



SPORT EDUCATION TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD TINGKAT ATAS UNTUK MENDUKUNG KURIKULUM MERDEKA

Agi Ginanjar¹, Dicky Oktora Mudzakir², Halim Wadudu³

^{1,2}STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu

³SDN 1 Pringgacala

E-mail: agiginanjar@stkipnu.ac.id¹, dicky_oktora@stkipnu.ac.id², Hazimirfanmubarak@gmail.com³

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i2.3047>

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ingin menguji pengaruh SE bulu tangkis terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas, ingin mengetahui tingkat motivasi belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan, gender, dan usia, dan ingin mengetahui implementasi SE bulu tangkis yang terjadi di SD tingkat atas. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain *one-shot case study*. Partisipan di dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD di salah satu SD di Kabupaten Indramayu sebanyak 20 orang yang diambil menggunakan *sampling* jenuh dan satu orang guru penjas sebagai *participant observation*. Instrumen penelitian dengan menggunakan angket motivasi belajar dalam pendidikan jasmani siswa SD tingkat atas untuk siswa dan wawancara untuk guru. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif mencari rata-rata, simpangan baku, frekuensi, persentase, uji kecenderungan, *one-sample t-test*, dan deskripsi secara kualitatif. Penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh SE bulu tangkis terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas, tingkat motivasi belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan cenderung berkategori baik, perbedaan motivasi belajar dari faktor gender dan usia tidak terlihat perbedaan yang berarti, dan implementasi SE bulu tangkis yang terjadi di SD tingkat atas memungkinkan adanya peran pelatih, pemain, wasit, dan publikasi untuk kesuksesan musim SE bulu tangkis. Sebisa mungkin SE digunakan dalam pembelajaran penjas sebagai pendukung Kurikulum Merdeka. Perlu penelitian lebih lanjut dengan menggunakan SE olahraga lain agar hasil dan temuan yang telah didapat akan lebih digeneralisasikan.

Kata Kunci: *Sport Education; Motivasi; Sekolah Dasar; Kurikulum Merdeka*

PENDAHULUAN

Salah satu mata Pelajaran yang terkandung dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan jasmani (penjas). Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan lebih menggunakan ranah psikomotor untuk mencapai tujuan pembelajaran agar siswa tetap menjaga jasmaninya tetap bugar melalui aktivitas jasmani atau olahraga (Ginanjar, 2022). Saat ini SD telah gencar-gencarnya mengimplmentasikan Kurikulum Merdeka (KM) termasuk juga mata pelajaran penjas. Mekanisme implementasi KM dengan pengembangan berbagai perangkat ajar oleh satuan pendidikan (Keputusan Mendikbudristek No. 262/ M/ 2022 Tahun

2022). Dalam KM, terdapat Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran penjas untuk kelas V dan VI masuk kedalam fase C. CP merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022). Fase C CP mata pelajaran penjas, peserta didik mampu menunjukkan kemampuan pola gerak dasar dan keterampilan, prinsip aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani, pola perilaku hidup sehat, perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu tertentu secara konsisten, serta mendukung nilai-nilai aktivitas jasmani (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022).



Lebih lanjut lagi, rasional mata pelajaran penjas dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022). Salah satu model dapat menggunakan model kurikulum untuk penjas yang mendukung implementasi KM. Salah satu model kurikulum penjas dapat menggunakan *Sport Education* (SE).

SE adalah model kurikulum yang dapat dikembangkan secara luas oleh guru untuk digunakan dalam berbagai bentuk aktivitas olahraga (Ginjar, 2019a; Ginjar, Mubarak, et al., 2021b), dengan berbagai peran yang terlibat dalam aktivitas olahraga tersebut layaknya kompetisi atau kejuaraan (Ginjar et al., 2022). Tujuan SE adalah 1) pengembangan kompetensi terkait dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan olahraga, 2) melekat terkait aturan-aturan dalam olahraga, dan 3) antusias, yang berarti antusias dalam mengikuti kegiatan olahraga (Ginjar, Mubarak, et al., 2021b), dengan menggunakan enam karakteristik khusus yaitu: musim, afiliasi, kompetisi formal, acara puncak, penyimpanan catatan, dan perayaan (Ginjar, 2019a; Ginjar, Kharisma, et al., 2021; Ginjar, Mubarak, et al., 2021b).

Penelitian SE khusus untuk anak SD di Indonesia masih sedikit literatur yang dapat digunakan. Sehingga menimbulkan pertanyaan besar apakah SE dapat digunakan pada mata pelajaran penjas untuk anak SD khususnya kelas VI. Dari hasil penelusuran SE di tingkat SD menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan SE model di SD kelas V menggunakan atletik *kids* terhadap hasil belajar (Johan & Agustan, 2017). Hasil penelitian tersebut belum dapat dijadikan acuan bahwa SE dapat digunakan karena hasil akhir kepada hasil belajar dengan menggunakan kemampuan *squat forg jump* yang mengarah kepada kekuatan otot kaki. Oleh karena itu masih banyak yang harus dikaji kembali terkait dengan penggunaan SE di tingkat SD.

Selain itu motivasi juga menjadi peran penting dalam pencapaian penggunaan SE. Di Indonesia terkait dengan penggunaan SE terhadap motivasi dari hasil penelusuran belum sama sama sekali belum dilakukan. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terkait pengaruh SE terhadap motivasi dari hasil penelusuran sama sekali belum dilakukan. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMA) terkait pengaruh SE terhadap motivasi dari hasil penelusuran menyatakan bahwa pada kelas XI dapat memicu tingginya motivasi (Hasyim et al., 2020). Motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI lebih baik menggunakan SE daripada model tradisional (Hartono et al., 2014). SE telah dibahas lengkap terkait dengan tingkat motivasi dan pengaruh SE terhadap motivasi di Pendidikan Tinggi (PT) (Ginjar, Mubarak, et al., 2021a).

Dengan adanya fenomena terkait pembelajaran penjas seperti: perubahan kurikulum ke KM yang lebih bersifat SCL dan belum adanya penggunaan SE terhadap motivasi pada siswa SD. Maka tujuan dari penelitian ini memiliki beberapa tujuan, sebagai berikut: 1) tujuan khusus, ingin menguji pengaruh SE terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas. Tujuan umum, 2) ingin mengetahui tingkat motivasi belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan, gender, dan usia, dan 3) ingin mengetahui implementasi SE yang terjadi di SD tingkat atas berdasarkan persepsi guru.

METODE.

Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain *one-shot case study*. Dalam desain *one-shot case study* terdapat suatu kelas diberi *treatment* lalu diberikan *posttest* dan diobservasi hasilnya (Ginjar, 2019b).

Partisipan yang terlibat di dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD di salah satu SD di Kabupaten Indramayu sebanyak 20 orang yang diambil menggunakan *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh digunakan jika jumlah populasi kurang dari 30 orang (Ginjar, 2019b). Terkait dengan persepsi guru didalam penelitian ini



melibatkan satu orang guru yang mengimplemtasikan SE sebagai *participant observation*. *Participant observation* jika observer turut ambil bagian dalam kegiatan atau terlibat secara langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diobservasi. Sebagai informasi guru tersebut telah mengalami belajar menggunakan SE baik secara empiris dan teoritis selama satu semester saat menjadi mahasiswa di salah satu program studi bidang olahraga di wilayah Kabupaten Indramayu. Hasil dari observasi guru kemudian akan dilakukan wawancara untuk mendapatkan persepsi selama menggunakan SE.

Program SE yang digunakan di dalam penelitian ini dengan menggunakan bulu

tangkis mengacu kepada SE tiga fase yang terdiri dari: *tactical development*, *inter/ intra team games with practices*, dan *postseason* (Ginjar, 2019c, 2019a), dengan nilai keterandalan program SE sebesar 0,94 pada perencanaan dan 0,73 pada implementasi (Ginjar, 2019c). Namun demikian, terkait dengan keterbatasan peneliti dan sebagai projek awal SE di SD tingkat atas. Pada fase *tactical development* dilakukan dua kali pertemuan sebagai awal pembagian tim dan juga latihan awal, pada fase *inter/ intra team games with practices* dilakukan satu kali pertemuan, dan fase *postseason* dilakukan satu kali pertemuan. Sehingga total hanya empat kali pertemuan. Untuk lebih jelas program SE dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Program SE Bulu Tangkis.

Pertemuan	Fase SE	Materi
1	<i>Tactical development</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembagian peran tim • Latihan teknik dasar
2		<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • Latihan teknik dasar
3	<i>Inter/ intra team games with practices</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan tim • Pertandingan antar teman
4	<i>Postseason</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan teknik dasar

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan terdapat 6 peran yang terlibat yaitu: pemain, pelatih, manajer, wasit, pencatat pertandingan, dan publikasi (Ginjar, Kharisma, et al., 2021; Ginjar, Mubarak, et al., 2021b). Didalam penelitian ini menggunakan 5 peran yang terlibat yaitu: pemain, pelatih, manajer, wasit, dan dokumentasi. Kelebihan di dalam penelitian ini dengan menambah adanya peran kesehatan sedangkan pencatat skor disatukan dengan peran wasit yang juga dibantu oleh guru dengan alasan agar tetap menjaga *fair play* dalam pertandingan. Dalam pembagian tim di dalam penelitian ini langsung membagi 3 tim namun tidak seimbang. Tim A dengan nama tim "Marmut Cilik" terdapat 8 orang yang terdiri dari 1 orang pelatih, 1 orang manager, 1 orang wasit, 1 orang publikasi, 1 orang kesehatan, dan 3 orang pemain. Tim B dengan nama tim "FC Neo Tiger" dan juga Tim C dengan nama tim "Pringgadani" terdapat 6 orang

yang terdiri dari 1 orang pelatih, 1 orang manager, 1 orang wasit, 1 orang publikasi, 1 orang kesehatan, dan 1 orang pemain.

Instrumen penelitian dengan menggunakan angket motivasi belajar dalam pendidikan jasmani siswa SD tingkat atas sebanyak 30 item tes yang digunakan dengan reliabilitas sebesar 0,90 (Nur et al., 2021). Untuk mengetahui persepsi guru terkait pengimplementasian guru menggunakan SE dengan menggunakan wawancara secara mendalam. Guru diberikan kebebasan untuk berbicara dan juga diberikan kebebasan waktu berbicara terkait dengan impelentasi SE.

Teknik analisis data sesuai dengan tujuan penelitian ingin menguji pengaruh SE terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas menggunakan *one-sample t-test* dengan bantuan SPSS sesuai prosedur perhitungan menurut Ginjar (2021). Sedangkan untuk tujuan penelitian ingin mengetahui bagaimana tingkat motivasi



belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan, gender, dan usia dengan menggunakan statistika deskriptif mencari rata-rata, simpangan baku, frekuensi, persentase, dan uji kecenderungan dengan bantuan *microsoft excel* sesuai prosedur perhitungan menurut Ginanjar (2021). Untuk perhitungan data seluruh tujuan penelitian ini, peneliti menentukan terlebih dahulu nilai konstanta dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk menentukan nilai konstanta motivasi belajar yang disesuaikan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75% sesuai dengan ketentuan dari sekolah. Untuk nilai konstanta motivasi belajar pada KKM dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Konstanta Motivasi Belajar Pada KKM.

Prosentase	Rentang Nilai	Nilai
100%	30	100
90%	27-29	90
80%	24-26	80
75%	23	75
70%	21-22	70
60%	18-20	60
50%	15-17	50
40%	12-14	40
30%	9-11	30
20%	6-8	20
10%	3-5	10

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data didapat terkait dengan tujuan penelitian ingin menguji pengaruh SE terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas. Didapat nilai $t_{hitung} = 4,25$ dengan sig. $0,00 < 0,05$ pada test value 75, yang berarti terdapat pengaruh SE terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

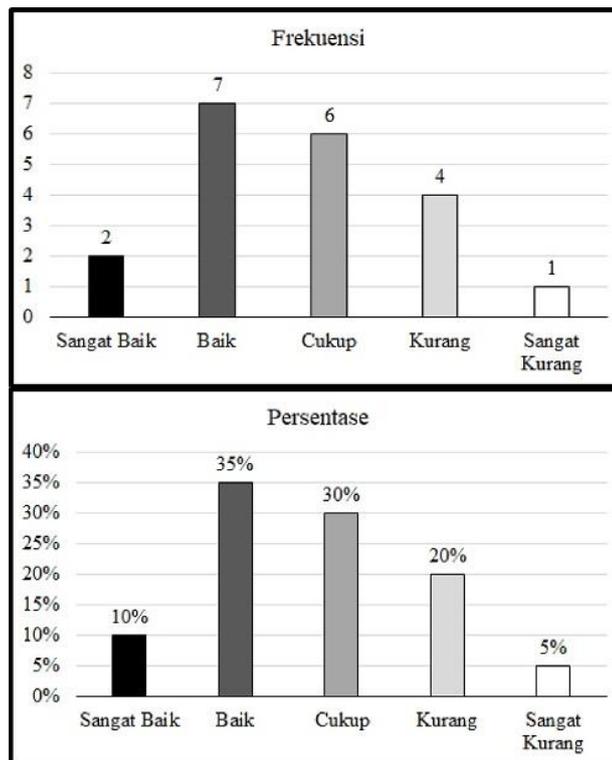
Tabel 3. Uji *One-sample t-test* Motivasi Belajar Siswa.

Variabel	t_{hitung}	Sig.
Motivasi Belajar	4,25	0,00 < 0,05

Terkait dengan tujuan penelitian bagaimana tingkat motivasi belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan, gender, dan usia. Secara keseluruhan 2 siswa masuk dalam kategori sangat baik atau sebesar 10%, 7 siswa masuk dalam kategori baik atau sebesar 35%, 6 siswa masuk dalam kategori cukup atau sebesar 30%, 4 siswa masuk dalam kategori kurang atau sebesar 20%, dan 1 siswa masuk dalam kategori sangat kurang atau sebesar 5%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 1.

Tabel 4. Program SE Bulu Tangkis.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
> 99	Sangat Baik	2	10%
89-98	Baik	7	35%
80-88	Cukup	6	30%
70-79	Kurang	4	20%
< 70	Sangat Kurang	1	5%



Gambar 1. Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar Siswa

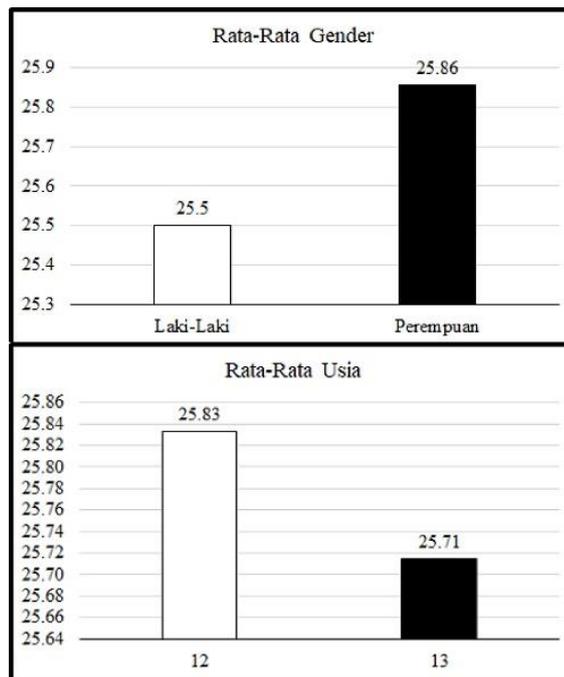
Kemudian untuk rata-rata gender pada laki-laki sebesar 25,5 dan perempuan sebesar 25,86. Sedangkan pada usia, untuk rata-rata usia 12 tahun sebesar 25,83 dan 13 tahun sebesar 25,71. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3. Terkait dengan tujuan penelitian ingin mengetahui implementasi SE bulu tangkis yang terjadi di SD tingkat atas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peran yang penting untuk SE bulu tangkis pada siswa SD tingkat atas adalah peran pelatih, pemain, wasit, dan publikasi.

PEMBAHASAN

Pengaruh SE Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini memberikan temuan baru terkait dengan motivasi belajar menggunakan SE di SD. Sehingga penelitian ini mendukung hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Pada tingkat SD menyatakan bahwa SE lebih menyenangkan daripada penjas sebelumnya yang diukur

menggunakan kuesioner tentang aspek motivasi (McPhail et al., 2008), SE berpotensi untuk motivasi siswa untuk bertahan selama pertandingan (Hastie et al., 2016), SE efektif dalam memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa SD dalam penjas (Knowles et al., 2018). Pada siswa SMP menyatakan bahwa kondisi SE lebih berhasil dalam mempertahankan tingkat tinggi motivasi siswa kelas 8 (Spittle & Byrne, 2009), SE meningkatkan motivasi menggunakan *self-determination theory* (SDT) pada siswa SMP (Perlman, 2010, 2011, 2012, 2014; Perlman & Karp, 2010), SE menyebabkan motivasi yang lebih besar sehingga kompetensi yang dirasakan pada siswa SMP usia 15-16 tahun menjadi aktif secara fisik (Gil-arias et al., 2017). Pada siswa SMA menyatakan bahwa SE dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas siswa SMA (Hasyim et al., 2020; Hartono et al., 2014; Wallhead & Ntoumanis, 2004).



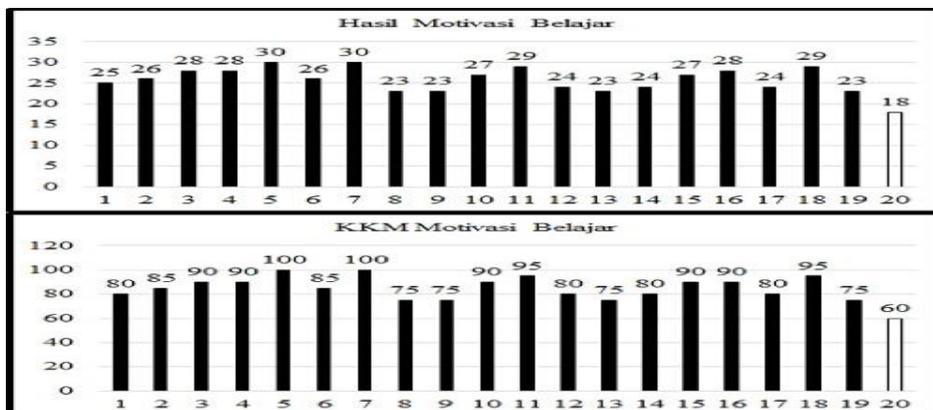
Gambar 2. Perbedaan Rata-Rata Gender Dan Rata-Rata Usia Motivasi Belajar Siswa.

Tingkat Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan SE

Terkait dengan tingkat motivasi menggunakan SE dilihat dari gender penelitian ini menyatakan bahwa perempuan memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki walaupun tidak jauh perbedaannya. Sehingga penelitian ini mendukung bahwa perempuan juga memberikan motivasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan SE (Ginanjar, Mubarak, et al., 2021a). Terkait dengan usia penelitian ini memberikan temuan baru bahwa SE dapat digunakan untuk siswa SD tingkat atas pada usia 12

dan 13 tahun. Jika dilihat secara keseluruhan bahwa tingkat motivasi belajar siswa cenderung masuk kedalam kategori baik.

Dari 20 orang partisipan yang terlibat, terdapat satu orang yang memiliki motivasi di bawah nilai konstanta atau KKM 75 yang telah ditentukan atau sebesar 23. Bila dipersentasekan sebesar 95% siswa dari 20 orang telah memiliki tingkat motivasi yang telah melebihi KKM. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa SE dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa selama mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Dan KKM Motivasi Belajar Siswa

Implementasi SE Yang Terjadi Di SD Tingkat Atas

Hasil wawancara dengan guru sebagai *participant observation* terkait dengan awal pengimplementasian SE memberikan siswa kebebasan untuk memilih olahraga yang akan digunakan dan sesuai kesepakatan terkait dengan sarana dan prasarana yang dimiliki dan minat siswa memilih olahraga bulu tangkis. Memberitahu peran-peran apa saja yang akan digunakan beserta dengan tugas dari masing-masing peran tersebut. Dari pandangan guru, beliau langsung memilih peran-peran yang akan digunakan dan beliau memilih peran pemain, pelatih, manajer, wasit, dokumentasi, dan kesehatan sesuai dengan karakteristik pada olahraga bulu tangkis. Dari hasil yang didapat juga bahwa peran manager telah membuat kontrak tetapi hanya dengan pihak pelatih yang dapat dilihat pada Gambar 5 dan juga membuat absen harian setiap tim yang dapat di lihat pada Gambar 1. Namun demikian sesuai literatur seharusnya semua peran yang terlibat dalam tim dibuatkan kontrak peran oleh manager (Ginanjari, 2019a; Ginanjari, Kharisma, et al., 2021; Ginanjari, Mubarak, et al., 2021b).

Pada saat pertemuan pertama yang merupakan fase *tactical development*. Dikarenakan kehadiran siswa yang pada saat pertemuan pertama hanya 18 orang siswa yang hadir dan dibagi kedalam tiga tim. Untuk peran-peran siswa bebas memilih peran apa saja di dalam timnya. Setelah itu langsung latihan, hasil mengejutkan mulai terjadi ketika peran publikasi dapat menjadwalkan perannya sesuai dengan tugasnya, namun demikian dalam pembuatan berita dari setiap publikasi masih belum menunjukkan penulisan berita dengan kejadian yang sesungguhnya berita lebih kepada tugas-tugas dari setiap peran yang di tampilkan oleh bagian publikasi. Namun dengan hasil ini sesuai dengan yang menjadi literatur bahwa tugas peran publikasi membuat berita atau dokumentasi kegiatan (Ginanjari, 2019a; Ginanjari, Kharisma, et al., 2021; Ginanjari, Mubarak, et al., 2021b), dan ini lebih kepada dokumentasi dari kegiatan yang telah dilakukan.

Pada pertemuan kedua yang masih pada fase *tactical development*. Dua orang

siswa yang hadir memilih sendiri bergabung dengan tim "Marmut Cilik" dan guru membiarkan hal itu terjadi. Hal ini menjadi sorotan peneliti seharusnya dapat dibagi kepada masing-masing tim yang berbeda atau bisa juga dengan cara diundi untuk menentukan masuk kepada tim yang mana atau lebih baik sesuai dengan jumlah partisipan di dalam kelas sebanyak 20 siswa walaupun tidak hadir mereka langsung ditentukan masuk kedalam tim yang mana. Ini yang membuat perbedaan pembagian kelompok peran. Jika sesuai dengan literatur yang telah diberikan lebih baik terlebih dahulu membagi peran wasit, pencatat pertandingan, dan publikasi yang masuk kedalam *out the roles team* sehingga dapat lebih membagi siswa kedalam tim secara berimbang (Ginanjari, Mubarak, et al., 2021a). Sama halnya dengan pada pertemuan pertama peran publikasi dari setiap tim membuat dokumentasi.

Pada pertemuan ketiga yang masuk ke fase *inter/intra team games with practices*. Disini mulai terjadi perubahan bentuk peran yang mana tim kesehatan dan manajer ikut berlatih sebagai lawan uji tanding dari pemain. Hal mengejutkan terjadi kembali pada bagian publikasi. Peran publikasi dari tim "FC Neo Tiger" sudah dapat merangkai berita walaupun masih belum terlihat baik. Namun berita tersebut terlihat menarik dengan ada perkataan "karena pelatih memiliki motivasi dan tujuan agar bisa memenangkan perlombaan nanti", mungkin maksudnya pelatih memberikan motivasi yang bertujuan bisa memenangkan perlombaan nanti. Walaupun terlihat rancu tetapi mulai memiliki progress dalam penulisan berita. Pada tim "Pringgadani" kalimat yang menarik "atlet sedang latihan bulu tangkis dengan temannya" mungkin maksudnya sedang beradu tanding dengan teman dalam satu tim mereka.

Pada pertemuan keempat merupakan pertemuan akhir dari penelitian ini pada fase *postseason*. Hal yang menarik hasil wawancara dengan guru sebagai *participant observation* bahwa pertandingan dilakukan secara ganda, padahal jumlah pemain dari tim "FC Neo Tiger" dan tim "Pringgadani" hanya memiliki satu orang pemain. Namun guru berkata peran kesehatan dan manajer ikut menjadi sebagai pemain, tetapi beliau



lupa kejadian yang sebenarnya hanya ingat dan memberikan instruksi peran kesehatan dan manager boleh ikut menjadi pemain setelah kesepakatan bersama. Hal ini mendukung literatur bahwa bila ada masalah guru sebagai fasilitator dapat memberikan solusi (Ginanjar, 2019a; Ginanjar, Kharisma, et al., 2021; Ginanjar, Mubarak, et al., 2021b), walaupun tidak dibenarkan bahwa peran lain bisa ikut bermain. Hal ini juga yang menjadi sorot pentingnya ada kontrak setiap peran di awal sebagai tanggung jawab dari setiap siswa. Kemudian, perlunya wasit dan pencatat pertandingan saling berkoordinasi dalam membuat peraturan pertandingan dan dalam penelitian ini hanya wasit saja yang berperan dan membuat peraturan tetapi lupa untuk didokumentasikan dan yang paling parah berdasarkan hasil wawancara juga pencatat hasil pertandingan yang telah dilaksanakan tidak diberikan kepada guru siswa yang berperan sebagai wasit membuang hasil pencatatan skornya. Padahal guru sudah memberikan pemahaman tentang cara membuat laporan dan guru berkalah mungkin karena anak SD jadi masih susah untuk membuatnya. Sistem pertandingan dengan menggunakan sistem 15 poin tidak menggunakan rally poin. Selain itu juga pentingnya ada *technical meeting* sebelum pertandingan (Ginanjar, Kharisma, et al., 2021; Ginanjar, Mubarak, et al., 2021b), agar hasil kerja wasit dan pencatat skor dapat ditampilkan pada saat *technical meeting* sehingga semua siswa mengetahui seperti apa peraturan pertandingan yang nantinya akan dilaksanakan. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan penting adanya *technical meeting* untuk memberikan pemahaman terkait dengan peraturan permainan atau pertandingan dengan adanya kejuaran dalam SE (Ginanjar et al., 2023). Selain itu pertandingan dilakukan tanpa format pertandingan jadi tidak jelas seperti bagaimana sistem pertandingan yang digunakan sehingga menghilangkan karakteristik SE pada bagian perayaan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melihat kepada meriahnya perayaan terjadi (Ginanjar, Kharisma, et al., 2021;

Ginanjar, Mubarak, et al., 2021b), dalam penelitian ini terlihat seperti apa bentuk dari perayaan terjadi. Hal menarik terjadi pada publikasi di tim "Pringgadani" yang sudah membuat berita melihat kepada yang terjadi dilapangan seperti berkata bertanding 2vs2 dengan musuhnya, walaupun dalam segi penyampaian masih terlihat kurang baik.

Secara keseluruhan berdasarkan keaktifan dari setiap peran siswa. Pelatih kurang aktif dikarenakan malah ikut berlatih bersama pemain dan kurang memberikan instruksi-instruksi layaknya seorang pelatih. Peran pemain berjalan dengan sebagaimana mestinya sebagai seorang atlet. Manager juga dirasa kurang begitu aktif sehingga ini yang juga menyebabkan peran manager ikut juga sebagai pemain, walupun manajer telah membuat laporan kontrak peran kepada pelatih namun ini haruslah dibuat kepada semua peran yang ada didalam tim. Peran wasit aktif selama pertandingan berjalan baik saat latihan dan saat pertandingan. Ketika latihan jika ada tim yang berlatih uji tanding didalam timnya peran ini langsung berperan menjadi wasit. Sedangkan Ketika pertandingan berjalan ketiga wasit dari masing-masing tim saling berkolaborasi ada yang menjadi wasit utama dan pencatat pertandingan walupun tidak ada bentuk dari dokumentasi yang dilaporkan. Peran dokumentasi merupakan peran yang paling aktif, ini juga dibuktikan dengan adanya laporan-laporan dokumentasi dari setiap pertemuannya. Peran kesehatan tidak berjalan karena tidak ada yang cedera, lebih banyak berdiam diri dan *memback up* peran pemain, ini juga yang menyebabkan peran ini ikut sebagai pemain dan guru juga menyarankan agar peran ini tidak harus digunakan dalam SE. Dari hasil tersebut peran yang memungkinkan untuk dilaksanakan dalam implementasi SE pada siswa SD tingkat atas adalah peran pelatih, pemain, wasit, dan publikasi

Hasil yang menarik juga bahwa guru menyatakan kendala dalam pembelajaran bukan karena musim SE yang terlalu pendek sehingga minat siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran, tetapi dari hasil yang didapat secara kuantitatif motivasi belajar siswa dengan menggunakan SE



sebanyak 95% siswa memiliki motivasi yang dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Ini juga memungkinkan mengapa hal ini bisa terjadi karena menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan adanya kesepakatan antar kelompok jika ada yang tidak berangkat bisa diberikan sanksi oleh manager seperti apa bentuknya lari ataupun apa bentuknya terserah dari manager bertujuan agar disiplin dan ini memberikan dampak siswa semua hadir kecuali satu orang peran kesehatan pada tim "Pringgadani" dikarenakan. Kemudian sesuai karakteristik SE dengan adanya turnamen guru mengatakan bahwa turnamen datang semua kecuali satu orang yang sakit. Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa kehadiran dari setiap siswa ketika memasuki turnamen atau fase *postseason* siswa ingin mengikuti turnamen yang dilaksanakan (Ginjar, Kharisma, et al., 2021; Ginjar, Mubarak, et al., 2021b). Bila di lihat dari faktor guru itu sendiri dalam menggunakan SE tidak terlalu mengalami kesulitan ini dapat dikarenakan pengalaman guru yang pernah mengalami belajar menggunakan SE baik secara empiris dan teoritis. Oleh karena itu perlu adanya sosialisai penggunaan SE untuk guru-guru penjas SE terkait dengan implementasi SE pada siswa SD kelas atas. Ini sejalan dengan pernyataan sosialisai profesional yang terjadi di PETE memiliki pengaruh paling besar pada pengalaman guru prajabatan SD dalam belajar mengajar model SE (Mcmahon & Macphail, 2007).

Hubungan SE dengan KM

Dari hasil yang didapat dan jika disandingkan dengan apa yang menjadi harapan rasional, tujuan, dan karakteristik mata pelajaran penjas sesuai CP mata pelajaran penjas (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022). Jika dilihat dari rasional mata pelajaran penjas sesuai CP yang mengharapkan penjas dalam implementasinya dapat menggunakan model sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar yang diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah setiap peserta didik dengan menekankan pada

kebugaran jasmani, pembendaharaan gerak, sikap positif, yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022), ini sepertinya dapat teralisasi dengan menggunakan SE sesuai dengan tujuan SE yang menyatakan 1) pengembangan kompetensi terkait dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan olahraga, 2) melek terkait aturan-aturan dalam olahraga, dan 3) antusias, yang berarti antusias dalam mengikuti kegiatan olahraga (Ginjar, Mubarak, et al., 2021b).

Dalam penelitian ini juga mendukung dari semua itu seperti pengembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan siswa jadi memiliki pengetahuan menjadi seorang pelatih, pemain, manager, wasit, dan publikasi dalam menjalankan kegiatan olahraga, kemudian keterampilan olahraga dapat dipenuhi oleh peran pemain jika hanya ingin kepada keterampilan gerak semata. Tetapi SE memberikan keterampilan lain berdarakan peran-peran lainnya yang nantinya berguna dimasyarakat untuk mengadakan kejuaran karena aktivitas yang terjadi tidak hanya pemain saja tetapi ada aktivitas lain yang harus memiliki keterampilan untuk mengelolanya. Dari hasil tersebut pastinya siswa akan melek atau paham sehingga dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya dalam aturan-aturan yang ada dalam kegiatan olahraga seperti bagaimana cara aturan permainan bulu tangkis, cara membuat berita olahraga, cara mengelola sebuah tim olahraga, cara mewasiti, dan cara melatih atlit yang memiliki aturan-aturan tersendiri yang akhirnya akan antusias dalam adanya kegiatan olahraga baik dalam pembelajaran dan diluar pembelajaran karena untuk antusias dalam kegiatan olahraga tidak harus menjadi atlit saja tetapi ada peran lain yang harus saling mendukung sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh.

Bila dihubungkan dengan tujuan mata pelajaran penjas sesuai CP yang terdapat enam tujuan penjas yang sejalan dengan lima karakteristik penjas seperti: mampu



menerapkan dalam kehidupan nyata sepanjang hayat, pengalaman langsung riil, dan otentik dalam penalaran kritis, kolaborasi, komunikasi, berfikir tingkat yang lebih tinggi, tugas gerak, lingkungan yang berprinsip pada *developmentally appropriate practice* (DAP), profil Pancasila, elemen-elemen gerak (keterampilan, pengetahuan, pemanfaatan, dan nilai-nilai) (Badan Standar, Kuriulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI, 2022). Dari hasil penelitian ini memungkinkan siswa dapat terus mengikuti kegiatan olahraga walaupun tidak berperan sebagai atlet tetapi dapat juga mencapai pertumbuhan dan perkembangan setiap individu siswa dalam penerapan konsep, strategi, dan taktik dalam olahraga bulu tangkis. Dengan berbagai peran di dalam tim ini dapat menumbuhkan kerja sama, gotong royong, dan tanggung jawab baik secara individu dan kelompok (seperti adanya *memback up* peran teman lainnya didalam penelitian ini) sesuai dengan kapasitasnya sesuai peran yang didapat dengan pembelajaran yang penuh dengan interaksi yang terjadi antara semua siswa dengan adanya tantangan dalam mengikuti kegiatan kompetisi atau turnamen. Ini sejalan dengan pernyataan bahwa SE merupakan model yang sah untuk penjas di SD yang memfasilitasi guru kepada siswa merealisasikan kerangka kurikulum yang relevan untuk menjadi inklusif dan menarik bagi siswa (Pill, 2008).

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih banyak keterbatasan seperti jumlah partisipan yang kurang memadai dan waktu penelitian yang singkat karena tidak sesuai literatur bahwa dalam SE minimal menggunakan 15 kali pertemuan (Ginanjar, 2019a; Ginanjar, Kharisma, et al., 2021; Ginanjar, Mubarak, et al., 2021b) dan 10 sampai 12 pertemuan (Siedentop et al., 2011). Kelemahan dan interpretasi peneliti terhadap hasil-hasil yang tidak terdokumentasikan juga menjadi salah satu keterbatasan di dalam penelitian ini. Perlu mengetahui terlebih dahulu karakteristik dari setiap anak SD, ini sejalan dengan pernyataan bahwa perlunya mengadaptasi model agar sesuai dengan

kebutuhan perkembangan anak SD (Mowling et al., 2006).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh SE bulu tangkis terhadap motivasi belajar siswa SD tingkat atas, tingkat motivasi belajar siswa SD tingkat atas setelah menggunakan SE bulu tangkis secara keseluruhan cenderung berkategori baik, perbedaan motivasi belajar dari faktor gender dan usia tidak terlihat perbedaan yang berarti, dan implementasi SE bulu tangkis yang terjadi di SD tingkat atas memungkinkan adanya peran pelatih, pemain, wasit, dan publikasi untuk kesuksesan musim SE bulu tangkis. SE dapat mejadi salah satu model kurikulum yang dapat dikembangkan oleh guru penjas sebagai upaya pendukung KM yang sedang berjalan. Penelitian ini menyarankan agar melakukan penelitian lebih lanjut sejalan dengan masih adanya keterbatasan didalam penelitian ini sehingga dari hasil dan temuan yang didapat didalam penelitian ini akan lebih tergeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kuriulum, D. A. P. K. R. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Fase A – Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*. Kemendikbudristek.
- Gil-arias, A., Harvey, S., Carceles, A., Praxedes, A., & Villar, F. Del. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PLoS ONE*, 12(6), 1–17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0179876>
- Ginanjar, A. (2019a). *Implementasi Praktis Sport Education Model*. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan Jasmani*



- dan Olahraga. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A. (2019c). *Pengaruh Sport Education Model dan Tingkat Fundamental Movement Skill terhadap Aktivitas Fisik dan Kompetitif dalam Pendidikan Jasmani*. Disertasi. Bandung: Pendidikan Olahraga SPs Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ginanjar, A. (2021). *Statistika Terapan Dalam Pendidikan Jasmani & Olahraga: Aplikasi Microsoft Excel & SPSS*. Deepublish.
- Ginanjar, A. (2022). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani: Perkembangan Penelitian Di Indonesia* (1st ed.). Program Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A., Kharisma, Y., Ramadhan, R., & Effendy, F. (2021). *Mengetahui, Mengenal, Mempraktikkan, dan Merancang Sport Education Menggunakan Cabang Olahraga Bola Voli*. Deepublish.
- Ginanjar, A., Mubarak, M. Z., & Mudzakir, D. O. (2021a). "College Students" Motivation after Teaching Using Sport Education Season. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4A), 1–7. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091301>
- Ginanjar, A., Mubarak, M. Z., & Mudzakir, D. O. (2021b). *Mengetahui, Mengenal, Mempraktikkan, dan Merancang Sport Education Menggunakan Cabang Olahraga Futsal*. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A., Mubarak, M. Z., Mudzakir, D. O., Kharisma, Y., Ramadhan, R., Effendy, F., Setiawan, A., Oktriani, S., Agustin, N. M., & Bahri, S. (2022). Outcome Based Education Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka "Sejalankah Dengan Sport Education?" *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang 2022: Optimalisasi Pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Melalui Merdeka Belajar*, 1–12.
- Ginanjar, A., Setiawan, A., & Carana. (2023). Analisis Pemahaman Peraturan Permainan Bola Tangan Pada Mahasiswa Setelah Menggunakan Sport Education. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 10–16.
- Hartono, R., Suherman, A., & Rusdiana, A. (2014). Pengaruh Model Sport Education Terhadap Motivasi Dan Intensitas Belajar Gerak Siswa Pada Penjasorkes. *Edusentris*, 1(3), 213. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v1i3.146>
- Hastie, P. A., Ward, J. K., & Brock, S. J. (2016). Effect of graded competition on student opportunities for participation and success rates during a season of Sport Education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(3), 316–327. <https://doi.org/10.1080/17408989.2016.1203888>
- Hasyim, Ramadan, G., Putra, D. D., Okilanda, A., Mulayana, N., Hadiana, O., Fajar, M., & Iskandar, D. (2020). Sport Education Model: Improving Student Motivation in Physical Education. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(8), 1421–1426. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I8/P280155>
- Johan, D., & Agustan, B. (2017). Pengaruh Penerapan Sport Education Model (SEM) Terhadap Hasil Belajar Atletik Kids. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(1), 26–36. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i1.29>
- Keputusan Mendikbubristek No. 262/ M/ 2022. (2022). *Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.



- Kemendikbud.
- Knowles, A., Wallhead, T., & Readdy, T. (2018). Exploring the Synergy between Sport Education and in-School Sport Participation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(2), 113–122. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2017-0123>
- McMahon, E., & Macphail, A. (2007). Learning to teach sport education: The experiences of a pre-service teacher. *European Physical Education Review*, 13(2), 229–246. <https://doi.org/10.1177/1356336X07076878>
- McPhail, A., Gorely, T., Kirk, D., & Kinchin, G. (2008). Children's Experiences of Fun and Enjoyment During a Season of Sport Education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 79(3), 344–355. <https://doi.org/10.1080/02701367.2008.10599498>
- Mowling, C. M., Brock, S. J., & Hastie, P. A. (2006). Fourth grade students' drawing interpretations of a sport education soccer unit. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25(1), 9–35. <https://doi.org/10.1123/jtpe.25.1.9>
- Nur, L., Ginanjar, A., Malik, A. A., & Pingon, L. (2021). Validity and Reliability of Elementary School Students' Learning Motivation Instruments in Physical Education. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(2), 205–215. <https://doi.org/10.35194/jm.v11i2.1843>
- Perlman, D. (2010). Change in Affect and Needs Satisfaction for Amotivated Students within the Sport Education Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29, 433–445. <https://doi.org/10.1123/jtpe.29.4.433>
- Perlman, D. (2011). Examination of self-determination within the sport education model Examination of Self-Determination within the Sport Education Model. 2(1), 79–92.
- Perlman, D. (2012). The influence of the Sport Education Model on developing autonomous instruction. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 17(5), 493–505. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.594430>
- Perlman, D. (2014). Motivating the Student: Sport Education Can Be a Framework for Success. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(6), 12–16. <https://doi.org/10.1080/07303084.2014.926845>
- Perlman, D., & Karp, G. G. (2010). A self-determined perspective of the Sport Education Model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 15(4), 401–418. <https://doi.org/10.1080/17408980903535800>
- Pill, S. (2008). A Teachers' Perceptions of the Sport Education Model as an Alternative for Upper Primary School Physical Education. *ACHPER Australia Healthy Lifestyles Journal*, 55(2), 23–29.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, H. van der. (2011). *Complete Guide to Sport Education*. Human Kinetics.
- Spittle, M., & Byrne, K. (2009). The influence of Sport Education on student motivation in physical education. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 14(3), 253–266.
- Wallhead, T. L., & Ntoumanis, N. (2004). Effects of a Sport Education Intervention on Students' Motivational Responses in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 23(1), 4–18. <https://doi.org/10.1123/jtpe.23.1.4>