

PELATIHAN PENYUSUNAN MODEL *SPORT EDUCATION* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH

Oleh: Sismadiyanto
FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This training aims at giving preview in the arrangement of swimming teaching model based on religious moral values for students of FIK UNY. There are two approaches for activities method. First is theoretical approach which consists of material presentation, discussion, and question answer. Second one is practical approach which consists of mastering the swimming basic technique, class management based on religious moral values, water games, etc. Each of approaches then was evaluated using swimming teaching program based on religious moral values. The material presentation focuses on: theoretical and practical material about swimming basic skill, swimming rules, basic safety water, and swimming teaching model based on religious moral values.

The indication of training successfulness could be seen from the high motivation of participants in following it and also from the new science and skill about swimming learning model based on religious moral values that was gotten. The program of people service was going well and followed by 31 of participants.

Based on result discussion that was presented then there are some high light points: (1) There are lots of students voices that hoping a special class in swimming subject which separates male and female students, (2) They also want to use swimsuit that can close over the body, (3) there is a tension from female students who wear veil then she leave out it because of swimming rule about cloth manner in swimming class, (4) time for swimming class is just same with public visitors who also use same facilities of pool so then it could be like a public show for them, (5) It should be a female teacher for female students and a male teacher for males.

Keywords: *Teaching model, swimming, religious moral values*

A. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pendidikan Jasmani yang dalam kurikulum disebut secara paralel dengan istilah lain menjadi Pendidik-

an Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah, mulai dari SD sampai dengan SMA. Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral

dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (CDC, 2000; Disman, 1990; Pate dan Trost, 1998).

Pengalaman gerak yang didapatkan siswa dalam Pendidikan Jasmani merupakan kontributor penting bagi peningkatan angka partisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga yang sekaligus juga merupakan kontributor penting bagi kesejahteraan dan kesehatan siswa (Siedentop, 1990; Rattliffe, 1994; Thomas and Laraine, 1994; Stran and Ruder 1996; CDC, 2000). Untuk itu, tidak mengherankan, peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar (PBM) Pendidikan Jasmani selalu menjadi fokus perhatian semua pihak yang peduli terhadap pendidikan.

Sejauh ini, proses pembelajaran pendidikan jasmani masih berlangsung secara konvensional. Artinya, pola pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan penyampaian teknik-teknik dasar cabang olahraga yang terpisah dari permainan cabang olahraga tertentu. Sebaliknya, model *sport education* berorientasi pada keterlibatan siswa secara langsung (*student centered*), dimana program pembelajarannya dikemas dalam bentuk kompetisi olah-

raga. Metode ini dipercaya mampu mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral yang baik, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih.

Berdasarkan observasi lapangan tentang pembelajaran pendidikan jasmani di beberapa sekolah baik SD, SMP maupun SMA, pembelajaran masih disampaikan secara terpisah antara teknik dasar olahraga dengan suasana permainan sebenarnya. Apabila melakukan permainan, permainan tersebut tidak sesuai dengan hakikat kemampuan siswa serta kehilangan nilai-nilai keolahragaan. Terlebih proses pembelajaran tidak memberikan pengalaman yang lengkap pada siswa dalam berolahraga. Hal ini dianggap tidak sesuai dengan konsep "*developmentally appropriate practices*". Bahkan, dalam kenyataannya pun, untuk sebagian besar siswa cara seperti ini kurang menyenangkan dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dengan kata lain, kompetensi dasar dan standar kompetensi pendidikan jasmani di sekolah berorientasi pada pembelajaran gerak semata (*motor learning*).

Berikut adalah ciri-ciri pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang selama ini diterapkan oleh guru, yang pengusul ambil selama *survey* awal di sekolah-sekolah di wilayah D.I. Yogyakarta selama tahun 2008-2009.

- a. Metode pembelajaran berorientasi pada *teacher centered* bukan *student centered*.
- b. Menggunakan unit pembelajaran yang biasanya pendek.
- c. Sangat sedikit menggunakan sistem kompetisi olahraga.
- d. Minimnya unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran.
- e. Nilai-nilai olahraga seperti nilai kompetisi, *fair play*, kerjasama kurang tampak.
- f. Proses pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa dan cenderung monoton.

Berdasarkan survei awal tentang tanggapan implementasi model *sport education* di sekolah, diketahui bahwa 60% guru mengatakan perlu, 20% guru mengatakan tidak perlu, dan 10% guru mengatakan ragu-ragu. Dalam sebuah penelitian tentang implementasi model *sport education* yang pernah dilakukan pada matakuliah permainan bola tangan, diketahui bahwa partisipasi dan antusias mahasiswa dalam proses pembelajaran dalam kategori tinggi. Selain itu, juga telah dihasilkan sebuah buku panduan tentang implementasi model *sport education* bagi mahasiswa.

Model *sport education* memiliki tujuan untuk mendidik siswa menjadi pemain dalam arti sesungguhnya serta membantu mereka berkembang untuk menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias. Model *sport education* menawarkan metode pembelajaran yang lebih lengkap dengan apa yang selama ini dilakukan oleh guru-

guru pendidikan jasmani. Sebelumnya, model *sport education* sudah dulu eksis di negara Amerika Serikat, yang diperkenalkan oleh Daryl Siedentop sejak tahun 1994.

Model *sport education* memiliki tujuan khusus antara lain untuk:

- a. mengembangkan keterampilan dan kebugaran;
- b. menghargai dan dapat melakukan permainan strategis dalam olahraga;
- c. berperan serta secara layak sesuai dengan tahap perkembangannya;
- d. berbagi peran dalam perencanaan dan administrasi program olahraga;
- e. memberikan dan mengembangkan kepemimpinan yang bertanggung jawab;
- f. menghargai ritual dan konvensi keunikan makna dari setiap cabang olahraga; dan
- g. mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tentang perwasitan, penilaian dan pelatihan.

Menurut Siedentop (1995), proses pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya tidak berlangsung secara lengkap sehingga ketiga aspek pendidikan jasmani tidak tercapai dengan baik. Oleh karena itu, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Unggulan Berbasis Penelitian dari FIK UNY bermaksud untuk melaksanakan pelatihan penyusunan model *sport education* bagi guru pendidikan jasmani baik di tingkat SD, SMP dan SMA. PPM unggulan ini sesuai dengan hasil penelitian pendidikan yang pernah dilakukan pengusul dengan judul *Pengembangan Model Sport*

Education pada Matakuliah Dasar Gerak Bolatangan, tahun 2009.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Model *Sport Education*

Sport education yang sebelumnya diberi nama *play education* (Jewett dan Bain, 1985) dikembangkan oleh Siedentop (1995). Model ini berorientasi pada nilai rujukan *Disciplinary Mastery* (penguasaan materi), dan merujuk pada model kurikulum *Sport Socialization*. Siedentop banyak membahas model ini dalam buku yang berjudul "*Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport Education*". Inspirasi yang melandasi adalah kenyataan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa-pun senang melakukannya. Namun, di sisi lain terlihat bahwa pembelajaran olahraga dalam konteks pendidikan jasmani tidak lengkap dan tidak sesuai diberikan kepada siswa karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sering terabaikan.

Pembelajaran pendidikan jasmani lebih sering diajarkan melalui teknik-teknik olahraga yang sering terpisah dari suasana permainan sebenarnya atau jika melakukan permainan, permainan tersebut tidak sesuai dengan hakikat kemampuan siswa serta kehilangan nilai-nilai keolahragaan dan yang lebih penting, tidak memberikan pengalaman yang lengkap pada siswa dalam berolahraga. Hal ini dianggapnya tidak sesuai dengan konsep "*developmentally appropriate practices*". Bahkan, dalam

kenyataannya, untuk sebagian besar siswa cara seperti ini kurang menyenangkan dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model *sport education* diharapkan mampu mengatasi berbagai kelemahan pembelajaran yang selama ini sering dilakukan oleh para guru.

Enam karakteristik model *sport education* yang seringkali absen dari pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya adalah: musim, anggota tim, pertandingan formal, puncak pertandingan, catatan hasil, perayaan hasil kompetisi. Berikut ini dijelaskan karakteristik tersebut.

- 1) Musim (*season*) merupakan salah satu karakteristik dari model *sport education* yang di dalamnya terdiri dari musim latihan dan kompetisi serta seringkali diakhiri dengan puncak kompetisi.
- 2) Anggota team merupakan karakteristik kedua dari model *sport education*. Semua siswa harus menjadi salah satu anggota dari team olahraga dan akan tetap sebagai anggota sampai satu musim selesai.
- 3) Kompetisi formal merupakan karakteristik ke tiga dari model *sport education*. Kompetisi dalam model ini mengandung tiga arti, yaitu: festival, usaha meraih kompetensi, dan mengikuti pertandingan pada level yang berurutan. Kompetisi formal dilakukan secara berselang-seling dengan latihan dan format yang berbeda-beda: misal dua lawan dua, tiga lawan tiga dan seterusnya hingga pada tingkatan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

- 4) Puncak pertandingan merupakan ciri khas dari even olahraga untuk mencari siapa yang terbaik pada musim itu, dan ciri khas ini dijadikan karakteristik ke empat dari model *sport education*. Dalam pembelajaran permainan pada umumnya, pertandingan seperti ini sering dilakukan, namun setiap siswa belum tentu masuk anggota tim sehingga terkadang lepas dari konteksnya.
 - 5) Catatan hasil merupakan karakteristik kelima dari model *sport education*. Catatan ini dilakukan dalam berbagai bentuk, dari mulai dai catatan masuk goal, tendangan ke goal, curang, kesalahan-kesalahan, dan sebagainya disesuaikan dengan kemampuan siswa. Catatan ini dilakukan siswa dan guru untuk dijadikan *feedback* baik bagi individu maupun tim.
 - 6) Perayaan hasil kompetisi merupakan karakteristik ke enam dari model *sport education*. Perayaan hasil kompetisi seperti upacara penyerahan medali berguna untuk meningkatkan makna dari partisipasi dan merupakan aspek sosial dari pengalaman yang dilakukan siswa. Keenam karakteristik model *sport education* ini oleh Siedentop dijadikan alasan untuk mengatakan bahwa proses pembelajaran pada umumnya tidak lengkap dalam mengajar siswa melalui olahraga.
- (olahraga) adalah: persyaratan partisipasi (*participation requirements*), keterlibatan yang sesuai dengan perkembangan siswa (*developmentally appropriate involvement*), dan peran yang lebih beragam (*more diverse roles*).
- 1) Persyaratan partisipasi (*participation requirements*). *Sport education* menuntut adanya partisipasi penuh dari semua siswa pada semua musim. Tuntutan ini akan mempengaruhi pertimbangan dalam memilih jumlah tim dan anggota pada masing-masing tim, dan karakteristik kompetisi yang dilakukannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: (1) sistem gugur sedapat mungkin dihindari; (2) jumlah anggota tim yang terlalu banyak juga harus dihindari sebab permainan cenderung akan didominasi oleh siswa yang sudah terampil; (3) puncak pertandingan harus merupakan even untuk semua siswa tidak hanya untuk siswa atau tim yang paling baik; (4) semua siswa mendapat kesempatan yang sama pada semua peran.
 - 2) Keterlibatan yang sesuai dengan perkembangannya (*developmentally appropriate involvement*). Bentuk olahraga yang digunakan dalam *sport education* harus sesuai dengan pengalaman dan kemampuan siswa. Semua olahraga harus dibedakan secara bertahap dan dimodifikasi namun menyeluruh pada keenam karakteristik *sport education* tersebut di atas.

b. Perbedaan *Sport Education* dengan *Sport*

Perbedaan yang mencolok antara *sport education* dengan *sport*

3) Peran yang lebih beragam (*more diverse roles*). Model *sport education* menuntut siswa memainkan banyak peran daripada olahraga pada umumnya yang hanya berperan sebagai pemain. Dalam model *sport education*, selain belajar berperan sebagai pemain, siswa juga belajar sebagai pelatih, wasit, dan pencatat skor. Pada kasus model tertentu, siswa dapat belajar sebagai manager, instruktur, penyiar, dan penulis berita olahraga.

c. Implementasi Model *Sport Education*

Menurut Siedentop (1995), seperti model-model pembelajaran lain, model *sport education* dapat diimplementasikan secara baik atau sebaliknya. Keberhasilan dan kegagalan model ini bergantung kepada bagaimana para guru, implementasinya. Menurut Siedento *et al* (2004) terdapat beberapa petunjuk dan saran untuk membantu para guru memulai implementasi model *sport education*, kemudian membangun keberhasilan pada pelaksanaannya.

Jika para guru mencoba model *sport education*, maka mulailah dengan kemauan untuk berhasil melaksanakannya. Hal tersebut akan membuat perencanaan menjadi penting. Perencanaan pada percobaan awal harus memasukkan pertimbangan tentang olahraga yang dipilih, tingkat keterlibatan siswa, materi yang diperlukan untuk melaksanakannya secara mulus, serta strategi untuk meng-

hasilkan atmosfir festival yang memotivasi siswa.

Model *sport education* memerlukan partisipasi penuh dari para siswa. Permasalahannya tetap klasik, yaitu bahwa waktu untuk pembelajaran sangat terbatas, padahal siswa harus tetap memiliki pengalaman berhasil sebanyak mungkin. Oleh karena itu, cabang olahraga formal yang dilaksanakan dengan format sebenarnya harus dipertimbangkan akibatnya. Hampir semua cabang olahraga dapat dimodifikasi untuk membuatnya lebih bersifat tepat sesuai perkembangan (*developmentally appropriate*) serta memastikan adanya keterlibatan penuh dari siswa. Partisipasi di sini berarti benar-benar melaksanakan keterampilan dan terlibat dalam permainan strategis sebagai seorang anggota regu. Sudah bukan rahasia bahwa permainan yang dilakukan secara formal akan menyebabkan siswa yang terlibat dalam permainan tidak benar-benar berpartisipasi.

Meskipun hakikat khusus dari setiap peran berbeda dari situasi ke situasi, berikut adalah tugas yang harus dijalankan oleh setiap peran tersebut.

- 1) **Pelatih** atau **kaptan regu** bertugas memimpin pemanasan, mengarahkan latihan keterampilan dan strategi, membantu membuat keputusan tentang susunan pemain, menyerahkan susunan pemain tadi kepada pengajar atau manajer, dan umumnya memberikan pengarahan untuk regunya sendiri.
- 2) **Asisten Pelatih** atau kaptan membantu kaptan dan mengambil alih

- peranan mereka jika mereka tidak hadir.
- 3) **Wasit** bertugas memimpin pertandingan, membuat keputusan tentang peraturan, dan secara umum menjaga agar pertandingan berlangsung tanpa gangguan.
 - 4) **Pencatat nilai** mencatat skor penampilan ketika hal itu terjadi, menjaga penghitungan yang masih berubah dari kompetisi yang masih berlangsung, mengumpulkan skor, dan menyerahkan hasil akhir kepada personel yang tepat (guru, manajer, atau statistisian).
 - 5) **Statistisian** mencatat data penampilan yang menojol, menggabungkannya ketika sudah tuntas, menyimpulkan keseluruhan kompetisi, dan menyerahkan data tersebut kepada pihak yang berwenang (guru, reporter, atau manajer).
 - 6) **Reporter** mengambil catatan dan statistik yang terkumpul dan mempublikasikannya. Publikasi ini diterbitkan melalui lembaran mingguan olahraga, koran sekolah, poster, atau *newsletter* khusus model *sport education*.
 - 7) **Manajer** sering digunakan untuk membedakan peran kepemimpinan dari pelatih dari tugas administratif suatu regu. Manajer bertugas menyerahkan formulir yang diperlukan, membantu menetapkan peranan yang tepat sebagai atlet, wasit, pencatat nilai, atau sejenisnya, dan secara umum menetapkan fungsi-fungsi administratif tentang tanggung jawab regu.
 - 8) **Trainer** bertanggung jawab untuk mengetahui cedera umum yang terkait dengan olahraga, mendapatkan akses pada tindakan pertolongan pertama, dan untuk melapor kepada pengajar tentang setiap masalah cedera selama latihan atau pertandingan. Meskipun mereka tidak harus memberikan pertolongan pertama tanpa pengawasan pengajar, mereka dapat membantu pengajar dalam pengadministrasian pertolongan pertama dalam rehabilitasi berikutnya.
 - 9) **Penyiar** dapat memperkenalkan para pemain dan menjelaskan jalannya permainan yang sedang berlangsung selama pertandingan.

Peran-peran tersebut di atas dapat dengan mudah dipelajari ketika terdapat deskripsi yang dan kriteria yang jelas terhadap penampilan peran tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat sebuah *booklet* yang menjelaskan tugas dari setiap peran dan menjelaskan secara tepat tugas yang harus diselesaikan serta kapan harus dilaksanakannya. *Booklet* semacam itu harus diserahkan kepada para siswa dan dikembalikan secara utuh pada akhir musim pertandingan (pengajar membuat aturan tentang pengembalian dalam sistem akuntabilitas yang harus dipenuhi).

d. Program Evaluasi

Contoh penilaian di bawah ini menggambarkan bagaimana *sport education* dinilai. Pengajar menggunakan daftar periksa (*checklist*) keterampilan

untuk menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam pertandingan. Daftar periksa tersebut dapat juga digunakan untuk tujuan penilaian. Daftar tersebut menunjukkan kemajuan dan penyelesaian yang berhasil dalam keterampilan yang relevan. Rangkaian itu merupakan jenis penampilan yang relevan untuk dinilai dan mewakili keterampilan otentik dalam *sport education*.

Dalam beberapa model, tes tertulis tentang bagaimana memainkan dan mewasiti suatu cabang olahraga dapat juga digunakan. Dalam pembelajaran voli, siswa melakukan satu paket keterampilan setiap hari dengan dicatat oleh kapten regu penampilannya. Penampilan harian ini dikumpulkan dan disajikan sebagai sebuah penampilan semusim pertandingan. Kumpulan catatan demikian juga memberikan informasi penilaian yang berguna. Catatan demikian menunjukkan kemajuan selama pembelajaran dan sekaligus tingkat penampilan otentik dan absolut dari siswa.

Dalam model *sport education* yang memilih program peningkatan

kebugaran (kekuatan), terdapat tantangan harian dan mingguan di samping catatan angkatan dalam seluruh musim. Data tersebut tentu akan dapat digunakan untuk tujuan penilaian. Catatan tersebut dapat digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan dan juga tingkat penampilan absolut siswa. Dalam model *sport education*, tujuan dari pembelajaran atau musim kompetisi dalam cabang olahraga tertentu disajikan bersama-sama dengan cara penilaiannya. Data dari hasil penilaian tersebut dikumpulkan sebagai satu bagian teratur dari siswa selama musim *sport education*.

B. METODE KEGIATAN PPM

1. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM

Pada awalnya khalayak sasaran utama dari kegiatan ini diantaranya adalah guru pendidikan jasmani mulai dari tingkat SD, SMP dan SMA di provinsi DIY. Namun demikian, jumlah khalayak sasaran yang mengikuti kegiatan ini dibatasi sejumlah 40 orang. Rencana daftar peserta dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rencana Awal Peserta Berdasarkan Tingkat Sekolah

No	Khalayak	Jumlah	Persentase
1	Guru Penjas SD/MI/ sederajat	10	25%
2	Guru Penjas SMP/MTs/ sederajat	15	37,5%
3	Guru Penjas SMA/MA/ sederajat	15	37,5%
Jumlah		40	100%

2. Metode Kegiatan PPM

Metode kegiatan menggunakan pendekatan teoretis yang terdiri dari pemaparan materi, diskusi, dan

tanya jawab. Selanjutnya, menyusun model *sport education*. Masing-masing pendekatan di akhiri dengan evaluasi program pembelajaran. Materi

yang disampaikan meliputi: penyampaian materi ceramah dan praktik tentang model *sport education*, implementasi model, dan penilaian model. Indikator keberhasilan ditandai dengan (1) tingginya motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan; (2) dimilikinya pengetahuan dan keterampilan baru tentang model *sport education* pada pembelajaran pendidikan jasmani; dan (3) banyaknya jumlah peserta yang mampu membuat model *sport education* untuk dilaksanakan pada mata pelajaran tiap-tiap pendidikan jasmani di masing-masing sekolah.

3. Langkah-langkah Kegiatan PPM

Program kegiatan PPM ini ber hasil jika semua pihak yang terkait mendukung dan mau bekerja sama dengan baik. Pihak yang mendukung program kegiatan ini seperti berikut.

- 1) Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat program Unggulan Berbasis Penelitian yang mempunyai keahlian di bidang *sport education* pendidikan jasmani sebagai instruktur pelatihan.
- 2) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, dengan berbagai fasilitas dan peralatan pendukung pelaksanaan kegiatan ini.
- 3) Calon peserta pelatihan yang terdiri dari guru pendidikan jasmani.

No.	Kegiatan	Bulan ke							
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	Survey sasaran, persiapan proposal, seminar perencanaan kegiatan	B A C							
2	Persiapan alat dan perlengkapan		A						
3	Persiapan materi dan media			A					
4	Pelaksanaan pelatihan				B	B			
5	Evaluasi kegiatan				B	B	B		
6	Pembuatan laporan						A		
7	Seminar hasil kegiatan							C	
8	Revisi laporan							A	A
9	Penggandaan dan pengumpulan laporan								C

Keterangan tempat kegiatan :

A = FIK UNY B = Tempat Pelatihan (FIK UNY) C = LPM UNY

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung kegiatan PPM ini meliputi hal-hal berikut.

- a. Ketersediaan sarana dan prasarana berupa berbagai lapangan olahraga yang dapat dimanfaatkan dalam pelatihan *sport education*.

- b. Antusiasme peserta yang ditandai dengan besarnya animo peserta yang mengikuti melebihi jumlah peserta yang ditentukan. Dari target 40 peserta, pada saat pelaksanaan pelatihan PPM peserta bertambah menjadi 53 peserta.
- c. Adanya iklim pelatihan yang kondusif sehingga memungkinkan pelaksanaan PPM dapat berjalan dengan lancar.

Adapun faktor penghambat antara lain seperti berikut.

- a. Pengetahuan dan keterampilan mengelola pembelajaran pendidikan jasmani yang masih heterogen antara satu peserta dengan peserta yang lain.
- b. Belum terjalin kerjasama dengan lembaga tinggi dalam proses penataran kompetensi kependidikan bagi guru pendidikan jasmani.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan PPM

Secara umum, pelaksanaan pelatihan ini berjalan lancar dan sesuai dengan program yang sudah direncanakan. Sempat tertunda pelaksanaannya karena berbagai kegiatan akademis lain. Akhirnya, program PPM unggulan ini dapat terlaksana mulai hari Sabtu, 21 Agustus 2001 sampai dengan Sabtu, 28 Agustus 2010. Lokasi Pengabdian di Kampus FIK Kuningan. Total lama pengabdian selama 20 jam, terdiri dari pelatihan penyusunan model *sport education* selama 8 jam dan tugas mandiri selama 12 jam. Dari jumlah peserta yang kami undang sebanyak 35-40 peserta, ternyata

mendapat respon positif dari masyarakat dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 53 orang. Meningkatnya jumlah peserta pelatihan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) adanya keingintahuan yang tinggi tentang model pembelajaran *sport education* yang ditandai banyaknya diskusi dalam proses pelatihan; (2) adanya program sertifikasi guru yang sangat memerlukan partisipasi pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan-pelatihan; (3) bersamaan dengan bulan ramadhan, dimana guru pendidikan jasmani yang tidak banyak kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga dapat meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan; dan (4) optimalnya sosialisasi program PPM ini baik melalui *leaflet*, informasi lisan dan melalui situs jejaring sosial.

Adapun perincian peserta adalah: (1) guru pendidikan jasmani SD/MI sejumlah 32 orang; (2) guru pendidikan jasmani SMP/MTS sejumlah 8 orang; (3) guru pendidikan jasmani SMA/MA sejumlah 11 orang; dan (4) mahasiswa prodi pendidikan jasmani 2 orang. Berikut adalah rekapitulasi peserta kegiatan PPM unggulan *sport education*.

Tabel 2. Rekapitulasi Peserta Berdasarkan Tingkat Sekolah

Non	Sekolah	Jumlah
1	SD/MI	32
2	SLTP	8
3	SLTA/SMK	11
4	Mahasiswa	2
	Jumlah	53

Pemateri yang menyampaikan pelatihan terdiri dari 1 orang pakar di bidang *sport education* dan 3 orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Hari A. Rachman (ahli *sport education* dan dosen Prodi PJKR UNY)
Topik: Implementasi Model *Sport Education* di Sekolah
2. Sismadiyanto, M.Pd. (Dosen Prodi PJKR FIK UNY)
Topik: *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*
3. Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd. (Dosen Prodi PJKR FIK UNY)
Topik: *Penyusunan Silabi dan RPP Model Sport Education*
4. Yudanto, S.Pd.Jas., M.Pd. (Dosen Prodi PJKR FIK UNY)
Topik: *Evaluasi dan Penilaian Sport Education*

Berdasarkan hasil diskusi dalam pelatihan, dapat ditarik beberapa catatan penting seperti berikut.

- a. Banyak peserta pelatihan yang antusias menerapkan pendekatan model *sport education* dalam bentuk kompetisi olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masing-masing.
- b. Adanya tantangan penerapan model *sport education*, antara lain rambu-rambu pembelajaran penjas yang sudah menggunakan pendekatan kurikulum KTSP.
- c. Keterbatasan prasarana dan sarana pendidikan jasmani di sekolah merupakan masalah umum sebagi-

mana disampaikan oleh peserta pelatihan.

- d. Perangkat pembelajaran model *sport education* berupa silabus, RPP, dan format evaluasi dapat dikerjakan dengan baik oleh peserta pelatihan.

Kegiatan berikutnya adalah pelatihan penyusunan silabi, RPP, model pembelajaran *sport education*, dan penyusunan evaluasi hasil pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tugas mandiri. Dalam proses pelatihan dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta terhadap pemahaman model *sport education*. *Pre-test* dilakukan dengan menjawab pertanyaan tertulis tentang model *sport education*. Berdasarkan hasil *pre-test* diketahui terdapat 45 atau (85%) peserta yang belum mengetahui model *sport education* dan 8 atau (15%) peserta yang sudah mengetahui model *sport education*.

Dalam proses penyusunan model *sport education* untuk pembelajaran pendidikan jasmani, panitia kegiatan PPM bersama-sama dengan peserta menyusun kelompok pelatihan. Pengelompokan ini dilakukan karena jumlah peserta yang heterogen terhadap pemahaman model *sport education* dan jumlah peserta yang banyak. Untuk itu, dibuat menjadi 10 (sepuluh) kelompok dan masing-masing kelompok berisi antara 5-6 orang peserta. Peserta dikelompokkan berdasarkan tingkat sekolah, untuk peserta dari guru penjas sekolah dasar maka dikelompokkan dengan peserta dari sekolah dasar pula. Berikut ini

kelompok pelatihan penyusunan model *sport education*.

Berdasarkan hasil pelatihan penyusunan model *sport education* yang terdiri dari pembuatan silabus, RPP, dan model *sport education*, diperoleh hasil: (1) terdapat 8 kelompok atau 43 orang peserta yang berhasil membuat model *sport education*; dan (2) terdapat 2 kelompok atau 15 orang peserta yang belum berhasil membuat model *sport education*. Dari 8 kelompok yang berhasil membuat model *sport education*, diperoleh hasil: (1) terdapat 2 kelompok yang membuat

model *sport education* cabang olahraga bola basket; (2) terdapat 2 kelompok yang membuat model *sport education* cabang olahraga bola voli; (3) terdapat 2 kelompok yang membuat model *sport education* cabang olahraga futsal; (4) terdapat 1 kelompok yang membuat model *sport education* cabang olahraga atletik; (5) terdapat 1 kelompok yang membuat model *sport education* cabang olahraga senam. Berikut ini kelompok pelatihan penyusunan model *sport education* berdasarkan cabang olahraga yang dipilih.

Tabel 3. Rekapitulasi Kelompok Berdasarkan Cabang Olahraga yang Dipilih

No	Kelompok	Cabang Olahraga Pilihan	Keterangan
1	Kelompok 7 dan 9	Bola Basket	Berhasil
2	Kelompok 5 dan 8	Futsal	Berhasil
3	Kelompok 1 dan 4	Bola Voli	Berhasil
4	Kelompok 2	Senam	Berhasil
5	Kelompok 3	Atletik	Berhasil
6	Kelompok 6 dan 10	Permainan & Kebugaran	Belum Berhasil

2. Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan penyusunan model *sport education* pada pembelajaran pendidikan jasmani memiliki arti yang strategis bagi banyak pihak seperti pihak peserta, pihak tim pengabdian, dan perguruan tinggi. Dikatakan demikian karena proses pembelajaran demikian memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pembelajaran pendidikan jasmani seperti dalam kompetisi olahraga.

Sejauh ini, proses pembelajaran pendidikan jasmani masih berlang-

sung secara konservatif. Artinya pola pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan penyampaian teknik-teknik dasar cabang olahraga yang terpisah dari permainan cabang olahraga tertentu. Sebaliknya, model *sport education* berorientasi pada keterlibatan siswa secara langsung (*student centered*) dimana program pembelajarannya dikemas dalam bentuk kompetisi olahraga. Metode ini dipercaya mampu mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran,

stabilitas emosional, tindakan moral yang baik, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih.

Berikut ini adalah perbedaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang selama ini diterapkan oleh guru dengan model *sport education*.

Tabel 4. Ciri-ciri Pembelajaran Pendidikan Jasmani Model *Sport Education*

Ciri-ciri	Model Pembelajaran Penjas	Model <i>Sport Education</i>
Metode Pembelajaran	<i>Teacher Centered</i>	<i>Student Centered</i>
Pelaksanaan Pembelajaran	Mengajarkan teknik dasar	Kompetisi olahraga
Persyaratan Partisipasi	Peran sama untuk siswa	Sesuai dengan perkembangan
Tujuan Pembelajaran	Ilmu dasar	Sifat olahragawan
Penilaian	Penilaian dasar gerak	Penilaian otentik
Silabi dan RPP	Model pembelajaran dasar	Model <i>Sport Education</i>
Peran siswa	Sedikit	Banyak
Peran guru	Banyak	Sedikit
Nilai-nilai olahraga (gembira, sedih, <i>fair play</i>)	Muncul sedikit nilai-nilai olahraga	Banyak muncul nilai-nilai olahraga
Waktu Pembelajaran	Unit pembelajaran pendek	Musim kompetisi panjang
Sarana Prasarana	Menyesuaikan	Menyesuaikan
Penyampaian Teknik	Terpisah dari permainan	Menjadi satu permainan

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan tentang penyusunan model *sport education* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, secara nyata mendapatkan apresiasi yang tinggi dari masyarakat. Baik dari segi jumlah peserta yang melebihi kuota maupun dari antusiasme dalam mengikuti tahapan pelatihan. Model pelatihan seperti ini akan membawa suasana inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model *sport education* merupakan

terobosan baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan kompetisi olahraga yang disukai peserta didik. Pelatihan sejenis yang berkelanjutan merupakan harapan banyak pihak terutama menyangkut aspek pembelajaran yang berorientasi pada tujuan kebugaran jasmani siswa.

2. Saran

- a. Perlunya proses pembelajaran pendidikan jasmani model *sport education* di sekolah-sekolah yang menitikberatkan pada penguasaan tiga

ranah psikomotorik, kognisi dan afeksi melalui kompetisi olahraga.

- b. Perlunya optimalisasi kerjasama antara fakultas dengan instansi terkait (sekolah-sekolah) untuk mendukung kelancaran program pembelajaran pendidikan jasmani melalui model *sport education*.
- c. Perlunya kerjasama dengan lembaga tinggi dalam proses penataran/penyetaraan.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

1. Kepada Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian pada masyarakat.
2. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Pemberi Bantuan Dana sesuai Dana DIPA Sub Kegiatan 00539 AKUN 525112 Tahun Anggaran 2010 Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Unggulan Nomor: 179 b 11/H.34. 22/PM/2010, hari Kamis tanggal 15 April 2010, Universitas Negeri Yogyakarta, Departemen Pendidikan Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Centers for Disease Control and Prevention. 2000. *Guidelines for School and Community Programs to Promote Lifelong Physical Activity among Young People*. [Online]. Tersedia: <http://www.cdc.gov>. [12 Maret 2003].

Siedentop, D. 1990. *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. California: Mayfield Publishing Company.

_____. 1991. *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.

_____. 1994. *Quality PE through Positive Sport Experiences: Sport Education*. Illinois: Human Kinetics.

Disman, R. K. 1990. *Determinants of Participation in Physical Activity in Exercise, Fitness, and Health*, edited by Claude Bouchard, et al. Champaign, IL: Human Kinetics.

Pate, R. R. dan Trost, S. G. 1998. "How to Create a Physically Active Future for American Kids". *American College of Sport Medicine, Health & Fitness*. 2 (6).

Thomas dan Laraine. 1994. *Teaching Children Fitness: Becoming a Master Teacher*. Illinois: Human Kinetics.

Stran, B. dan Ruder, S. 1996. "Increasing Physical Activity through Fitness Integration". *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. 67 (3).

Schmidt, R. A. dan Wrisberg, C. A. 2000. *Motor Learning and Performance: A Problem-Based Learning Approach*. (2nd Ed.). Champaign, Illinois: Human Kinetics.

Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational research: An Introduction*, Fourth Edition. New York: Longman

Roblyer, M.D. 1988. *Fundamental Problem and Principles of Design Effective Courseware. Instructional Design for Microcomputer courseware*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associate

Wright, Lesley J.M. 2004. "Preserving the Value of Happiness in Primary School Physical Education". *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*. Volume 9, No. 2, November 2004, hal 149-163.