



PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *SPORT EDUCATION MODEL* BERBASIS KETERAMPILAN SOSIAL KELAS XI PADA MATERI PERMAINAN BULUTANGKIS

Friska Mahesti Cahyani Ika Putri¹, Febrita Paulina Heynoek², Rama Kurniawan³

Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Malang

friska.mahesti1213@gmail.com¹, febrita.paulina.fik@um.ac.id²,

rama.kurniawan.fik@um.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Maret-2024

Disetujui: Mei-2024

Dipublikasikan : Juni-2024

Kata Kunci:

Perangkat Pembelajaran,
Keterampilan Sosial, *Sport Education Model*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model (SEM)* permainan bulutangkis. Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian *Research and Development (R&D)*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket/kuesioner. Subjek uji coba penelitian ini adalah (a) subjek perorangan meliputi validator ahli dan (b) subjek calon pengguna meliputi 5 guru PJOK SMA/SMK dan 10 siswa uji coba kelompok kecil dan 14 guru dan 60 siswa untuk uji coba kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan uji coba kelompok kecil guru dengan tingkat kelayakan sebesar 79,75% dan siswa sebesar 78%. Sedangkan untuk uji kelompok besar guru dengan tingkat kelayakan sebesar 83% dan siswa sebesar 81%. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini layak dan dapat diuji cobakan pada pembelajaran PJOK sesuai dengan kurikulum yang ada.

Abstract

The purpose of this study was to develop a learning tool based on social skills using the Sport Education Model (SEM) of badminton. In this research process, the researcher uses the Research and Development (R&D) research model. Data was collected using a questionnaire/questionnaire. The trial subjects of this study were (a) individual subjects including expert validators and (b) prospective user subjects including 5 PJOK teachers of SMA/SMK and 10 students for small group trials and 14 teachers and 60 students for large group trials. The data analysis technique used in this study used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of data analysis showed a small group trial of teachers with a feasibility level of 79.75% and students of 78%. As for the large group test of teachers with a feasibility level of 83% and students of 81%. It can be concluded that this product development is feasible and can be tested on PJOK learning according to the existing curriculum.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada umumnya merupakan bagian penting dari keseluruhan sistem pendidikan. Dalam kondisi saat ini, dikatakan bahwa keberhasilan pendidikan tergantung pada seberapa besar pengaruh pendidikan terhadap suatu negaranya (Junaedi, 2016). Mata pelajaran PJOK harus diterapkan dipembelajaran sekolah, karena mata pelajaran tersebut memiliki peranan yang penting dalam strategi untuk membentuk karakter, mental dan kerja sama tim. Kualitas guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran belangsung, oleh karena itu guru harus memiliki perangkat pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran olahraga bukan hanya mempelajari tentang psikomotoriknya saja, melainkan pembelajaran yang mengandung kognitif dan afektifnya juga diberikan. Karena kebanyakan guru sering terjadi kesalahan pada proses pembelajaran yang selalu memberikan tentang kegiatan olahraga saja. Padahal guru harus mengembangkan aspek yang lain seperti pembentukan karakter, mental, dan kerja sama antar tim dalam proses pembelajaran tersebut (Paturusi, 2012). Perangkat pembelajaran dirancang untuk dijadikan pedoman bagi guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan (Prasetyo, 2011). Oleh karena itu, dalam penyusunan perangkat pembelajaran PJOK yang salah satunya RPP, bahan ajar, dan panduan monitoring, guru wajib berpedoman pada KI/KD yang tertera pada Permendikbud No 37 Tahun 2018 yang mengemukakan bahwa kompetensi sikap sosial menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, dan peduli terhadap suatu kelompok atau masyarakat. Kompetensi ini secara tidak langsung yaitu pembiasaan, keteladanan dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, kebutuhan dan kondisi siswa.

Keterampilan sosial dapat diartikan sebuah kemampuan individu untuk berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi dengan sebuah kelompok atau masyarakat (Rahayu et al., 2016). Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial ini dapat mewujudkan jaringan interaktif dengan orang lain agar kemampuan individu tersebut dapat berkembang dan dapat bersosialisasi disebuah kelompok atau lingkungan masyarakat. Secara sederhana, keterampilan sosial hampir sama dengan pendidikan karakter yang artikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan menekankan bahwa mengikat para peserta didik dengan kegiatan yang mengantarkan mereka untuk berfikir kritis mengenai persoalan etika dan moral, dalam hal ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempraktikkan perilaku etika dan moral tersebut. Pendidikan karakter juga bertujuan untuk mengembangkan budi perkerti siswa dengan cara memahami nilai nilai sebagai pondasi didalam dirinya dengan kejujuran, disiplin, dan dapat kerja sama dalam suatu kelompok yang menekankan ranah afektik (sikap), ranah kognitif (berpikir rasional), dan ranah *skill* (keterampilan) (Zubaedi, 2012). Dalam meningkatkan hal tersebut, peneliti menawarkan salah satu model pembelajaran yang berbasis keterampilan yaitu *Sport Education Model (SEM)*.

SEM adalah model pembelajaran PJOK yang dilaksanakan dengan cara tertentu, mengarah pada kerja sama tim dan musim pertandingan olahraga (Siedentop et al., 2011). Aktivitas olahraga dapat dipandang sebagai kompetisi kompleks yang dianggap sebagai permainan yang dirancang secara sistematis. Dalam permainan seperti itu, siswa dapat meningkatkan kemampuan kerja tim dan adaptasi mereka kepada masyarakat, yang keduanya merupakan tujuan dan partisipasi aktif dalam olahraga (Kao & Luo, 2019). Secara khusus, pendidikan semacam itu menuntut siswa untuk berulang kali mempraktikkan gerakan dan ketrampilan dasarnya. Bermain peran memungkinkan siswa untuk terlibat dalam mekanisme tim olahraga yang berbeda dan memberikan siswa dengan pengalaman olahraga yang komprehensif. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa *SEM* dapat meningkatkan wawasan belajar siswa terhadap materi yang sudah diberikan, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi bahwa tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Dengan seperti itu, guru harus memberikan kondisi yang sesuai atau menerangkan sesuatu secara luas dan lengkap. Sehingga menciptakan wawasan yang lebih daripada kondisi sebelumnya.

Siedentop dalam Metzler, (2000) mengemukakan 3 tujuan utama *SEM* yaitu untuk meningkatkan siswa menjadi terampil, memahami, dan antusias. Siswa yang terampil merupakan siswa yang mampu berpartisipasi dalam sebuah permainan yang baik, mengerti dan dapat melaksanakan pola permainan yang rumit. Sedangkan siswa yang memahami, dapat dikatakan sebagai siswa yang mengerti tentang peraturan pertandingan, prosedur pertandingan, dan tradisi olahraga yang diberikan. Tujuan antusias ini agar siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi dengan baik, serta mengerti arti sebuah olahraga yang sebenarnya. Dalam pelaksanaan model kurikulum *SEM* memiliki enam ciri utama, menurut Siedentop et al. (2011) ke 6 ciri utama tersebut yaitu: (a) Musim

(Seasons), (b) Keanggotaan (*Team Affiliation*), (c) Kompetisi resmi (*Formal Competition*), (d) Pertandingan puncak (*Culminating Event*), (e) Pesta (*Festivity*). *SEM* merupakan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan model tersebut siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran PJOK berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* pada permainan Bulutangkis. Karena perangkat pembelajaran tersebut sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang ingin dicapai.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada 23 guru PJOK didapatkan kondisi bahwa hampir semua memilih perlu untuk mengembangkannya keterampilan sosial siswa. Menurut persentasenya guru yang telah menerapkan pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran PJOK sebanyak 86,95%, sedangkan 13,04% guru belum menerapkan keterampilan sosial saat melaksanakan pembelajaran berlangsung. Guru yang mengetahui model pembelajaran *SEM* sebanyak 43,47%, namun hanya 34,78% guru yang sudah pernah menerapkan model pembelajaran *SEM*. Sebanyak 95,65% guru menyatakan setuju apabila peneliti mengembangkan model pembelajaran *SEM*, Dan 91,30% menyatakan bahwa model pembelajaran *SEM* dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK semua aktivitas yang sesuai dengan KI dan KD.

Hasil studi pendahuluan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran PJOK berbasis keterampilan sosial dengan menerapkan *SEM*. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* dan menguji kelayakan produk pengembangan perangkat pembelajaran dimata pelajaran PJOK dalam Permainan Bulutangkis di SMA/SMK berupa RPP, Bahan Ajar, dan Panduan Monitoring dan Evaluasi. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan ini dapat membantu dan memudahkan guru PJOK dalam menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

METODE

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut (Borg & Gall, 1983) terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan: 1) *Research and information collecting*, 2) *planning*, 3) *development preliminary form of product*, 4) *preliminary field testin*, 5) *main product revision*, 6) *main field testing*, 7) *operational product revision*, 8) *operational field testing*, 9) *final product revision*, 10) *dissemination and implementation*.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, dalam memecahkan permasalahan yang nantinya akan mengembangkan suatu produk, maka peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu RPP, Bahan Ajar, dan Panduan Monev Pembelajaran pada permainan Bulutangkis. Dalam surat edaran pemerintah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan yang untuk saat ini tidak diperbolehkan bertatap muka karena keadaan saat ini yaitu pandemi *Covid-19* dan tidak memungkinkan untuk melangkah ke tahap berikutnya. Maka dari itu, peneliti menggunakan 7 langkah yang sesuai dengan kondisi penelitian. Berikut 7 langkah yang digunakan peneliti, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap awal penelitian dilakukan dengan pengambilan data melalui studi pendahuluan yang dilakukan di wilayah Jawa Timur. Dalam hal ini peneliti memberikan kuesioner melalui *google form* terhadap Guru PJOK di SMA/SMK kelas XI. Kemudian data diperoleh dari hasil jawaban Guru PJOK dari pertanyaan yang sudah disebar oleh peneliti.

2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah peneliti memperoleh data awal. Perencanaan yang dibuat oleh peneliti berupa desain *prototype* yang berisi, antara lain: RPP, bahan ajar, dan panduan monev yang disesuaikan dengan kurikulum saat ini.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* berupa RPP, bahan ajar, dan panduan monev. Perangkat pembelajaran tersebut sesuai dengan KI dan KD SMA/SMK kelas XI. Dalam proses ini produk dikatakan sah apabila peneliti melakukan validasi ahli kepada para ahli sesuai dengan kebutuhan. Produk yang sudah selesai akan diserahkan kepada para ahli untuk dinilai dan diberi

saran, setelah itu peneliti melakukan revisi produk pengembangan berdasarkan penilaian dan saran dari para ahli.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba tahap awal dilakukan setelah pembuatan produk awal berupa perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* yang berupa RPP, bahan ajar dan panduan monev. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada kelompok kecil yaitu pada 5 Guru PJOK SMA/SMK di wilayah Malang.

5. Revisi Hasil Uji Coba

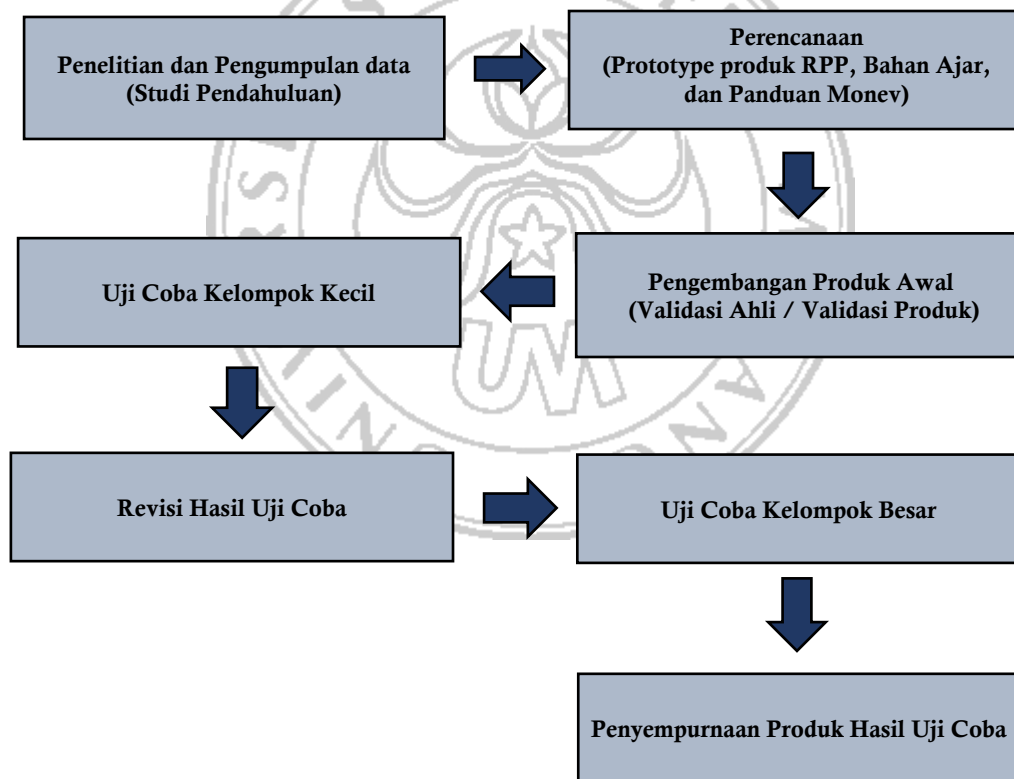
Tahap revisi merupakan tahap yang dilaksanakan setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti, revisi tersebut dilakukan sesuai dengan masukan-masukan yang telah dikemukakan.

6. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada kelompok besar yaitu pada 14 Guru PJOK SMA/SMK di wilayah Malang.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba

Tahap akhir dalam prosedur ini adalah penyempurnaan produk hasil uji coba. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam produk tersebut. Nantinya akan lebih disempurnakan lagi guna mencapai tujuan utama dalam pengembangan produk berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* tersebut.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan

Subyek Penelitian:

Dalam pengembangan ini peneliti melakukan penelitian menggunakan subjek sebanyak 23 guru dan siswa SMA/SMK kelas XI Se-Jawa Timur sebagai responden yang digunakan untuk studi pendahuluan dan analisis kebutuhan. Setelah melakukan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan peneliti menyusun produk pengembangan yang kemudian akan dilakukan validasi produk. Dalam proses ini dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidang yang dibutuhkan. Dimana ada 3 validator yang menjadi ahli yaitu (1) Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan beliau

adalah dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, yang memiliki pemahaman dalam bidang pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. (2) Ahli Praktisi PJOK, yang memiliki pemahaman dalam bidang media. (3) Ahli Keterampilan Sosial beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, yang memiliki pemahaman dalam bidang keterampilan sosial.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan telah dinyatakan valid dan telah diuji reliabilitasnya dengan angka reliabilitas sebesar 0.626 (Sujarweni, 2015). 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. Dalam penelitian ini produk pengembangan RPP, bahan ajar, dan panduan monev diuji cobakan kepada guru sedangkan bahan ajar dilakukan terhadap siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *SEM* di SMA/SMK kelas XI ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data deskriptif kuantitatif berupa hasil menganalisis data angket/kuesioner dengan cara mempersentasekan pilihan jawaban subjek peneliti terhadap pertanyaan yang telah dirancang oleh peneliti dengan tujuan untuk menentukan analisis kebutuhan penelitian. Sedangkan data kualitatif berupa hasil analisis data dari *Focus Group Discussion (FGD)* yang terdiri dari saran serta masukan dari para ahli yang digunakan untuk revisi produk kemudian diolah dan dideskripsikan dalam bentuk kalimat dengan tujuan untuk menyempurnakan produk pengembangan sehingga dapat divalidasi oleh para ahli dengan teknik validasi isi (*Content Validity*).

Tahap awal penelitian dilakukan dengan pengambilan data melalui studi pendahuluan yang dilakukan di wilayah Jawa Timur. Dalam hal ini peneliti memberikan kuesioner melalui *google form* terhadap Guru PJOK di SMA/SMK kelas XI. Kemudian data diperoleh dari hasil jawaban Guru PJOK dari pertanyaan yang sudah disebar oleh peneliti. Perencanaan dilakukan setelah peneliti memperoleh data awal. Perencanaan yang dibuat oleh peneliti berupa desain *prototype* yang berisi, antara lain: RPP, bahan ajar, dan panduan monev yang disesuaikan dengan kurikulum saat ini. Perangkat pembelajaran tersebut disesuaikan dengan KI dan KD SMA/SMK kelas XI. Dalam proses ini produk dikatakan sah apabila peneliti melakukan validasi ahli kepada para ahli sesuai dengan kebutuhan. Produk yang sudah selesai akan diserahkan kepada para ahli untuk dinilai dan diberi saran, setelah itu peneliti melakukan revisi produk pengembangan berdasarkan penilaian dan saran dari para ahli. Setelah peneliti melakukan revisi, peneliti melanjutkan proses selanjutnya yaitu uji coba tahap awal, uji coba kelompok besar dan yang terakhir adalah penyempurnaan hasil uji coba.

Rancangan Produk Pengembangan

RPP yang dikembangkan ini sesuai dengan format yang tercantum dalam Permendikbud No 22 Tahun 2016. RPP ini memuat materi permainan bulutangkis yang sesuai dengan KI/KD pada kelas XI SMA/SMK kelas XI yang tercantum dalam Permendikbud No 37 Tahun 2018. Didalam RPP ini terdapat 6 ciri khusus yang hanya ada pada pembelajaran *SEM*, seperti yang disebutkan oleh (Siedentop et al., 2011) ciri tersebut yaitu:

Tabel 1. Rancangan Produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Sintak	Deskripsi	Aktifitas
1.	Musim (<i>seasons</i>)	Penentuan cabang olahraga yang akan dipertandingkan sesuai dengan KI/KD	1. Guru memberikan materi pembelajaran sesuai model yang akan dilaksanakan 2. Siswa melakukan pengamatan dan memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. 3. Guru menyampaikan dan menjelaskan model yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran
2.	Keanggotaan (<i>Team Affiliation</i>)	Penyusunan anggota tim	1. Guru melakukan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok siswa 2. Siswa menyusun langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas dengan kelompok

			3. Guru membantu siswa dalam menyusun perencanaan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran
3.	Kompetisi Resmi (<i>Formal Competition</i>)	Jadwal pelaksanaan pertandingan	1. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk membagi tugas dalam pengerjaan sesuai dengan tugas masing-masing. 2. Siswa membuat jadwal pelaksanaan pertandingan 3. Guru mendampingi dalam penyusunan jadwal pelaksanaan pertandingan
4.	Pertandingan Puncak (<i>Culminating Event</i>)	Proses pelaksanaan pertandingan yang telah direncanakan	1. Siswa mengerjakan rancangan sesuai dengan rencana yang telah disusun dengan benar. 2. Guru mendampingi dan memantau dalam proses pengerjaan siswa.
5.	Pencatatan (<i>Record Keeping</i>)	Pencatatan laporan kegiatan	1. Siswa bersama kelompok menyajikan hasil laporan di depan kelompok lain secara musyawarah. 2. Guru melakukan penilaian terhadap kelompok yang menyajikan hasil laporan dan kelompok yang mengamati
6.	Pesta (<i>Festivity</i>)	Penyerahan penghargaan	1. Guru mengumpulkan semua siswa untuk melakukan refleksi 2. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk memberikan masukan-masukan kepada kelompok agar tugas setiap kelompok dapat dievaluasi. 3. Guru menyimpulkan proses hingga akhir pelaksanaan proyek yang sudah dijalankan dan memberi penghargaan.

Tabel 2. Rancangan Bahan Ajar

No.	Komponen	Deskripsi
	Judul	Nama yang digunakan untuk materi yang akan diajarkan
	Tujuan pembelajaran	Menggambarkan hasil sikap dan perilaku peserta didik yang diharapkan dari proses pembelajaran
	Deskripsi isi	Memaparkan isi bahan ajar tentang materi pembelajaran berbasis SEM
	Sub bab	Memuat bagian-bagian bab pada materi pembelajaran yang akan diajarkan
	Uraian isi	Memaparkan penjelasan-penjelasan materi pembelajaran berbasis SEM
	Gambaran atau ilustrasi Kegiatan peserta didik	Ilustrasi yang menggambarkan atau menjelaskan materi pembelajaran Menjelaskan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan peserta didik mengenai tugas yang berkaitan dengan pembentukan karakter

Tabel 3. Rancangan Produk Panduan Monitoring dan Evaluasi

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

HASIL

Hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu hasil analisis hasil kuesioner dan evaluasi oleh para ahli yang diakhiri dengan validasi produk oleh ahli.

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan kepada guru PJOK di SMA/SMK kelas XI Se-Jawa Timur. Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner *google form* yang hasilnya dijadikan latar belakang

dalam penelitian ini. Berikut hasil analisis dari penyebaran *google form* yang diberikan kepada pendidik Se-Jawa Timur

Tabel 4. Analisis Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1	Penerapan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran PJOK	86,95%	13,04%
2	Pengetahuan model pembelajaran SEM	43,47%	56,52%
3	Penerapan model pembelajaran SEM	34,78%	65,21%
4	Model pembelajaran SEM dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK semua aktivitas yang sesuai KI/KD	95,65%	4,34%
5	Pendidik setuju apabila penelitian mengembangkan sebuah model pembelajaran SEM	91,30%	8,69%

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru mata pelajaran PJOK tingkat SMA/SMK kelas XI Se-Jawa Timur melalui penyebaran kuesioner menyatakan bahwa hampir semua guru memilih perlu untuk mengembangkannya keterampilan sosial siswa. Menurut persentasenya guru yang telah menerapkan pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran PJOK sebanyak 86,95%, sedangkan 13,04% guru belum menerapkan keterampilan sosial saat melaksanakan pembelajaran berlangsung. Guru yang mengetahui model pembelajaran SEM sebanyak 43,47%, namun hanya 34,78% guru yang sudah pernah menerapkan model pembelajaran SEM. Sebanyak 95,65% guru menyatakan setuju apabila peneliti mengembangkan model pembelajaran SEM, Dan 91,30% menyatakan bahwa model pembelajaran SEM dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK semua aktivitas yang sesuai dengan KI dan KD.

B. Validasi Ahli

Data validasi para ahli dari penelitian pengembangan diperoleh melalui *FGD* yang dilaksanakan pada hari Rabu 21 November 2020; Rabu, 15 Desember 2020; dan finalisasi Kamis, 17 Desember 2020 pukul 19.00 – selesai dengan menggunakan *zoom cloud*. Data yang diperoleh dalam bentuk penilaian dan saran terhadap produk pengembangan dari 3 ahli yaitu, ahli pembelajaran, ahli keterampilan sosial dan ahli media pembelajaran. Produk penelitian pengembangan akan direvisi sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli. Berikut hasil validasi dari para ahli dan hasil revisi:

Tabel 5. Data Perbandingan Hasil Validasi Para Ahli dengan Metode FGD Sebelum dan Setelah Revisi

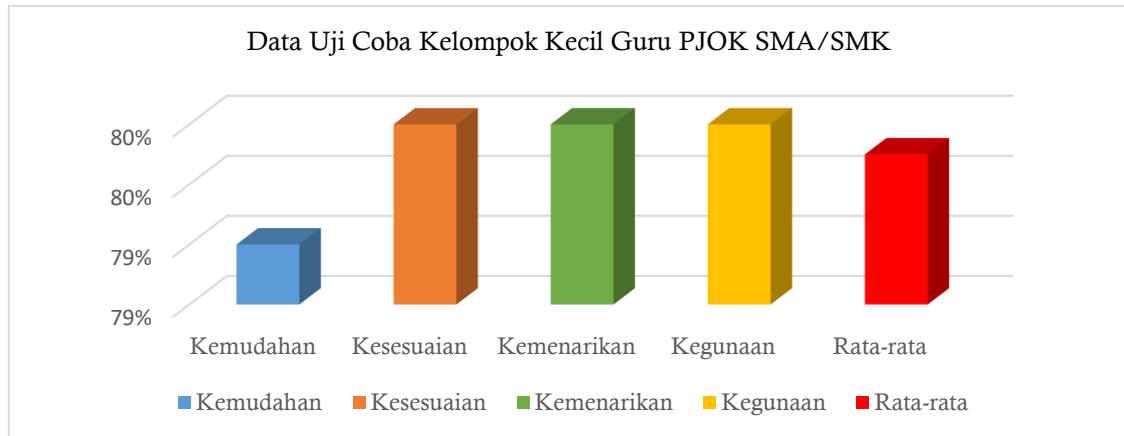
No	Ahli	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Ahli Keterampilan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih dijelaskan kelas pertandingan bulutangkis apa yang dipilih seperti ganda, beregu atau individual, dan sistem liganya seperti apa. 2. Apakah perayaan kemenangan/fesitivity benar-benar perlu? 3. Evaluasi guru sebaiknya disesuaikan dengan materi tiap sesi itu. 4. Sebaiknya beberapa istilah diperjelas. 5. Bagaimana apabila terjadi kasus, semisal kecelakaan/safety 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap sistem pertandingan sudah dimunculkan spesifiknya untuk kelas yang akan dijalankan. 2. Pada pertanyaan ini peneliti menjawab bahwa perayaan yang disebutkan itu sangat penting. Karena pada dasarnya <i>Event</i> olahraga itu dikenal karena kemenangannya dan untuk perayaan tersebut hanya didesain seperti podium juara. Pada perayaan tersebut dibuat secara yang tanpa mengurangi tujuan <i>event</i> itu sendiri, siswa yang

		issues dalam kegiatan, konflik/ pertengkaran, dendam, dsb.	meraih kemenangan dapat melakukan selebrasi dengan timnya. 3. Pada tahap evaluasi sudah disesuaikan dengan materi tiap sesi itu. 4. Beberapa istilah sudah diperjelas. 5. Pada tahap ini sudah diperjelas pada peraturan pertandingan. Jika peserta tidak sesuai dengan apa yang dicantumkan maka peserta akan dikenai hukuman.
2	Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	1. Pengertian pembelajaran <i>SEM</i> dimunculkan. 2. Didalam RPP dimunculkan bagian mana yang menandakan ciri <i>SEM</i> .	1. Pada tahap pengertian <i>SEM</i> ini sudah dimunculkan didalam produk bahan ajar. 2. Pada tahap ciri <i>SEM</i> ini sudah dimunculkan didalam langkah-langkah pembelajaran.
3	Ahli Praktisi PJOK	1. Penanaman nilai-nilai karakter sportif, kompetitif, disiplin, tekun, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, percaya diri, dan taat aturan sebaiknya lebih dikedepankan dan ditampilkan dalam RPP. 2. Pembagian peran siswa dalam perencanaan dan administrasi dapat dijelaskan dimateri. 3. Dalam sub bab pembelajaran RPP selain teknik dasar suatu permainan perlu ditambahkan materi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran model <i>SEM</i> misalnya: materi perwasitan, pengisian <i>score sheet</i> , pengisian bagan pertandingan, serta peraturan pertandingan yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat peserta didik. 4. Dalam evaluasi pembelajaran perlu ditambahkan lembar	1. Pada tahap penilaian nilai-nilai sudah dikedepankan dan ditampilkan dalam RPP. 2. Pada tahap pembagian peran peserta didik sudah dijelaskan dalam materi. 3. Dalam hal itu, peneliti sudah menambahkan materi yang mendukung sesuai dengan arahan. 4. Pada tahap evaluasi pembelajaran sudah ditambahkan lembar penilaian.

penilaian sesuai dengan indikator yang akan dicapai

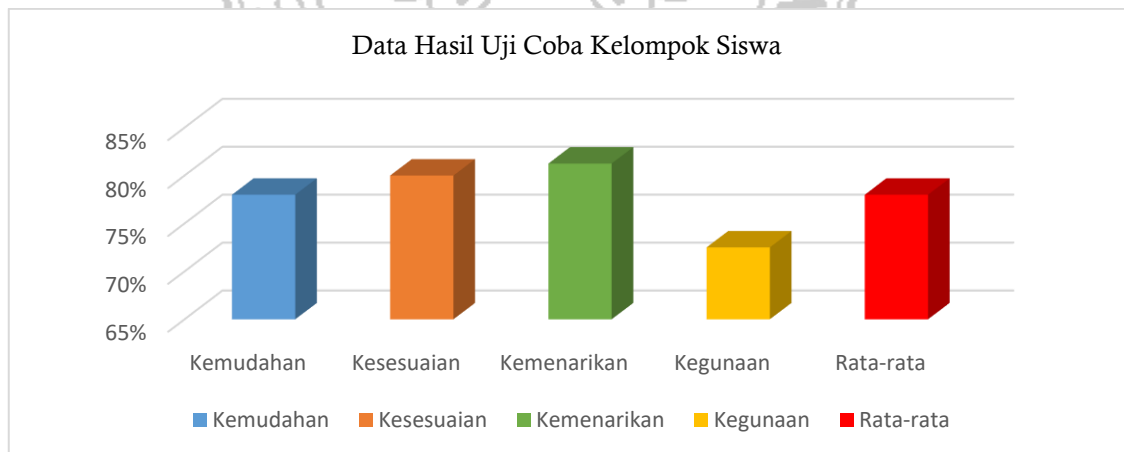
Uji Coba Kelompok Kecil

Peneliti melakukan analisis data berdasarkan pada data hasil uji coba kelompok kecil pada 5 guru PJOK SMA/SMK dan 10 siswa, masing-masing dari aspek akan disdeskripsikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Guru PJOK di SMA/SMK Kota dan Kabupaten Malang

Tabel analisis data di atas menunjukkan bahwa dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 79,75%. Kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid. Sehingga produk pengembangan yang peneliti kembangkan dapat digunakan.



Gambar 3. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Siswa PJOK di SMA/SMK Kota dan Kabupaten Malang

Tabel analisis data di atas menunjukkan bahwa dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 78 %. Kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid. Sehingga produk pengembangan yang peneliti kembangkan dapat digunakan.

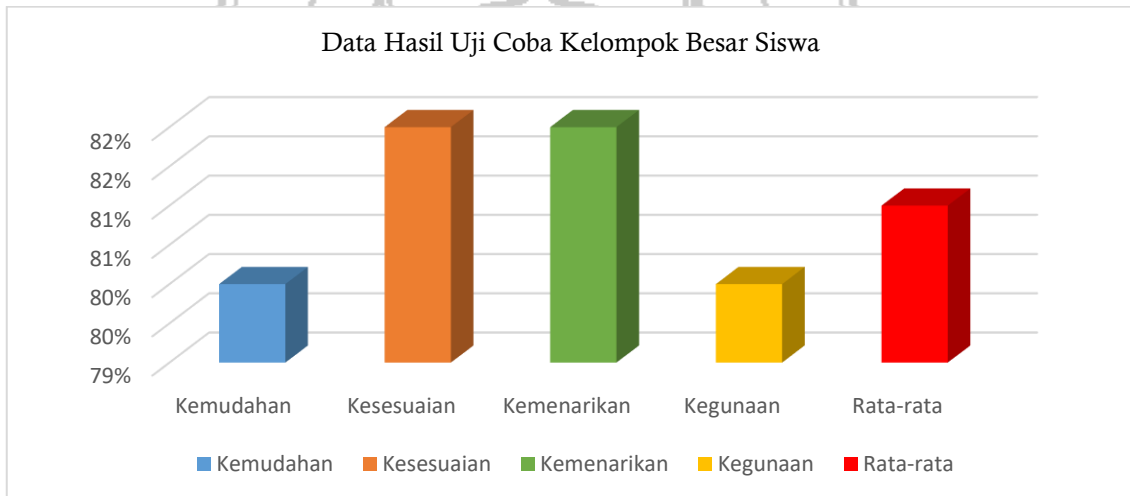
Uji Coba Kelompok Besar

Peneliti melakukan analisis data berdasarkan pada data hasil uji coba kelompok besar pada 14 guru PJOK SMA/SMK dan 60 siswa, masing-masing dari aspek akan disdeskripsikan pada tabel di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Besar Guru PJOK di SMA/SMK Kota dan Kabupaten Malang

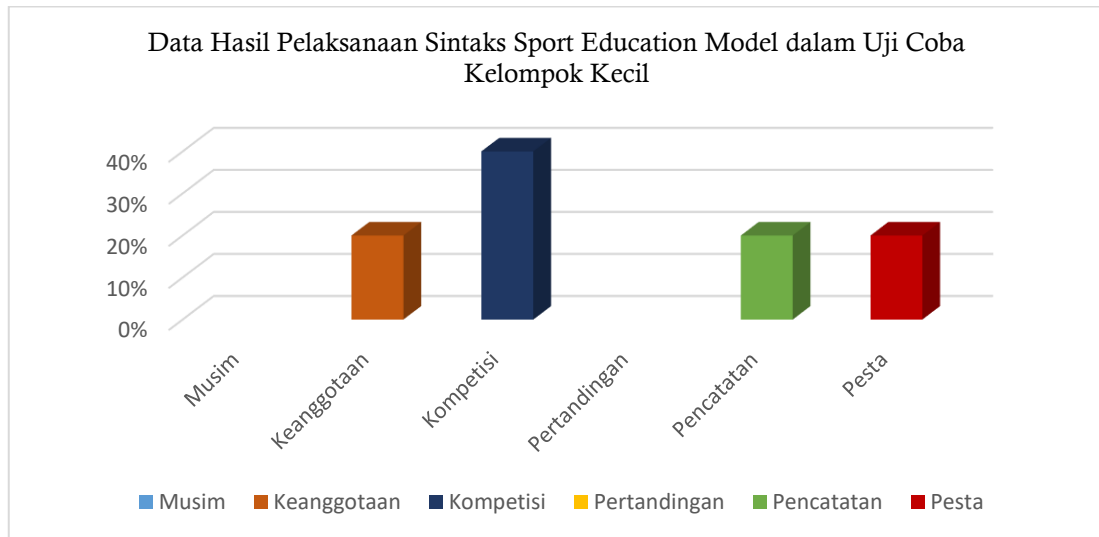
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dengan persentase tingkat kelayakan didapatkan skor rata-rata keseluruhan yaitu 83%. Kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid, sehingga produk pengembangan yang berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* dapat digunakan.



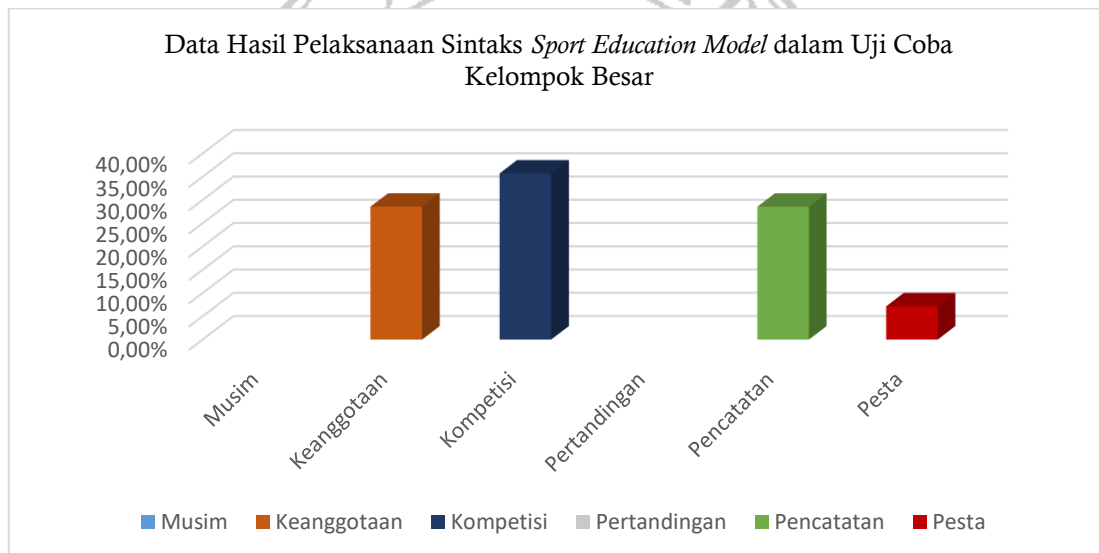
Gambar 5. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Besar Siswa PJOK di SMA/SMK Kota dan Kabupaten Malang

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dengan persentase tingkat kelayakan didapatkan skor rata-rata keseluruhan yaitu 81%. Kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid, sehingga produk pengembangan yang berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* dapat digunakan.

Analisis Data Hasil Kesulitan Pelaksanaan Sintaks *Sport Education Model*



Gambar 6. Diagram Persentase Kesulitan Pelaksanaan Sintaks *Sport Education Model* dalam Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 7. Diagram Persentase Kesulitan Pelaksanaan Sintaks *Sport Education Model* dalam Uji Coba Kelompok Besar

Perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* ini dirasa oleh sebagian guru mampu meningkatkan kualitas profesionalisme guru dalam proses pembelajaran PJOK. Namun ada sebagian guru mengeluhkan bahwa pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *Sport Education Model* ini memiliki keterbatasan waktu dan sarana prasarana. Bentuk atau contoh inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan, namun tidak semua guru dapat melakukannya terkait bahan ajar pada pembelajarannya dan keterbatasan setiap sekolah itu tidak sama. Jadi, perlu adanya tukar pikiran atau diskusi, karena tidak semua siswa mampu menuangkan hasil karya ke dalam tulisan dan menyajikannya. Berdasarkan data diagram di atas menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan paling tinggi pada sintak kompetisi dengan persentase 40% pada uji coba kelompok kecil, sedangkan pada uji coba kelompok besar kesulitan paling tinggi terletak pada sintak kompetisi dengan persentase 35,71%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru mata pelajaran PJOK tingkat SMA/SMK kelas XI Se-Jawa Timur melalui penyebaran kuesioner menyatakan bahwa keseluruhan guru memilih perlu untuk mengembangkan keterampilan sosial karena mayoritas guru belum menerapkan keterampilan sosial pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, sebagian guru telah mengetahui dan menerapkan model pembelajaran SEM. Oleh karena itu guru setuju apabila peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran SEM ini karena para guru sadar bahwa perangkat ini dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK semua aktivitas yang sesuai dengan KI dan KD. Selaras dengan penelitian yang dihasilkan oleh (Kurniawan, 2015) bahwa model SEM dapat memberikan gambaran dan peluang oleh guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di sekolah menengah atas.

Dalam proses pengembangan ini peneliti menghasilkan produk pengembangan salah satunya yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan oleh perangkat pembelajaran SEM. Setelah peneliti membuat produk RPP, dilakukannya validasi ahli oleh para ahli yang sesuai dengan kebutuhan melalui FGD, setelah itu dihasilkannya saran dan penilaian dari validator bahwa beberapa poin perlu diperbaiki. Ahli keterampilan sosial dan ahli media pembelajaran PJOK menyatakan bahwa lebih dijelaskan kelas pertandingan dan pembagian peran siswa dalam perencanaan agar lebih spesifik lagi dan mudah dipahami. Pada hal ini peneliti sudah memperbaiki sesuai dengan arahan, sistem pertandingan dan pembagian peran sudah dimunculkan oleh peneliti pada RPP sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil dari FGD, bahwa kurikulum berperan penting untuk mewujudkan siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan seperti memiliki sifat bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif. Kurikulum merupakan tiang dari sekolah, dan sekolah pun menjadi kepercayaan masyarakat, jika kurikulum tidak dirancang sebaik mungkin maka akan sulit untuk memajukan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi (Julaeha, 2019). Selaras dengan hal itu Liu, Luo, & Wang, (2021) mengatakan bahwa desain pembelajaran yang baik dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan membudayakan pendidikan yang mendasar, dimana tanggung jawab adalah sifat karakter. Kurikulum merupakan seperangkat rancangan pembelajaran yang tersusun dari isi dan materi pelajaran yang struktur, terprogram dan terancang dengan baik (Bahri, 2017). Dalam pelaksanaan model kurikulum SEM memiliki enam ciri utama, menurut Siedentop et al. (2011) ke 6 ciri utama tersebut yaitu: (a) Musim (Seasons), (b) Keanggotaan (Team Affiliation), (c) Kompetisi resmi (Formal Competition), (d) Pertandingan puncak (Culminating Event), (e) Pesta (Festivity). Dalam penyempurnaan produk peneliti mengembangkan RPP yang sudah sesuai dengan format dari Permendikbud No 22 Tahun 2016 dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik sem. Penyajian RPP ini dalam bentuk materi permainan bulutangkis, yang sesuai dengan KI/KD dan juga sesuai dengan permendikbud no. 37 tahun 2018.

Produk selanjutnya adalah Bahan Ajar, menurut ahli media pembelajaran PJOK didalam bahan ajar harus disesuaikan dengan materi terkait dan berpacu pada KI/KD, seperti penanaman nilai-nilai karakter sportif, kompetitif, disiplin, tekun, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, percaya diri, dan taat aturan sebaiknya ditampilkan dalam RPP. Nilai tersebut memang sangat penting dalam model pembelajaran yang peneliti kembangkan, karena model ini sangat efektif dalam mencapai nilai-nilai yang dikemukakan. Para guru harus menyebutkan beberapa aspek yang harus dicapai tentang inti model dan adaptasi pendidikkannya, guru juga harus membawa dampak positif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mengalami kesulitan dan lebih cepat beradaptasi dalam model tersebut (Gutiérrez, 2020). Model ini mempengaruhi siswa untuk termotivasi dalam proses pembelajaran PJOK, keterlibatan model SEM memfasilitasi perubahan dalam persepsi semua orang bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya mempelajari tentang nilai psikomotoriknya saja, melainkan kognitif dan afektifnya juga ditekankan dalam proses pembelajaran berlangsung (Perlman, 2010). Dalam hal ini selaras dengan penelitian Kurniawan, (2013) bahwa hasil penerapan SEM ini dilandaskan oleh berbagai penelitian terdahulu dan dapat dijadikan rujukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan dalam mata pelajaran PJOK baik dari segi ranah afektif, kognitif, psikomotorik, dan hubungan sosialnya. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk memperbaiki bahan ajar sesuai dengan arahan dan berpacu dengan KI/KD, hal ini selaras dengan penelitian Sungkono, (2009) bahwa bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar secara maksimal. Bahan ajar ini sendiri merupakan seperangkat materi pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dan harus mencapai standart KI/KD yang telah ditentukan Lestari (2013), dan bahan ajar harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan para pendidik agar bermanfaat dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Sadjati, 2017). Dalam komponen bahan ajar ini yaitu terdapat judul bab, tujuan pembelajaran,

deskripsi isi, sub bab, uraian isi, gambar atau ilustrasi, daftar tabel, contoh, rangkuman dan kegiatan materi Heynoek et al. (2010:3).

Dari validasi di atas didapatkan hasil produk yang dikembangkan, maka dapat disimpulkan bahwa produk perangkat pembelajaran ini dapat dan layak diterapkan pada pembelajaran PJOK yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Sapti (2019) SEM berpengaruh dalam hal meningkatkan aktivitas fisik peserta didik. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Utama (2011) yang menyatakan, SEM memiliki tujuan untuk mendidik siswa menjadi pemain dalam arti sebenarnya serta membantu mereka berkembang menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias. Selaras dengan hal itu, hasil penelitian (Kurniawan, 2015) mengatakan bahwa SEM memberikan gambaran dan peluang sebagai alternatif program pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran PJOK. SEM juga memberikan dampak positif pada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi di atas didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa SEM adalah model pembelajaran yang cukup baik. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Cuevas et al. (2016) bahwa penelitian ini membawa perubahan yang signifikan karena peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya itu peserta didik dapat mengatasi kebosanan dan aktif dalam proses pembelajaran. Evangelio et al. (2018) berpendapat bahwa SEM telah berkembang pesat selama lima tahun terakhir untuk mencakup semua domain pembelajaran seperti fisik, sosial, kognitif, dan afektifnya. Selaras dengan hal itu, Konukman et al. (2010) mengemukakan bahwa model SEM sangat bermanfaat untuk membentuk peserta didik menjadi lebih baik. Peserta didik juga memperoleh pemahaman praktis tentang apa yang diperlukan untuk membangun dan hidup berdampingan secara efektif dalam sebuah tim, dan akhirnya dalam mereka menjadi termotivasi dan mengasumsikan kepemilikan kelas dengan menerima tanggung jawab mengarahkan dirinya sendiri. Dengan bermain peran dalam sebuah tim dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam kepemimpinan, partisipasi, dan keterampilan kerjasama. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ginanjar (2018) yang menyatakan bahwa SEM dengan cabang olahraga bulutangkis dapat berpengaruh baik terhadap orientasi olahraga peserta didik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada guru SMA/SMK dan Siswa, menunjukkan persentase tingkat kelayakan guru diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 79,75% dan siswa sebesar 78%. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar menunjukkan persentase tingkat kelayakan guru diperoleh skor rata-rata 83% dan siswa sebesar 81%. Kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yaitu menunjukkan kategori sangat valid, sehingga produk pengembangan yang berbasis keterampilan sosial menggunakan Sport Education Model dapat digunakan.

KESIMPULAN

Produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* materi permainan bulutangkis di kelas XI Se-Jawa Timur dapat dan layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat digunakan sebagai panduan bagi guru PJOK yang akan menyusun RPP, Bahan Ajar, dan Panduan Monev untuk materi permainan bulutangkis; produk pengembangan RPP dirancang sesuai dengan format yang tercantum pada Permendikbud No 22 Tahun 2016 dengan memodifikasi langkah-langkah pembelajaran berdasarkan ketentuan model *SEM*; Model pembelajaran berbasis keterampilan sosial menggunakan *SEM* ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran PJOK; Produk pengembangan ini memuat seluruh materi bulutangkis dan perangkat pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran yang akan dijalankan sesuai dengan model yang dikembangkan.

Dari beberapa kelebihan di atas, ada keterbatasan dari produk pengembangan ini diantaranya: proses pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama sehingga harus benar-benar dipersiapkan sebaik mungkin dan harus mengantisipasi agar tidak mengganggu materi lain yang harus disampaikan; produk pengembangan ini hanya digunakan untuk materi permainan bulutangkis pada SMA/SMK kelas XI; penyusunan pada tahap langkah-langkah pembelajaran harus menyesuaikan aspek sarana dan prasarana yang ada; keefektifan dan keefisienan produk pengembangan dalam pembelajaran pada penelitian ini belum terlihat, karena langkah penelitian dari Borg *and* Gall hanya digunakan 7 langkah saja. Meskipun produk ini layak diuji cobakan namun peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian pengembangan lebih lanjut dimasa yang akan datang dengan tema yang sama. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan dimasa yang akan datang perlu dikembangkan khususnya materi bulutangkis maupun materi yang lainnya, dan memilih tingkatan kelas yang berbeda agar lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Borg, Walter. R., and G. M. D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York and London: 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>
- Evangelio, C., Sierra-Díaz, J., González-Víllora, 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>
- Ginanjari, A. (2018). Pengaruh sport education model bulu tangkis terhadap orientasi olahraga siswa smp. *Biomatika Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(2), 280–287. Retrieved from <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/379>
- Gutiérrez, D. (2020). *Evaluation of a program to expand use of sport education model : Teachers ' perception and experience*. 15(October 2019), 23–25. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc2.26>
- Heynoek, Febrita P., Mu'arifin, Widijoto, H., Winarno, Amiq, F., & Hidayat, E. (2010). *Pendidikan Jasmani & Kesehatan Panduan Bagi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Malang: LP3 UM.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Junaedi, A. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Kao, C.-C., & Luo, Y.-J. (2019). The influence of low-performing students' motivation on selecting courses from the perspective of the sport education model. *Physical Education of Students*, 23(6), 269–278. <https://doi.org/10.15561/20755279.2019.0601>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. (June), 1–15.
- Konukman, F., Schneider, R. C., & Marriott, S. T. (2010). Applying the Sport Education Model to Basketball. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81(2), 15–17. <https://doi.org/10.1080/07303084.2010.10598427>
- Kurniawan, R. (2015). *Pengaruh Sport Education Melalui Permainan Net Games Terhadap Kerjasama dan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, R., & Suherman, A. (2015). Penerapan SEM (Sport Education Model) dalam Konteks Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 367–378.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Liu, L., Luo, X., & Wang, Y. (2021). Student self-efficacy on personal and social responsibility within a sport education model. *Revista de Cercetare Si Interventie Sociala*, 72, 236–247. <https://doi.org/10.33788/rcis.72.15>
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional models for physical education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perlman, D., & Perlman, D. (2010). *Change in affect and needs satisfaction for amotivated students within the sport education model Change in Affect and Needs Satisfaction for Amotivated Students within the Sport Education Model*. 433–445.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud 37 tahun 2018 Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. *Jakarta*, 40–41.
- Permendikbud No 4. (2020). *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (Covid- 1 9)*. 300.
- Prasetyo, Z. K. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas Serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik Smp. In *Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Rahayu, D., Ichas, S., & Sutini, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Sadjati, I. M. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sapti, M. (2019). Implementasi Sport Education Model Dalam Peningkatan Aktivitas Fisik Siswa SMP. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689–1699.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2011). *Complete Guide to Sport Education*. Champaign: Human Kinetics.
- Sujarweni, V. W. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Utama, A. B. (2011). Pelatihan Penyusunan Model Sport Education Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah. *Inotek*, 15(1), 1–18.
- Zubaedi. (2012). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

