

IMPELEMENTASI SPORT EDUCATION MODEL DAN FAIR PLAY GAME TERHADAP SOCIAL SKILL SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN TENIS MEJA

Wahyudi Ahmad Yuniyar¹, Nurlan Kusmaedi², Tite Juliantine³.

Abstrak: Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki berbagai pelajaran yang dapat diaplikasikan dengan baik kepada siswanya, pengaplikasian sering kali terhambat karena rencana serta model yang digunakan tidak sesuai dalam pembelajaran, sehingga keterampilan sosial serta keterampilan bermain tenis meja tidak ada perubahan ke arah lebih baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak dengan menggunakan *sport education model* dan *fair play game* terhadap keterampilan sosial siswa dan keterampilan bermain tenis meja pada siswa kelas 8 sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dengan menggunakan eksperimen, desain *the randomized pretest-posttest control group ddesign*. Instrumen yang digunakan adalah instrument validitas sosial, tes keterampilan bermain tenis meja. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam kelompok eksperimen dengan menggunakan *Sport Education Model* dan *fair play game* untuk keterampilan sosial siswa sebesar 60% dan keterampilan bermain tenis meja sebesar 43%, sebaliknya kelompok kontrol yang menggunakan *Sport Education Model* dengan pendekatan tradisional untuk ketrampilan sosial siswa adanya peningkatan sebesar 10% sedangkan untuk keterampilan tenis meja 58%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Sport Education Model* dan *fair play game* dan dengan pendekatan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan keterampilan bermain tenis meja.

Kata Kunci: *Sport Education Model, Fair Play.*

PENDAHULUAN

ALT-PE (*Academic Learning Time-Physical Education*) telah didefinisikan sebagai persentase waktu kelas dimana siswa secara efektif dan berhasil terlibat dalam kegiatan pendidikan fisik. (Godbout, Brunelle, & Tousignant, 1983). Pendidik fisik, dihadapkan dengan berkurangnya waktu dan peralatan serta fasilitas yang tidak memadai. (Singleton, n.d. 2003). Masalah yang muncul adalah bahwa beberapa program pendidikan jasmani tidak melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas fisik untuk meningkatkan kesehatan. (McKenzie, Marshall, Sallis, & Conway, 2000). Pendidikan Olahraga adalah model kurikulum dan pengajaran yang kompleks, mendorong pertanyaan lebih lanjut dari implikasi teoritis dari model tersebut. (Hordvik, Macphail, & Ronglan, 2017).

Aspek struktural dari SEM membantu dalam memfasilitasi gerakan terus menerus yang ditentukan sendiri melalui dukungan dengan keterkaitan, kompetensi dan otonomi. (Perlman & Karp, n.d.2010). Dengan menggunakan SEM siswa termotivasi dalam keterlibatan kegiatan aktivitas fisik secara aktif. (Perlman, 2012). Pendidikan olahraga memfasilitasi bentuk motivasi siswa yang lebih terinternalisasi dalam program pendidikan jasmani yang diperlukan. (Wallhead, Garn, & Vidoni, n.d.2014). SEM memunculkan tingkat partisipasi bermain game inklusif di seluruh siswa dengan profil motivasi yang berbeda. (T. Wallhead, Garn, & Vidoni, 2013) Dengan kata lain SEM dapat membuat siswa termotivasi

¹ Penulis adalah Mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

² Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

³ Penulis adalah Staf Edukatif Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

ikut aktif dalam pembelajaran bahkan dengan membandingkan dengan konsep pembelajaran tradisional.

Keterampilan sosial dalam pendidikan jasmani telah menunjukkan bahwa perilaku *fair play* siswa tetap terabaikan kecuali guru memberikan instruksi keterampilan sosial ke dalam pembelajaran. (Vidoni & Ward, n.d. 2009). Hasil penelitian bahwa *fair play for kid* dapat merubah moral siswa sekolah dasar ke arah positif. (Gibbons et al., 2016). Dengan menggunakan model helison serta dibarengi dengan *fair play game* menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab pribadi dan sosial dan menurunnya perilaku bermain kasar. (Cecchini, Montero, Alonso, & Izquierdo, 2007).

Ada bukti yang menunjukkan bahwa keterampilan gerakan dasar dan aktivitas fisik berhubungan satu sama lain. Kemampuan untuk melakukan berbagai keterampilan gerak dasar meningkatkan kemungkinan anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang berbeda sepanjang hidup mereka. (Kalaja, Jaakkola, Liukkonen, & Digelidis, 2012). Tennis meja adalah olahraga permainan yang secara tatik termasuk selompok permainan net. Untuk bisa bermain dengan baik diperlukan penguasaan keterampilan dasar tenis meja yaitu *service, forehand drive, backhand drive, push, block, topspin*, dan *chop*. Tomoliyus (2017, hlm. 3)

Selama ini tenis meja secara luas dinilai sebagai salah satu olahraga yang cepat dan dapat digambarkan sebagai olahraga yang memerlukan tugas kerja yang sulit. (Faber, Oosterveld, & Sanden, 2014). Dalam olahraga tenis meja pemain diharuskan untuk mengembangkan teknik keterampilan, kemampuan switching yang cepat dalam penyesuaian pukulan stroke, fleksibilitas dan gerak kaki yang cepat, kemampuan reaksi danantisipasi, posisi yang tepat, serta keseimbangan. (Emre, et al, 2010). Siswa dan guru sama-sama mendapat manfaat dari integrasi model pembelajaran SEM dengan tenis meja. Memasukkan bahasa Inggris dan tanggung jawab sosial atau mata pelajaran lain ke dalam pendidikan jasmani tidak mengubah hasil pembelajaran. Menunjukkan bahwa bagaimana konten domain gerakan cocok dengan bidang konten lainnya dan bahkan dapat meningkatkan pembelajaran anak secara keseluruhan. (Buchanan & Barrow, 2016).

Hal itu sesuai dengan penelitian yang menjadi rujukan peneliti yaitu *The Table Tennis Triathlon: An Integrated Sport Education Season* dan *Effects of Fair Play Instruction on student social skills during a middle school Sport Education unit*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penliti tertarik melakukan penelitian tentang “Implementasi *Sport Education Model* dan *Fair Play Game* Terhadap *Social Skill* Siswa dan Keterampilan Bermain Tennis Meja.”

METODE

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang unik, dependent variable secara langsung dipengaruhi oleh usaha-usaha atau treatment. Selain itu, penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode yang benar-benar menguji hipotesis mengenai hubungan sebab-akibat. Fraenkel, et al. (2012, hlm. 269),. Desain yang digunakan *The Randomized Pretest – Posttest Control Group Design*. Fraenkel, et al. (2012, hlm. 269), menyebutkan bahwa desain eksperimental yang melibatkan setidaknya dua kelompok; kedua kelompok mendapat pretest, kelompok satu menerima perawatan, dan kelompok kedua tidak diberikan hanya sama-sama diberikan dipostest. Untuk pengendalian variabel asing yang efektif, kelompok harus dibentuk secara acak. Adapun bentuk desainnya disajikan sebagai berikut:

Treatment Group	R	O	X	O
Control Group	R	O	C	O

Fraenkel, et al., (2012, hlm. 269)

Sampel dalam penelitian adalah kelompok di mana informasi diperoleh. Kelompok yang lebih besar yang ingin diterapkan hasilnya disebut populasi. Fraenkel, et al. (2014, hlm. 91). Populasi yang diambil adalah siswa SMPN 1 Bantarujeg yang berada di Jl. Lapangan Olahraga Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka. Sampel diambil menggunakan menggunakan cluster random sampling karena karakter semua siswa itu bersifat homogen dan berkelompok. Tentang yang terbaik yang bisa diharapkan oleh peneliti adalah mempelajari sejumlah kelas utuh yaitu, kelas yang sudah ada. Lebih memilih kelompok daripada individu dikenal sebagai *cluster random sampling*. Fraenkel, et al. (2012, hlm. 96). Dalam pemilihan sampel, dengan kelas atau kelompok yang ada dari seluruh populasi yang ada.

Pemilihan kelompok individu, yang disebut kelompok, bukan individu tunggal. Semua individu dalam sebuah *cluster* dimasukkan dalam sampel; *cluster* lebih banyak dipilih secara acak dari populasi *cluster* yang lebih besar. Fraenkel, et al., (2012, hlm. G1) Memilih kelompok dari jumlah kelompok yang besar dapat dilakukan dengan metode *cluster random sampling*. Penulis memilih seluruh siswa dalam satu kelas sesuai dengan penarikan sampel secara *cluster sampling*. Itu berjumlah sesuai dengan teori di atas yaitu sekitar 30 siswa dalam satu kelas.

Instrumen Perangkat apa pun untuk mengumpulkan data secara sistematis, seperti tes, kuesioner, atau jadwal wawancara. Fraenkel, et al. (2014, hlm. G.4). Adapun alat ukur yang digunakan untuk mengetahui hasil dari program penelitian menggunakan angket dan tes keterampilan bermain tenis meja. Untuk mengetahui *social skills* siswa mengadopsi angket *social validty* (Vidoni & Ward, n.d.2009), dan untuk keterampilan bermain tenis meja menggunakan *SEPEP TOPS Table Tennis* Tepper (2002, hlm. 164).

Dalam penelitian ini untuk analisis data peneliti menggunakan SPSS 21 dengan urutan analisis uji normalitas menggunakan *Kolmogorof-smirnov*, uji homogenitas menggunakan *Lavene's test*, dan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired t test*, dan *Wilcoxon*.

HASIL

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji paired sample test dibantu oleh software SPSS v.21. analisis *paired sample test*, *wiloxon*, dan *mann whitney* bertujuan untuk mengetahui pengaruh peningkatan *sport education model* dan *fair play game* terhadap *social skill* siswa dan keterampilan bermain tenis meja. Dalam hipotesis ini diduga terdapat pengaruh *sport education model* dan *fair play game* terhadap *social skill* siswa dan keterampilan bermain tenis meja. Hasil data disingkat pada

Tabel Hasil dari *social skill* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Wilcoxon Signed Ranks Test		
<i>Test Statistics^a</i>		
	Pretest_eksperimen - Postest_eksperimen	Pretest_kontrol - Postest_kontrol
Z	-4.984 ^b	-3.503 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on positive ranks.		

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *SPSS 21* dengan uji *Wilcoxon*, nilai signifikansi pada model SEM dan *Fair Play Game* kurang dari 0,05. Oleh sebab itu pengujian hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran SEM dan *Fair Play Game* terhadap *Social Skill* Siswa.

Nilai signifikansi dengan uji *Wilcoxon* pada model *Sport Education Model* kurang dari 0,05. Oleh sebab itu pengujian hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat

Wahyudi Ahmad Yuniyar, Nurlan Kusmaedi, Tite Juliantine: *Impelementasi Sport Education Model Dan Fair Play Game Terhadap Social Skill Siswa Dan Keterampilan Bermain Tenis Meja*

pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Sport Education Model* terhadap *social skill* Siswa.

Tabel Hasil dari keterampilan bermain tenis meja kelompok eksperimen

		<i>Paired Samples Test</i>							
		Paired Differences					t	Df	Sig.
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest_ek</i> <i>sperimen -</i> <i>Posttest_ek</i> <i>sperimen</i>	-6.03125	3.23772	0.57235	-7.19857	-4.86393	-10.538	31	0

Tabel Hasil dari keterampilan bermain tenis meja kelompok kontrol

		<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
		<i>Test Statistics^a</i>	
		Z	Posttest_kontrol - Pretest_kontrol -4.853 ^b
		Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
		a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
		b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *SPSS 21* dengan *Paired Sample T-Test*, nilai signifikansi pada model SEM dan *Fair Play Game* kurang dari 0,05. Oleh sebab itu pengujian hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran SEM dan *Fair Play Game* terhadap keterampilan bermain tenis meja Siswa.

Nilai signifikansi dengan uji *Wilcoxon* pada model *Sport Education Model* kurang dari 0,05. Oleh sebab itu pengujian hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Sport Education Model* terhadap keterampilan bermain tenis meja Siswa.

PEMBAHASAN

Hipotesis Satu

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon SPSS 21* pada tabel 1 mengenai pengaruh *sport education model* dan *fair play game* (kelompok eksperimen) serta pengaruh *sport education model* (kelompok kontrol) menunjukkan bahwa nilai Sig $0,000 < \alpha 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh antara *sport education model* dan *fair play game* maupun dengan menggunakan *sport education model* terhadap *social skill* siswa. Dengan demikian pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian sesuai dengan hasil penelitian.

Hipotesis Dua

Berdasarkan hasil uji *paired sample test SPSS 2* pada tabel 3 mengenai pengaruh *sport education model* dan *fair play game* (kelompok eksperimen)) menunjukkan bahwa nilai Sig $0,000 < \alpha 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh antara *sport education model* dan *fair play game* terhadap keterampilan bermain tenis meja. Dengan demikian pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian sesuai dengan hasil penelitian.

Berdasarkan hasil uji *paired sample test SPSS 2* pada tabel 3 mengenai pengaruh *sport education model* dan *fair play game* (kelompok eksperimen)) menunjukkan bahwa nilai Sig $0,000 < \alpha 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh antara *sport education model* terhadap keterampilan bermain tenis meja. Dengan demikian pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian sesuai dengan hasil penelitian.

selanjutnya untuk mengetahui mana yang lebih signifikan berpengaruh, maka harus dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji mann whitney test.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *sport education model* dan *fair play game* serta *sport education model* dengan pendekatan tradisional dapat meningkatkan *social skill* siswa dan keterampilan bermain tenis meja. Ada perbedaan dalam pencapaian siswa ketika diberikan kedua model tersebut, untuk kelompok eksperimen *sport education model* dan *fair play game* terdapat peningkatan lebih besar dalam hal *social skill* siswa dibandingkan dengan hanya *sport education model* dengan pendekatan tradisional kelompok kontrol, sedangkan dalam keterampilan bermain tenis meja siswa yang berikan hanya *sport education model* dengan pendekatan tradisional kelompok kontrol lebih tinggi dibanding dengan siswa yang diberi *sport education model* dan *fair play game* yaitu kelompok eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Activities, L. (2013). *Instructional Models*, 30–37.
- Buchanan, A. M., & Barrow, B. (2016). The Table Tennis Triathlon: An Integrated Sport Education Season. *JOPERD: The Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(1), 25–31. <https://doi.org/10.1080/07303084.2015.1109490>
- Cecchini, J. A., Montero, J., Alonso, A., & Izquierdo, M. (2007). Effects of personal and social responsibility on fair play in sports and self-control in school-aged youths, 1391(January 2018). <https://doi.org/10.1080/17461390701718497>
- Faber, I. R., Oosterveld, F. G. J., & Sanden, M. W. G. N. Der. (2014). Does an Eye-Hand Coordination Test Have Added Value as Part of Talent Identification in Table Tennis? A Validity and Reproducibility Study, 9(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0085657>
- Fraenkel. (2012). *How To Design and Evaluate Research in Education*. Mc Gral Hill. United Stated
- Gibbons, S. L., Ebbeck, V., Weiss, M. R., Gibbons, S. L., Ebbeck, V., Weiss, M. R., & Play, F. (2016). Fair Play for Kids: Effects on the Moral Development of Children in Physical Education of Children in Physical Education, 1367(December). <https://doi.org/10.1080/02701367.1995.10608839>
- Godbout, P., Brunelle, J., & Tousignant, M. (1983). Research Quarterly for Exercise and Sport Academic Learning Time in Elementary and Secondary Physical Education Classes Academic Learning Time In Elementary and Secondary Physical Education Classes. *Research Quarterly for Exercise and Sport QUARTERLY FOR EXERCISE AND SPORT*, 54(541), 11–19. <https://doi.org/10.1080/02701367.1983.10605266>
- Hordvik, M. M., Macphail, A., & Ronglan, L. T. (2017). Teaching and Learning Sport Education: A Self-Study Exploring the Experiences of a Teacher Educator and Pre-Service Teachers, 232–243.
- Kalaja, S. P., Jaakkola, T. T., Liukkonen, J. O., & Digelidis, N. (2012). Development of junior high school students' fundamental movement skills and physical activity in a naturalistic physical education setting. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 17(4), 411–428. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.603124>
- McKenzie, T. L., Marshall, S. J., Sallis, J. F., & Conway, T. L. (2000). Student activity

Wahyudi Ahmad Yuniyar, Nurlan Kusmaedi, Tite Juliantine: *Impelementasi Sport Education Model Dan Fair Play Game Terhadap Social Skill Siswa Dan Keterampilan Bermain Tennis Meja*

- levels, lesson context, and teacher behavior during middle school physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 71(3), 249–259. <https://doi.org/10.1080/02701367.2000.10608905>
- Perlman, D. (2012). The influence of the Sport Education Model on amotivated students' in-class physical activity. *European Physical Education Review*, 18(3), 335–345. <https://doi.org/10.1177/1356336X12450795>
- Perlman, D., & Karp, G. G. (n.d.). Physical Education and Sport Pedagogy A self-determined perspective of the Sport Education Model, (December 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/17408980903535800>
- Singleton, E. (n.d.). Rules ? Relationships ?: A Feminist Analysis of Competition and Fair Play in Physical Education, (October 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/00336297.2003.10491799>
- Skills, M. (2010). Coincidence-anticipation timing and reaction time in youth tennis and table tennis players 1, 879–887. <https://doi.org/10.2466/PMS.110.3.879-887>
- Tomoliyus. (2017). *Sukses Melatih Keterampilan Dasar Permainan Tennis Meja dan Penilaian*. Purwodadi: CV Sarnu Untung
- Vidoni, C., & Ward, P. (n.d.). Physical Education and Sport Pedagogy Effects of Fair Play Instruction on student social skills during a middle school Sport Education unit, (December 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/17408980802225818>
- Wallhead, T., Garn, A. C., & Vidoni, C. (2013). Game Play Participation of Amotivated Students During Sport Education, 149–165.
- Wallhead, T. L., Garn, A. C., & Vidoni, C. (n.d.). Research Quarterly for Exercise and Sport Effect of a Sport Education Program on Motivation for Physical Education and Leisure-Time Physical Activity Effect of a Sport Education Program on Motivation for Physical Education and Leisure-Time Physical Activi, (January 2015), 37–41. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961051>