



## ***Sport Education Terhadap Sport Orientasi Siswa Menengah Kejuruan***

**Dedi Kurnia , Yudi Hidayat**  
**PJKR STKIP Pasundan Cimahi**  
 e-mail: [wesaidyeah@gmail.com](mailto:wesaidyeah@gmail.com)

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
 Diterima: Oktober 2021  
 Disetujui: Oktober 2021  
 Dipublikasikan :Oktober 2021

*Keywords:* Sport Education,  
 Sport Orientasi, Siswa  
 Menengah Kejuruan

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan *sport* orientasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menggunakan SE dan pembelajaran konvensional. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan *posttest-only control group design*. Sampel dalam penelitian siswa SMK sebanyak 48 siswa (40 laki-laki dan 8 perempuan) yang diambil menggunakan *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah *Sport Orientation Questionnaire* (SOQ) untuk siswa SMK sederajat dalam tiga subskala yaitu: daya saing, orientasi kemenangan, dan orientasi tujuan dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menyatakan terdapat perbedaan *sport* orientasi siswa SMK yang menggunakan SE dan pembelajaran konvensional. Peneliti menyarankan agar melakukan penelitian yang lebih lanjut berkaitan dengan motivasi siswa dalam mengikuti SE, kualitas akademik dalam penyusunan program penjas, dan termasuk kepada penyusunan instrumen SE agar dapat memenuhi kurikulum yang sedang berjalan agar penelitian-penelitian yang telah dihasilkan dapat berdiri dengan kokoh tidak dipengaruhi oleh kebijakan apapun.

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the differences in the sports orientation of vocational high school students using SE and conventional learning. The research method used experiment with posttest-only control group design. The sample in the study of vocational high school students was 48 students (40 boys and 8 girls) who were taken using simple random sampling. The instrument used is the Sport Orientation Questionnaire (SOQ) for vocational high school students and the equivalent in three subscales, namely: competitiveness, victory orientation, and goal orientation with data collection using a questionnaire. The data analysis technique used independent sample t-test. The results of the study stated that there were differences in the sports orientation of vocational high school students who used SE and conventional learning. Researchers suggest that further research is related to student motivation in participating in SE, academic quality in the preparation of physical education programs, and includes the preparation of the SE instrument so that it can fulfill the ongoing curriculum so that the research that has been produced can stand firmly and not be influenced by any policy.*

© 2021 Universitas Musamus Merauke

✉ Alamat korespondensi: PJKR STKIP Pasundan  
 E-mail: [wesaidyeah@gmail.com](mailto:wesaidyeah@gmail.com)

ISSN 2622-7835 (online)  
 ISSN 2622-7827 (print)

## **PENDAHULUAN**

Dalam pendidikan jasmani (penjas) aktivitas kompetitif yang berhubungan dengan adanya kegiatan kompetisi. Kegiatan kompetisi pasti erat kaitannya dengan adanya *game* atau

permainan, karena permainan dalam penjas menjadi daya tarik tersendiri dalam penjas (Kurnia & Septiana, 2020). Sehingga, setiap anak akan menampilkan performa terbaiknya untuk bersaing mendapatkan hasil yang terbaik bahkan ingin menjadi seorang pemenang. Pemenang kompetisi mungkin mengalami peningkatan harga diri sehingga memberikan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kompetisi selanjutnya (Ginanjar, Suherman, Juliantine, & Hidayat, 2018). Kemudian keunggulan dari kompetisi adalah meningkatkan sportivitas, perkembangan moral, motivasi, dan menyiapkan siswa dalam “dunia nyata”; siswa lebih memilih kegiatan kompetisi untuk membangun kepercayaan diri dan motivasi (Ginanjar, Suherman, Juliantine, & Hidayat, 2019). Oleh karena itu di sekolah perlu adanya nilai olahraga kompetitif (Almond, 2014).

Ketika pendidikan jasmani bertujuan untuk mempromosikan pembelajaran siswa di domain kognitif, psikomotor, dan afektif, penggunaan kegiatan kompetitif sebagai pengalaman belajar dipertanyakan (Ginanjar et al., 2019). Lebih lanjut lagi, persaingan dapat menghambat pembelajaran dan memberikan karakteristik negatif (seperti: kecurangan, kekerasan, penurunan harga diri, dan kepercayaan diri) (Ginanjar et al., 2019). Konsekuensi negatif dari persaingan dapat dihilangkan jika kompetisi diajarkan dan digunakan dengan benar di kelas (Stein, 1988).

Kompetisi memeriksa dan memberikan kritik yang kuat dan lemah pada keinginan moral agar olahraga kompetitif menjadi bagian dari kurikulum (Ginanjar et al., 2019). Sedangkan kurikulum penjas di Indonesia tidak dapat memfasilitasi karena lebih menitikberatkan kepada keterampilan cabang olahraga (Ginanjar et al., 2019). Ini dapat disebabkan guru penjas kurang kompeten dalam memilih model pembelajaran (Hasmarita & Kurnia, 2020), guru lebih menggunakan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran langsung. Oleh karena itu, guru penjas harus menyediakan model positif untuk mengajar siswa sesuai dengan persaingan (Layne, 2014). Lebih lanjut lagi ketika diajarkan dengan tepat atau dengan menggunakan model yang tepat, persaingan bisa memberikan rasa aman untuk mendukung pembelajaran (Ginanjar et al., 2019; Layne, 2014).

Model pembelajaran yang dapat mencapai kegiatan kompetitif siswa remaja adalah *Sport Education* (SE) (Siedentop, Hastie, & Mars, 2011). Persaingan sangat penting untuk pengalaman olahraga (Siedentop et al., 2011). SE menciptakan kompetisi yang sesuai dengan perkembangan (Siedentop et al., 2011). SE model merupakan model kurikulum yang berdasarkan teori bermain dalam kegiatan kompetisi yang membantu seorang individu untuk mendapatkan pematangan dan kompetensi sosial individu sesuai peran di dalam kelompoknya untuk mengkoordinasikan dan mengelola pengalaman olahraga mereka sendiri, menerima

Vol. 04 No.01/ Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPEs) Tahun 2021

tanggung jawab individu, dan menunjukkan keterampilan keanggotaan dalam kelompok agar tercapainya kesuksesan dalam mengikuti musim SE (Ginanjar, 2019). Tujuan dan sasaran dari SE akan menjadi seorang siswa yang melek akan olahraga, memiliki keterampilan dan pengetahuan olahraga (kecabangan olahraga), antusias dalam mengikuti kegiatan olahraga, dan memiliki kompetensi (menjadi pemain, pelatih, manager tim, inspektur pertandingan, reporter olahraga, panitia pertandingan dan sebagainya) dalam kegiatan olahraga (Ginanjar, 2019). Tujuan dari SE tersebut dapat diraih seperti: musim, afiliasi, kompetisi formal, acara puncak, penyimpanan catatan, dan perayaan (Ginanjar, 2019).

Seperti yang telah dijelaskan bahwa kegiatan kompetitif yang pasti ditandai dengan adanya kompetisi olahraga dan SE erat kaitannya dengan adanya kompetisi olahraga. Ini berkaitan dengan kesuksesan dalam mengikuti kegiatan kompetisi tersebut. keberhasilan dan tujuan prestasi merupakan orientasi seseorang terhadap dominasi daya saing untuk dapat berpindah kepada arah yang lebih baik (Farshad, Jasem, & Mohammad, 2013; Ginanjar et al., 2019; Sheikh, Afshari, & Sheikh, 2011). Lebih lanjut lagi, hasil dalam kompetisi olahraga (orientasi olahraga) tergantung pada orientasi tujuan (Farshad et al., 2013; Ginanjar et al., 2019).

Di Indonesia SE merupakan sesuatu hal yang baru dan masih sedikit penelitian yang menggunakan SE, apa lagi yang berhubungan dengan pembahasan kegiatan kompetitif di dalam SE. Dari hasil penelusuran bahwa di Indonesia SE yang berhubungan dengan kegiatan kompetitif baru dilakukan oleh Ginanjar (2018); Ginanjar et al. (2018, 2019) di tingkat Sekolah Mengah Pertama (SMP). Hasil penelitian Ginanjar (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh SE sebelum dan sesudah diberikan SE terhadap orientasi olahraga siswa SMP. Ginanjar et al. (2019) menyatakan bahwa orientasi olahraga dengan SE menggunakan cabang olahraga tim lebih dibandingkan dengan SE menggunakan cabang olahraga individu. Kesamaan dari kedua penelitian tersebut dilakukan pada tingkat SMP dan menyarakan agar melakukan lebih lanjut di semua tingkat satuan pendidikan yang berarti termasuk juga kepada SMK yang menjadi kekosongan penelitian di Indonesia.

Kegiatan kompetitif dengan adanya kompetisi perlu diberikan pada siswa SMK karena kompetisi dapat menyiapkan siswa dalam “dunia nyata” (Ginanjar et al., 2019) sejalan dengan pernyataan bahwa merancang masalah dunia nyata berkaitan dengan komposisi fungsi dan menerapkan berbagai aturan dalam penyelesaiannya (Permendikbud No. 69 Tahun 2013). SE dengan karakteristiknya diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa sesuai perkembangan dunia olahraga yang sekarang menjadi sebuah industri selain sebagai pemain atau atlit meraka juga dapat menjadi seorang pelatih yang

melatih sebuah tim, wasit yang memimpin pertandingan olahraga, dan lain-lain. Sejalan dengan ini SE membekali siswa mengikuti kegiatan olahraga setelah lulus bukan hanya sebagai seroang atlit saja (Ginanjar, 2019).

Jika guru dan siswa berhasil menciptakan suasana pembelajaran berbasis model kurikulum SE, maka ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan oleh keduanya. Manfaat yang diperoleh siswa meliputi potensi perkembangan baik keterampilan psikomotor, kognitif dan sosial yang merata baik bagi siswa yang memiliki keterampilan tinggi maupun keterampilan rendah. Sedangkan manfaat yang bisa diperoleh oleh guru antara lain membebaskan diri mereka dari dominasi *direct teaching*. Dengan demikian guru bias memfokuskan diri pada kebutuhan spesifik dari tiap individu siswa, penilaian kepada siswa serta tujuan penjas yang lain yang dibutuhkan oleh siswa.

## **METODE**

Metode Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *posttest-only control group design*. Partisipan berasal dari siswa SMK sebanyak 48 siswa yang diambil dari 93 orang populasi dengan ukuran sampel pada tingkat presisi 10% menggunakan rumus Taro Yamane (Sugiyono, 2013) dan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan SE bola basket mengikuti prosedur (Ginanjar et al., 2019) sebanyak 15 kali pertemuan, selain itu pemilihan bola basket didasari karena bola basket menuntut keterampilan yang kompleks yang mana gerakannya merupakan gabungan dari unsur-unsur gerak yang terkoordinasi (Kurnia, 2016) dan agar menggunakan SE dengan cabang olahraga invasi yaitu: sepak bola, bola basket, dan lain-lain agar memberikan perubahan dalam aktivitas pembelajaran (Ginanjar et al., 2019), pada pembelajaran olahraga khususnya pelajaran PJOK Karena dalam jam pelajaran mengikuti sesuai RPP hanya ada 3 pertemuan kelas sehingga perlu pertemuan lain di luar jam pelajaran, selian di intra pemberian perlakuan juga dilakukan di luar jam pembelajaran yang dapat di lihat pada Tabel 1. kontrol menggunakan konvensional mengikuti prosedur guru dalam mengajar sehari-hari sebanyak 15 kali pertemuan menggunakan cabang olahraga bola besar (sepakbola, bola basket, bola voli) dan bola kecil (tenis meja, kasti, bulu tangkis) yang mana dalam setiap pertemuan ada *game* dalam pembelajarannya.

Instrumen penelitian menggunakan *Sport Orientation Questionnaire* (SOQ) untuk tingkat SMK sederajat. SOQ ini digunakan untuk mengetahui orientasi olahraga siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas (Ginanjar, 2020). SOQ untuk tingkat SMK sederajat terdiri dari tiga subskala: daya saing terdiri dari 9 item dengan nilai reliabilitas sebesar 0,95, orientasi

kemenangan terdiri dari 4 item dengan nilai reliabilitas sebesar 0,89, dan orientasi tujuan terdiri dari 3 item dengan nilai reliabilitas sebesar 0,90 (Ginanjar, 2020).

Teknik analisis data menggunakan deskripsi statistik, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, dan *independent sample t-test* menggunakan bantu aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 1. Perbedaan Program Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Musim	Pertemuan ke-	Kelas Eksperimen	Pelaksanaan Kegiatan	Kelas Kontrol	Pelaksanaan Kegiatan
<i>Skill/ tactical development</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar bola basket</li> <li>• Penilaian</li> <li>• Identifikasi peran</li> <li>• Aturan peran</li> </ul>	Intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar sepak bola</li> <li>• <i>Passing</i> dan <i>dribiling</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Passing</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi sepak bola sebelumnya dan <i>shooting</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Dribbling</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar bola basket</li> <li>• <i>Passing</i> dan <i>dribiling</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Shooting</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bola basket sebelumnya dan <i>shooting</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Offence</i> dan <i>defence</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bola basket sebelumnya <i>offence</i> dan <i>defence</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra

Musim	Pertemuan ke-	Kelas Eksperimen	Pelaksanaan Kegiatan	Kelas Kontrol	Pelaksanaan Kegiatan
<i>Inter/ intra team games with practices</i>	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Musim regular (2vs 2)</li> </ul>	Intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar bola voli</li> <li>• <i>Service</i> dan <i>passing</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Musim regular (2vs 2)</li> </ul>	Intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bola voli sebelumnya dan <i>spike</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Musim regular (2vs 2)</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bola voli sebelumnya dan <i>blocking</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Musim regular (2vs 2)</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar tenis meja</li> <li>• <i>Service</i> dan <i>drive</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Musim regular (2vs 2)</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi tenis meja sebelumnya dan <i>smash</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
<i>Postseason</i>	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Turnamen akhir musim</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar kasti</li> <li>• Lempar dan tangkap</li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Turnamen akhir musim</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi kasti sebelumnya dan memukul bola</li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra

Musim	Pertemuan ke-	Kelas Eksperimen	Pelaksanaan Kegiatan	Kelas Kontrol	Pelaksanaan Kegiatan
	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Turnamen akhir musim</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar bulu tangkis</li> <li>• <i>Service</i> dan lob</li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• Turnamen akhir musim</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bulu tangkis sebelumnya dan <i>netting</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra
	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Final</li> <li>• Perayaan</li> </ul>	Luar intra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengulangan materi bulu tangkis sebelumnya dan <i>smash</i></li> <li>• <i>Game</i></li> </ul>	Intra

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dianalisis terkait deskripsi statistik dapat di lihat pada Tabel 2. Pada kelas eksperimen rata-rata = 67, simpangan baku = 5,7, dan varian = 32,87. Pada kontrol rata-rata = 57,6, simpangan baku = 6,7, dan varian = 44,94.

**Tabel Deskripsi Statistik**

	N	Rata-Rata	Simpangan Baku	Varian
Eksperimen	24	67	5,7	32,87
Kontrol	24	57,6	6,7	44,94

Hasil penelitian yang telah dianalisis terkait uji normalitas dan uji homogenitas dapat di lihat pada Tabel 3. Uji normalitas pada kelas eksperimen Sig. = 0,40 > 0,05 dan kelas kontrol Sig. = 0,06 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas Sig. 0,20 > 0,05 yang berarti data homogen.

**Tabel Uji Normalitas dan Uji Homogenitas**

	N	Shapiro-Wilk	Levene's Test
		Sig.	Sig.
Eksperimen	24	0,40	0,20
Kontrol	24	0,06	

Hasil penelitian yang telah dianalisis terkait uji hipotesis dapat di lihat pada Tabel 4. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* didapat nilai  $t_{hitung}$  5.21 dengan Sig. 0.00 < 0.05. Dari hasil perhitungan tersebut maka terdapat perbedaan sport orientasi siswa SMK yang menggunakan SE dan pembelajaran konvensional.

**Tabel Uji Independent Sample T-Test**

	$t_{hitung}$	Sig.
Eksperimen >< Kontrol	5,21	0,00

## Pembahasan

Dalam penggunaan SE disarankan agar guru menggunakan cabang olahraga yang familiar agar membuat lebih mudah untuk mengajarkan keterampilan dan pengetahuan untuk peran wasit, pencatat skor, statistik, dan lain-lain (Ginjar, 2019), ini dapat disesuaikan dengan pengalaman guru dengan olahraga yang mereka pilih sehingga dapat membangun gaya manajemen yang terstruktur sesuai dengan pendapat Pagnano & Langley (2001) agar mengintegrasikan pengalaman olahraga siswa sebelumnya ke dalam struktur kehidupan yang berkembang dan kemudian membangun gaya manajemen yang konsisten dengan struktur tersebut. Disiplin manajemen olahraga dapat menggunakan metode pengajaran yang mencerminkan keterampilan yang digunakan dalam pekerjaan (Shreffler, Schmidt, & Weiner, 2018). Dalam proses SE lebih berorientasi kepada *student center* dimana siswa lebih berperan aktif didalam proses pembelajaran. Penyempurnaan pengajaran, mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penilaian hasil, dan mengurangi kekhawatiran tentang gangguan pada kebebasan akademik (Yiamouyiannis, Bower, Williams, Gentile, & Alderman, 2013).

Kompetitif yang diharapkan dalam penjas adalah dengan adanya kerja sama yang dilakukan dengan menggunakan SE yang dalam proses terdapat beberapa kontrak yang harus diterima oleh siswa (Ginjar, 2019). Dalam penelitian ini memberikan hasil bahwa persaingan jika diajarkan secara benar dengan menggunakan kerja sama dapat mengurangi sikap negatif.



Ketika diajarkan dengan tepat persaingan memberikan rasa aman untuk mendukung pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa (Layne, 2014). Kontak antarkelompok secara efektif membantu dalam mengembangkan pemahaman, kerja sama, dan mengurangi sikap negatif antar kelompok. Para peserta menerima pendidikan keanekaragaman, melalui kontak antarkelompok, baik di dalam maupun di luar kelas, yang secara potensial akan membekali mereka untuk mengambil strategi proaktif ketika mengelola keragaman organisasi dalam industri olahraga (Bruening et al., 2014).

Selain itu SE menginginkan agar setelah mengikuti proses pembelajaran akan menjadi seorang siswa yang melek akan olahraga, memiliki keterampilan dan pengetahuan olahraga, antusias dalam mengikuti kegiatan olahraga, dan memiliki kompetensi (menjadi pemain, pelatih, manager tim, inspektur pertandingan, reporter olahraga, panitia pertandingan dan sebagainya) dalam kegiatan olahraga (Ginanjar, 2019). Sehingga setelah siswa lulus sekolah baik siswa menjadi seorang atlit atau bukan sebagai atlit dapat ikut berperan dalam kegiatan olahraga seperti menjadi panitia kejuaraan, wasit, pelatih, dan sebagainya.

Latar belakang pengalaman yang diinginkan untuk seorang siswa sebelum atau sesudah memasuki program olahraga akan menjadi praktisi dalam olahraga, pengalaman kerja dalam manajemen olahraga, dan magang dalam manajemen olahraga (Brassie, 1988). Jadi jika seorang siswa sekolah menengah kejuruan yang ingin melanjutkan ke universitas dengan mengambil program manajemen olahraga telah memiliki bekal dengan mengikuti proses pembelajaran menggunakan SE ataupun menjadi bagian dalam bisnis olahraga. Ini juga terkait dengan pengurangan jam pelajaran di SMK yang menganggap penjas tidak dapat memenuhi dunia kerja.

Di Indonesia tujuan SMK untuk mempersiapkan siswa dalam dunia kerja, oleh karena itu proses pendidikan jasmani harus dapat mewadahi tujuan tersebut, penyesuaian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan institusi pasangan (dunia kerja/ dunia industri) agar kompetensi yang dipelajari lebih sesuai (*link and match*) dengan kebutuhan dunia kerja (Dirjendikdasmen, 2017). Yang jadi permasalahan pengaruh politik mempengaruhi implementasi kurikulum sehingga diperlukan landasan filosofis serta desain yang mantap agar tidak terombang ambing oleh keputusan birokrat (Suherman, 2011). Sehingga program yang dikembangkan juga harus dapat meningkatkan kualitas akademik. Akreditasi dan akuntabilitas dalam pendidikan olahraga diperlukan untuk memastikan ketelitian akademis dan dapat berfungsi sebagai sarana bagi pendidik olahraga untuk memeriksa dan meningkatkan kualitas akademis dari program mereka (Yiamouyiannis et al., 2013).

Penelitian ini memberikan dukungan dan tambahan baru bahwa SE dapat digunakan pada siswa SMK terkait dengan orientasi olahraga, selain pada siswa SMP (Ginancar, 2018; Ginancar et al., 2019). Dengan menggunakan SE kegiatan kompetisi itu adil, menarik, bahkan menyenangkan (Bennett & Hastie, 1997). SE dapat dijadikan salah satu pemenuhan kurikulum pembelajaran penjas di Indonesia yang sedang berjalan dalam model pembelajaran berbasis proyek. Ini telah disinggung namun tidak dilakukan kembali penelitian, bahwa SE sesuai dengan karakteristik dari kurikulum 2013 yang menekankan pada *student centered* (Kurniawan & Suherman, 2015). Oleh karena itu perlu penelitian terkait dengan penyusunan instrumen yang sesuai dengan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan SE sebagai strategi pembelajaran dalam penjas pada setiap satuan pendidikan di Indonesia. Dengan menggunakan SE nampaknya siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjas karena mereka memiliki tanggung jawab peran yang berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Siswa lebih banyak bertanya kepada guru terkait dengan peran yang didapatnya. Sehingga perlu penyelidikan juga terkait motivasi siswa SMK menggunakan SE.

## **PENUTUP**

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan terdapat perbedaan sport orientasi siswa SMK yang menggunakan SE dan pembelajaran konvensional, sehingga SE dapat dijadikan salah satu program pendidikan jasmani untuk siswa SMK dan perlu dikaji kembali dalam peningkatan kualitas akademik. Maka dari itu penelitian ini menyarankan agar melakukan penelitian lanjutan berkaitan pada kualitas akademik selain penyusunan program agar penelitian-penelitian yang telah dihasilkan dapat berdiri dengan kokoh tidak dipengaruhi oleh kebijakan apapun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Almond, L. (2014). Does competitive sport have educational validity in physical education? *Science & Sports*, 29, S51. Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/j.scispo.2014.08.102>
- Bennett, G., & Hastie, P. A. (1997). A sport education curriculum model for a collegiate physical activity course. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 68(1), 39–44. <https://doi.org/10.1080/07303084.1997.10604876>
- Brassie, P. S. (1988). Guidelines for Programs Preparing Undergraduate and Graduate Students for Careers in Sport Management. *Journal of Sport Management*, 3, 158–164.
- Bruening, J., Fuller, R. D., Cotrufo, R. J., Madsen, R. M., Evanovich, J., & Wilson-Hill, D. E. (2014). Applying Intergroup Contact Theory to the Sport Management Classroom. *Official Educational Journal of NASSM Www.SMEJ-Journal.Com ARTICLE Sport Management Education Journal*, 8, 35–45. <https://doi.org/10.1123/SMEJ.2012-0026>
- Dirjendikdasmen. (2017). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan* Vol. 04 No.01/ Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPEs) Tahun 2021

- Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian.* Jakarta, Indonesia: Kemendikbud.
- Farshad, T., Jasem, M., & Mohammad, M. (2013). Validation of an Instrument for Measuring Athletes' Sport Orientation in Iranian Martial Artists Community. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 18(6), 738–743. <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2013.18.6.75140>
- Ginanjar, A. (2018). Pengaruh Sport Education Model Bulu Tangkis Terhadap Orientasi Olahraga Siswa SMP. *BIORMATIKA*, 4(2), 280–287.
- Ginanjar, A. (2019). *Implementasi Praktis Sport Education Model*. Indramayu: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A. (2020). Validasi instrumen sport orientation questionnaire untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan Sederajat. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 36–46. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.22>
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2018). Competitive in Physical Education Using Sports Education Model. *3rd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education*, 11, 282–284. Bandung: Advances in Health Sciences Research. <https://doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.80>
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports Orientation during Learning Team or Individual Sports using A Sport Education Model. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 377–386. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24021>
- Hasmarita, S., & Kurnia, D. (2020). Pengaruh gaya mengajar dan kemampuan motorik terhadap hasil belajar forehand drive tenis meja. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(2), 185–196.
- Kurnia, D. (2016). Keterampilan Dribbling Bola Basket. *Jurnal Olahraga*, 2(1), 1–8.
- Kurnia, D., & Septiana, R. A. (2020). Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(1), 90–99.
- Kurniawan, R., & Suherman, A. (2015). Penerapan SEM ( Sport Education Model ) dalam Konteks Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, (1), 367–378. Jombang: STKIP PGRI Jombang.
- Layne, T. E. (2014). Competition within Physical Education: Using Sport Education and Other Recommendations to Create a Productive, Competitive Environment. *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 27(6), 3–7. <https://doi.org/10.1080/08924562.2014.960124>
- Pagnano, K., & Langley, D. J. (2001). Teacher Perspectives on the Role of Exercise as a Management Tool in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 57–74.
- Permendikbud No. 69. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sheikh, M., Afshari, J., & Sheikh, H. (2011). Comparing sport orientation between individual and team sports and its relation to sport participation motivation. *American Journal of Scientific Research*, 30, 28–35.
- Shreffler, M. ., Schmidt, S. H., & Weiner, J. (2018). Sales Training in Career Preparation: An Examination of Sales Curricula in ...: EBSCOhost. *Sport Management Education Journal*, 15–25. <https://doi.org/10.1123/smej.2016-0030>
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, H. van der. (2011). *Complete Guide to Sport Education*. Champaign: Human Kinetics.
- Stein, J. U. (1988). Competition: A Developmental Process. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 59(3), 30–32. <https://doi.org/10.1080/07303084.1988.10606218>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suherman, A. (2011). *Realitas Kurikulum Pendidikan Jasmani: Upaya Menuju Kurikulum Berbasis Penelitian*. Bandung: Rizqi Press.
- Yiamouyiannis, A., Bower, G., Williams, J., Gentile, D., & Alderman, H. (2013). Sport management education: Accreditation, accountability, and direct learning outcome assessments. *Sport Management Education Journal*, 7, 51–59. Retrieved from <http://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/smej.7.1.51>