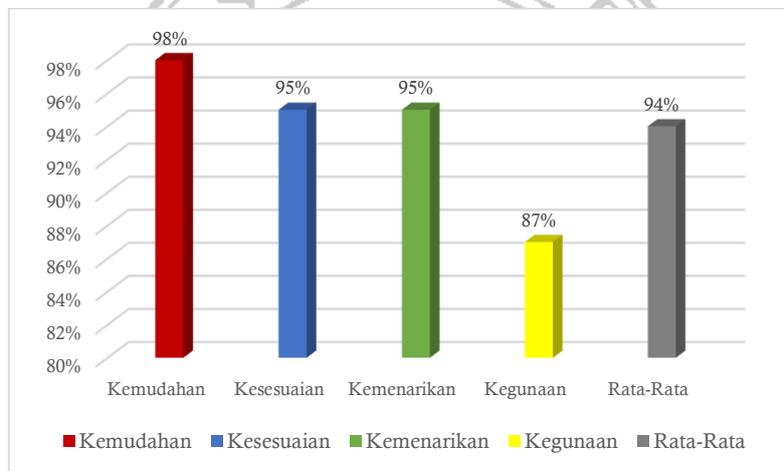
Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 84%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.



Gambar 7. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar Siswa

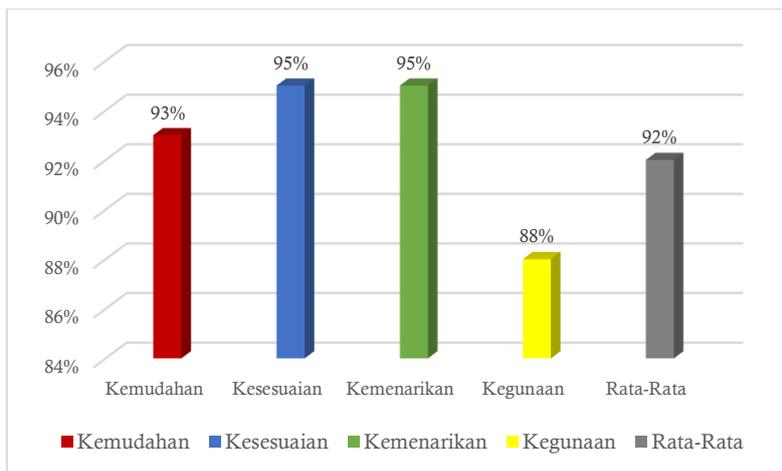
Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 85%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.

Panduan *Monev*



Gambar 8. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Panduan *Monev* Kelompok Kecil Guru

Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 94%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.



Gambar 9. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Panduan *Monev* Kelompok Besar Guru

Berdasarkan Grafik diatas dinyatakan bahwa persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata 92%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid sehingga produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan SEM materi permainan *softball* kelas VIII dapat digunakan.

PEMBAHASAN

Dalam tabel analisis kebutuhan yang sudah dipaparkan, dapat diketahui bahwa kecenderungan dari guru PJOK SMP di Jawa Timur sudah menerapkan keterampilan sosial dalam pembelajarannya. Sebaliknya guru yang mengetahui model pembelajaran *SEM* dan menerapkannya jumlahnya cukup minim, namun demikian mereka setuju apabila peneliti mengembangkan model pembelajaran *SEM*, karena mereka merasa bahwa model pembelajaran *SEM* sesuai dengan KI dan KD yang dilaksanakan di sekolah. Oleh karena itu penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran *SEM* berupa 3 produk, yaitu RPP, bahan ajar, dan panduan *monev*.

Salah satu produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yang disesuaikan dengan model pembelajaran *SEM*. Setelah produk selesai dan dilakukan validasi oleh beberapa ahli melalui FGD, ditemukan beberapa poin yang harus diperbaiki. Ahli keterampilan sosial dan ahli media pembelajaran PJOK sepakat bahwa pada poin pembagian kelompok dan peran peserta didik masih belum terlihat jelas dituangkan dalam RPP, sehingga dalam hal ini penulis sudah melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator sesuai dengan pendapat (Siedentop et al., 2011) yang menyebutkan bahwa *SEM* seharusnya memiliki 6 karakteristik sebagai berikut, a) Musim (*Seasons*) yang berarti satu periode latihan sebelum pertandingan, pada saat pertandingan, dan setelah pertandingan, hingga *grand final*, b) Keanggotaan (*Team Affiliation*) berarti peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan menjalankan peran masing-masing, c) Kompetisi Resmi (*Formal Competition*), yaitu diadakannya pertandingan antar kelompok yang telah ditentukan, d) Pertandingan Puncak (*Culminating Event*) yaitu pertandingan untuk menentukan pemenang, e) Pencatatan (*Record Keeping*) pencatatan seluruh kejadian selama pertandingan berlangsung, f) Pesta (*Festivity*) yaitu perayaan bagi tim pemenang untuk mendapatkan hadiah. Begitu juga seperti yang dikatakan oleh (Dyson et al., 2004) bahwa pembelajaran dengan *SEM* membuat peserta didik terbagi dalam beberapa kelompok kecil dan mengharuskan mereka untuk menjalankan peran masing-masing di sepanjang musim. Yang terpenting dalam tahap keanggotaan (*team affiliation*) adalah peserta didik dapat menjalin hubungan orang lain, cara peserta didik berkomunikasi dan bekerja sama dengan tim (MacPhail et al., 2004).

Selain itu ahli keterampilan sosial juga mengatakan bahwa penanaman nilai karakter juga belum terlalu ditampilkan dalam RPP. Karakter yang dimaksud disini adalah nilai karakter secara universal antara lain kesalehan (*piety*), kepercayaan (*worthines*), hormat (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), kepedulian (*caring*), dan kewarganegaraan (*citizenship*) sebaiknya ditanamkan sejak dini (Hariadi, 2015). Dalam hal ini penulis juga melakukan beberapa perbaikan untuk memunculkan penanaman karakter dalam nilai-nilai olahraga yang penting ditanamkan pada peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat (Dupri et al., 2019) yang mengatakan bahwa penting mengajarkan dan memberi penghargaan pada mereka yang melaksanakan nilai-nilai olahraga, seperti melakukan tos/salaman setelah bertanding. Hal ini didukung oleh pendapat (Anwar et al., 2020) yang mengatakan *SEM* harus terintegrasi dengan sikap tanggung jawab, dan kepemimpinan, selain itu harus diberikan kesepakatan aturan di awal permainan, sehingga seiring

berjalannya waktu peserta didik akan terbiasa dengan aturan dan dapat menumbuhkan sikap positif dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Anwar, 2020) yang menyatakan bahwa sikap tanggung jawab dan kemandirian dari peserta didik yang menerapkan *SEM* menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan *SEM*. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan pada produk pengembangan yang berupa RPP adalah sebesar 92% baik pada uji coba kelompok kecil, maupun uji coba kelompok besar, termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga produk pengembangan yang berupa RPP dapat digunakan.

Selanjutnya adalah produk berupa bahan ajar, yang berisi materi untuk memudahkan peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *SEM*. Menurut ahli media pembelajaran PJOK dalam bahan ajar yang dikembangkan perlu ditambahkan penilaian sesuai dengan indikator peran masing-masing peserta didik, karena dirasa tidak adil jika memberikan penilaian secara menyeluruh sedangkan masing-masing peserta didik memiliki peran yang berbeda-beda. Sehingga penulis menambahkan penilaian sesuai dengan indikator peran masing-masing peserta didik sesuai dengan pendapat (Raharja, 2019) yang mengatakan bahwa *SEM* membuat peserta didik saling bertukar peran dan merasakan kondisi sesungguhnya, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga bertindak sebagai, wasit, pelatih, maupun penyelenggara. Pernyataan tersebut didukung oleh (Ginjar, 2013) yang mengatakan bahwa siswa melakukan peran sesuai dengan yang ada dalam pertandingan sesungguhnya, seperti menjadi pemain, pelatih, wasit, manager, pencatat pertandingan yang mana dalam pelaksanaannya kadangkala mereka tetap membutuhkan bantuan dalam menjalankan perannya. Selain penilaian, validator juga memberikan masukan untuk memberikan materi pendukung lain selain materi pokok untuk pemain agar semua peran dapat dimudahkan, sesuai dengan pendapat (O'Neil & Krause, 2016) yang mengatakan bahwa guru harus memberikan informasi tambahan untuk mempermudah peserta didik menjalankan perannya masing-masing. Maka penulis sudah menambahkan materi pendukung seperti *scoresheet*, materi perwasitan, dan peraturan permainan yang sudah dimodifikasi. Berdasarkan hasil uji coba bahan ajar yang dilakukan terhadap guru dapat diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan sebesar 92% baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, serta rata-rata skor keseluruhan yang diujicobakan terhadap siswa sebesar 84% pada uji coba kelompok kecil dan 85% uji coba kelompok besar, termasuk dalam kategori sangat valid sehingga produk pengembangan yang berupa bahan ajar dapat digunakan. Selanjutnya untuk panduan *movev* mendapatkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 94% pada uji coba kelompok kecil, dan sebesar 92% pada uji coba kelompok besar juga dalam kategori sangat valid sehingga produk pengembangan berupa panduan *movev* dapat digunakan.

Berdasarkan validasi dari ketiga ahli dan hasil uji coba yang dilakukan didapatkan hasil bahwa produk yang akan dikembangkan, dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan ketentuan revisi, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Para validator juga mengatakan bahwa produk ini sangat bagus untuk dikembangkan karena dinilai memberikan dampak positif bagi peserta didik. Sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh (Kurniawan, 2015) bahwa *Sport Education* terbukti dapat berpengaruh pada kerja sama siswa, juga pada hasil belajar secara keseluruhan, baik dalam ranah pengetahuan dan keterampilan.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *SEM* menunjukkan hasil yang cukup memuaskan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Cuevas et al., 2016) yang mengatakan bahwa *SEM* dapat meningkatkan motivasi diri pada siswa. *SEM* juga memberikan dampak positif pada pembelajaran peserta didik serta dapat membantu memenuhi kebutuhan psikologi dasar peserta didik Senada dengan hal itu (Evangeliu et al., 2018). *SEM* turut serta menghasilkan perubahan positif dalam sikap dan keterampilan sosial peserta didik selama pembelajaran (Gil-Madrone et al., 2019). Hal serupa melalui hasil penelitiannya yang menunjukkan perubahan signifikan dalam persepsi siswa yang termotivasi dan mengalami kepuasan saat melakukan pembelajaran *SEM* (Perlman, 2010). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran *SEM* mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan pendidikan jasmani secara tradisional (Perlman, 2012).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan perangkat pembelajaran PJOK berbasis keterampilan sosial melalui *sport education model* pada materi permainan *softball* kelas VIII telah layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PJOK yang disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing, akan tetapi produk ini terdapat beberapa kelebihan dan keterbatasan. Beberapa kelebihan tersebut, diantaranya adalah produk pengembangan ini dapat digunakan sebagai contoh *template* bagi guru yang ingin menyusun RPP, bahan ajar, dan panduan *movev*, untuk materi *softball*. Para ahli yang terlibat mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis *SEM* dinilai dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial siswa, dan produk pengembangan yang berupa RPP dibuat dengan format sesuai dengan yang tercantum dalam (Permendikbud, 2016), serta produk

pengembangan memuat keseluruhan materi dan perangkat pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran, seperti *scoresheet*, bagan pertandingan, dan materi perwasitan.

Meskipun secara umum produk ini dapat diterapkan dalam pembelajaran, namun produk pengembangan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain : produk pengembangan ini hanya dapat digunakan pada materi permainan *softball* kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, disamping itu belum dilakukan uji keefektifan produk, sehingga keefektifan dan keefisienan produk pengembangan dalam pembelajaran pada penelitian ini belum diketahui karena langkah-langkah penelitian dari Borg and Gall hanya terlaksana 7 langkah, serta pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan ini membutuhkan waktu yang relatif lama. Oleh karena itu disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan tema yang sama pada tahapan pengembangan selanjutnya. Penelitian serupa perlu dilakukan di masa mendatang khususnya pada materi *softball* maupun pada materi berbeda dengan tingkatan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A. S. (2020). *Pengembangan Tanggung Jawab dan Kepemimpinan Melalui Model Pendidikan Olahraga*. 21(Icsshpe 2019), 183–188.
- Anwar, A. S., Hendrayana, Y., & Ma'mun, A. (2020). *The Development of Responsibility and Leadership Through Sport Education Model*. 21(Icsshpe 2019), 183–188. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.049>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research an Introduction*. Longman Inc.
- Cuevas, R., García-López, L. M., & Serra-Olivares, J. (2016). Sport education model and self-determination theory: An intervention in secondary school children. *Kinesiology*, 48(1), 30–38. <https://doi.org/10.26582/k.48.1.15>
- Dupri, Candra, O., Nazirun, N., Sari, M., N, R. M., & A, C. S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Karakter Pada Pendidikan Jasmani Kepada Guru-Guru Pendidikan Jasmani Se-Kuantan Singingi Dupri1*. 1(1), 94–105.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. <https://doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
- Ennis, C. D. (2011). Physical education curriculum priorities: Evidence for education and skillfulness. *Quest*, 63(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2011.10483659>
- Evangelio, C., Sierra-Díaz, J., González-Villora, S., & Fernández-Río, J. (2018). The sport education model in elementary and secondary education: A systematic review. *Movimento*, 24(3), 931–946. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.81689>
- Gil-Madrona, P., Gutiérrez-Marín, E. C., Cupani, M., Samalot-Rivera, A., Díaz-Suárez, A., & López-Sánchez, G. F. (2019). The effects of an appropriate behavior program on elementary school children social skills development in physical education. *Frontiers in Psychology*, 10(SEP), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01998>
- Hariadi, H. (2015). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahragapada Pendidikan Anak Usia Dini. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 27(II), 93. <https://doi.org/10.21009/parameter.272.01>
- Heynoek, F. P., Mu'Arifin, Widijoto, H., Amiq, F., & Hidayat, E. (2010). *Pendidikan Jasmani & Kesehatan, Panduan Bagi Mahasiswa Pendidik Profesi Guru (PPG)*. LP3 UM.
- Jewett, A. E., Bain, L. L., & Ennis, C. D. (1995). *The curriculum process in physical education* (2nd ed.). WCB Brown & Benchmark.
- Kirk, D. (2006). The “obesity crisis” and school physical education. *Sport, Education and Society*, 11(2), 121–133. <https://doi.org/10.1080/13573320600640660>
- Kurniawan, R. (2015). *Pengaruh Sport Education Melalui Permainan Net Games Terhadap Kerjasama dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, R., & Suherman, A. (2015). Penerapan SEM (Sport Education Model) dalam Konteks Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/vgua7>
- MacPhail, A., Kirk, D., & Kinchin, G. (2004). Sport Education: Promoting Team Affiliation Through Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 23(2), 106–122. <https://doi.org/10.1123/jtpe.23.2.106>
- Maryani, E. (2010). Pengembangan keterampilan sosial melalui pembelajaran geografi. *Artikel Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–24.
- O'Neil, K., & Krause, J. M. (2016). The Sport Education Model: A Track and Field Unit Application. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(9), 14–20. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1226217>

- Perlman, D. (2010). Change in affect and needs satisfaction for amotivated students within the Sport Education Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29(4), 433–445. <https://doi.org/10.1123/jtpe.29.4.433>
- Perlman, D. (2012). The influence of the Sport Education Model on amotivated students' in-class physical activity. *European Physical Education Review*, 18(3), 335–345. <https://doi.org/10.1177/1356336X12450795>
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Purwanto, S., Susanto, E., & Pahawalidi, C. (2014). Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Sport Education Dalam Perkuliahan Di Jurusan Pendidikan Olahraga Uny. 2, 48–60. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2176>
- Shalma, O. (2020). *Keterampilan Sosial Siswa SMP Negeri 2 Undaan Kabupaten Kudus*.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Mars, H. Van Der. (2011). *Complete Guide to Sport Education* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Sriyanto, S., Febrianta, Y., & Yuwono, P. H. (2019). Strategi Berpikir Visual bagi Peserta Didik Gangguan Kecemasan Sosial untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.30595/jssh.v3i1.3064>

