

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan berpikir dan berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja, dan keterampilan pengendalian diri (emosi, perasaan) merupakan keterampilan dasar untuk bertahan dan menjalani kehidupan. Keterampilan tersebut dimiliki semua orang, hanya dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Usaha untuk mengembangkan keterampilan sosial secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan. Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial (Rosi, 2017). Dalam keterampilan sosial tercakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Cartledge dan Milburn (1992) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif, karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk di dalamnya siswa di sekolah, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan lingkungan yang lebih luas.

Keterampilan sosial merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah. Karena, keterampilan sosial adalah salah satu modal siswa untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Jika seseorang tidak memiliki keterampilan sosial maka dia tidak akan bisa membawa diri dalam lingkungannya. Sebaliknya, jika seseorang memiliki keterampilan sosial yang tinggi dia akan mampu bekerja sama dengan orang lain. Selain itu seseorang yang memiliki

keterampilan sosial yang tinggi juga akan memiliki rasa empati terhadap sesama dan bisa menemukan jalan keluar (solusi) atas permasalahan yang dihadapi.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar yang akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun menyangkut nilai sikap (afektif). Dalam proses belajar-mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, model serta media pembelajaran, pada kenyataannya apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi proses dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar. Hal tersebut di atas masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Faktor Guru sebagai pendidik dalam menentukan model pembelajaran saat mengajar tentunya sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan bagi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih jelas lagi mengenai faktor-faktor tersebut, Lutan (1988, hlm. 322) menerangkan bahwa :”Faktor-faktor internal adalah faktor-faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang ada di luar diri anak yang dapat dimanipulasi guna memperkembangkan anak tersebut dalam segala potensi internalnya.” Dari penjelasan tersebut jelas bahwa, model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat dimanipulasi dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan kaya akan gerak yang bermakna bagi siswa, selain itu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, afektif maupun psikomotor. Dengan model pembelajaran yang sesuai maka tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Peran penting model pembelajaran

akan berpengaruh pada perwujudan pembelajaran pendidikan jasmani yang dinilai efektif, yaitu dengan pembelajaran yang secara aktif. Sejalan dengan hal tersebut Metzler (2000, hlm.14) menjelaskan “*models for planning implementing, and assessing instruction will provide us with the most effective ways to reach our balanced aims for learning within the great diversity of content now in school physical education program.*” Maksudnya adalah bahwa model pembelajaran akan menjadi jalan yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani saat ini. Dalam bukunya yang berjudul *Intructional Model for Physical Education*, Metzler (2005) menjelaskan beberapa model pembelajaran yaitu 1) *Direct Instruction (DI)*, 2) *Sport Education Model*, 4) *Teaching Personal anda Social Responsibilty (TPSR)*, 5) *Cooperative Learning Model*, 6) *Peer Teaching*, dan 7) *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

Pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, ini tergantung pada apa materi pembelajaran yang akan diberikan. Peneliti berasumsi bahwa model DI ini kurang tepat seandainya diterapkan pada saat materi permainan bola besar misalnya dengan siswa yang memiliki kondisi fisik yang baik. Hal itu sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Jones, Marsall, dan Peter (2010) menyebutkan bahwa pelatih dan orang tua semua mengakui bahwa pembelajaran dengan pola permainan dan situasi seperti pertandingan yang sesungguhnya lebih menyenangkan daripada latihan yang berorientasi teknis serta anak kurang menyukai latihan drill dan menanyakan “*when are we going to play a game?*”. Pada proses pembelajaran dengan model DI siswa cenderung lebih pasif, dalam pemodel pembelajaran ini siswa kurang mampu mengembangkan bakat dan kemampuan motorik yang dimiliki karena pada proses pembelajarannya semua berpusat pada guru. Namun bagi siswa dengan motorik kurang, model DI terbukti efektif dalam meningkatkan motorik mereka seperti yang disampaikan oleh Smith (2015) dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan bahwa siswa dengan kebugaran jasmani rendah lebih cocok untuk diajar dengan model pembelajaran *direct instruction*.

Melihat fakta yang terjadi di lapangan selama ini, model pembelajaran *direct instruction* mulai ditinggalkan. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan

oleh Suherman (2009, hlm. 25) “dalam penelitian tentang pengajaran, metode-metode tersebut sudah lama ditinggalkan mengingat metode-metode tersebut kurang reliable dan kurang valid untuk dijadikan parameter kemampuan mengajar.” Dengan demikian untuk menanggulangi kekurangan yang terdapat pada model pembelajaran *direct instruction*, maka guru harus menggunakan berbagai model pembelajaran lain yang lebih efektif. Model pembelajaran yang efektif mengharuskan guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif sehingga para siswa atau peserta didik dapat belajar dengan intensif dan terlibat aktif selama pembelajaran.

Dalam pendidikan jasmani, pengajaran secara tradisional dilakukan melalui model pedagogis pengajaran langsung (*direct instructional*). Model *direct instructional* ini, guru adalah pemimpin dari proses belajar-mengajar dan pada akhirnya bertanggung jawab untuk semua keputusan tentang isi dan tujuan yang diusulkan, manajemen pelajaran dan tanggung jawab siswa (Metzler, 2005). Model ini dicirikan dengan penggunaan blok-blok latihan yang berulang-ulang oleh guru, dimana siswa harus terus menerus melakukan gerakan yang ditentukan oleh guru. Beberapa guru pendidikan jasmani di sekolah saat ini sepertinya lebih mengenal nama lain dari model pengajaran langsung (*direct instructional*) ini dengan nama konvensional, model pembelajaran ini sepertinya sudah sangat lama diperagakan atau dilakukan oleh para guru pendidikan jasmani di sekolah.

Model *direct instructional* telah dikritik karena dekontekstualisasi pengajaran olahraga, karena eksekusi teknis dipraktekkan terpisah dalam situasi permainan yang otentik atau nyata (Light RL, Harvey S, Mouchet A, 2014). Selain itu, model *direct instructional* ini menekankan mekanistik dan "satu ukuran untuk semua" yang memiliki fokus utama pada hasil psikomotor siswa dengan mengorbankan hasil sosial dan kognitif (Light R, Fawns R, 2003). Untuk menawarkan alternatif guru selain model *direct instructional*, Metzler (2001) mengusulkan tujuh model pedagogis tambahan untuk digunakan oleh guru dalam pendidikan jasmani. Termasuk di antara model alternatif ini adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bunker D, Thorpe R, 1982).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi (Febrianto, 2017). Tujuan PJOK yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis (Mustafa & Dwiyojo, 2020). Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. Melalui PJOK, diharapkan dalam waktu jangka pendek siswa dapat memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dari olahraga yang sesuai dengan tahapannya, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi anak itu untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Fenomena keterampilan sosial yang dimiliki oleh masyarakat di kota Sukabumi pada umumnya masih rendah. Salah satu contohnya adalah banyaknya kasus bullying yang terjadi, bahkan di salah satu SMK di kota Sukabumi pernah terjadi pemukulan terhadap guru oleh peserta didik di sekolahnya. Selain hal itu masih banyak deretan masalah sosial yang terjadi, seperti perkelahian pelajar, narkoba dan minuman keras, kecurangan dalam ujian, korupsi, pornografi, dan berbagai tindakan tidak baik lainnya. Berbagai permasalahan sosial tersebut terjadi sebagai bentuk lemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat, bahkan negara.

Hasil observasi peneliti selama mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Sukabumi salah satu sekolah dengan jumlah siswa sekitar 1200 orang di tahun ajaran 2019/2020, data lapangan menunjukkan 70% tingkat keterampilan sosial dan juga kebugaran jasmani siswa berada pada level masih harus dikembangkan. Unsur keterampilan sosial/*social skill* dan kebugaran jasmani merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang keberhasilan dari tujuan mata pelajaran PJOK di sekolah (Risma, 2020). Kebugaran jasmani merupakan indikator utama kesehatan anak dan prediktor kesehatan di masa dewasa (Ruiz et al., 2009). Akan tetapi, tidak ada konsensus universal tentang bagaimana mendefinisikan

kebugaran jasmani (Gallahue & Ozmun, 2006; Ortega, Ruiz, Castillo, & Sjostrom, 2008). Namun, Haga et al. (2015) mendefinisikan kebugaran jasmani sebagai kemampuan anak dalam melakukan pekerjaan fisik yang meliputi kebugaran kardiorespirasi, kekuatan dan daya tahan otot, kapasitas anaerobik, kecepatan dan kelincahan, serta kelenturan. Meskipun, kebugaran jasmani telah disarankan sebagai penanda kesehatan yang kuat di masa kanak-kanak dan remaja, validitas pengujian kebugaran jasmani pada anak-anak yang lebih muda (yaitu anak-anak prasekolah) tidak diketahui dan oleh karena itu harus ditafsirkan dengan hati-hati (Ortega et al., 2015). Studi pada anak usia empat sampai enam tahun menunjukkan bahwa kompetensi motorik berkorelasi dengan kebugaran jasmani ( $r=.56$ ) (Haga et al., 2015). Kebugaran jasmani dapat terbentuk dengan baik apabila siswa melakukan aktivitas fisik secara rutin dan berkesinambungan yang dalam konteks persekolahan pembelajaran pendidikan jasmani berperan untuk mendorong kebugaran jasmani siswa melalui aktivitas olahraga. Akan tetapi, kebugaran jasmani siswa akan sulit meningkat mengingat pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh siswa di sekolah hanya satu kali dalam seminggu. Hal ini menjadi salah satu alasan perlunya model pembelajaran pendidikan jasmani yang juga mengembangkan aspek kebugaran dalam permainan olahraga. Hal ini sejalan dengan pendapat Logan, Robinson, Wilson, & Lucas, (2012) bahwa anak-anak memperoleh kemahiran gerakan dan kebugaran melalui permainan dan aktivitas fisik, dan mereka membutuhkan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan melalui berbagai permainan aktif.

Secara logika peranan Pendidikan jasmani bisa membentuk atau meningkatkan keterampilan sosial anak hanya bisa terwujud ketika anak berpartisipasi aktif dalam pendidikan jasmani karena proses pembentukan keterampilan sosial anak terbentuk selama proses pembelajaran pendidikan jasmani (Risma, 2020). Dalam hal ini, dengan keterampilan sosial yang baik memungkinkan siswa untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Keterampilan sosial dalam pendidikan jasmani terutama dalam olahraga permainan merupakan salah satu faktor utama yang mendorong

siswa untuk berhasil dalam belajar olahraga permainan, karena olahraga permainan merupakan olahraga kelompok yang membutuhkan pola keterampilan sosial yang baik antar anggota untuk mencapai keberhasilan dalam permainan.

Olahraga adalah fitur penting dari masyarakat, menjadi fenomena yang terkait erat dengan elemen sosial, budaya dan pendidikan (Mackintosh dan Liddle, 2015). Coulter dan Ní Chróinín (2013) menunjukkan bahwa jika pendidikan jasmani tidak fokus pada pembelajaran siswa, maka akan sulit untuk menghasilkan pemahaman, pembelajaran dan kepuasan siswa. Oleh karena itu, perlu mempertimbangkan hal-hal penting seperti konsep diri fisik, perbaikan diri, promosi hubungan interpersonal dan pengembangan iklim kelompok yang positif (Hortigüela et al., 2016). Pengalaman lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan transferensi positif ke konten pendidikan jasmani, dan akibatnya, ke praktik aktivitas fisik (O'Leary, 2016; Stolz dan Pill, 2014). Karakter konstruktifnya yang memungkinkan penggunaan game sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai sosial (O'Leary, 2016). Terakhir, Mesquita et al. (2012) menunjukkan bahwa penerapan TGfU meningkatkan kapasitas keputusan dan keterampilan motorik siswa dalam konteks yang berbeda. Area tunggal terbesar dari program pendidikan jasmani adalah mengajar dan belajar permainan terkait dengan olahraga. Sementara bentuk gerakan lainnya terus menerus diperkenalkan ke dalam pendidikan jasmani, hal itu dapat dikatakan bahwa konten permainan tradisional masih tetap bagian terbesar dari kurikulum sekolah yang paling penting di tingkat sekolah menengah sampai perkuliahan. Kecuali beberapa kurikulum inovatif dan model instruksi seperti sport education, sedikit mengalami perubahan dalam cara guru berencana dan mengimplementasikan unit permainan karena siswa mendapatkan waktu yang singkat untuk berlatih sehingga memperkecil *skill*.

Siswa sangat suka sekali bermain permainan daripada mereka melakukan latihan *skill* permainan dalam bentuk *drill* yang diulang-ulang, dan mereka akan sering menunjukkan perlawanan ketika mereka diarahkan untuk melakukan keterampilan yang terpisah yang mereka anggap memiliki ruang gerak yang

sedikit dalam penampilan permainan. Ketika pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, jika sekali guru berkata kepada kelas bahwa mereka akan mulai melakukan suatu unit permainan, maka akan muncul pertanyaan terprediksi dari siswa, misalnya: “kapan kita akan bermain?” pertanyaan tersebut akan ditanyakan dengan mudah dan sering di unit pembelajaran, hingga permainan benar-benar dimulai. Namun sering kali ketika permainan dimulai siswa jarang siap untuk melakukan kompleksitas dari bermain permainan. Mereka tidak memiliki kemampuan atau pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk melakukan bahkan suatu kemiripan dari permainan tersebut, makanya permainan menjadi suatu latihan yang sia-sia dan gagal, dan ironisnya banyak siswa berpikir bahwa cara terbaik untuk belajar suatu permainan adalah untuk bermain dalam versi sebenarnya dari permainan itu, makanya mereka lebih menyukai struktur permainan yang menyeluruh dari permainan tersebut daripada untuk mengembangkan *skill* melalui *drill*, membangun permainan, atau memodifikasi permainan. Melihat kasus tersebut, guru berperan penting untuk membuat suatu inovasi rancangan unit pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dalam struktur permainan yang dapat mengembangkan *skill* dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk mampu menampilkan permainan.

Dalam model TGfU siswa dianggap sebagai pembelajar aktif yang kebutuhannya dipertimbangkan melalui tugas yang didesain oleh guru (Dyson B, Griffin LL, Hastie P, 2004). Akibatnya, keterlibatan siswa di tengah-tengah proses belajar-mengajar lebih banyak ketimbang keterlibatan guru (Light R, Tan S, 2006). Dalam model TGfU, lebih diprioritaskan domain kognitif, dan siswa mempelajari aspek taktis dari permainan dengan memainkan permainan dalam versi kecil dan/atau dimodifikasi/dikondisikan yang sesuai dengan perkembangan siswa (Harvey S, Jarrett K, 2014). Namun, meskipun domain kognitif diprioritaskan melalui desain tugas yang dibuat oleh guru, keterampilan teknis secara bersamaan dikembangkan bersama taktik dalam situasi permainan yang dimodifikasi ataupun yang nyata (Werner P, Thorpe R, Bunker D, 1996). Para peneliti berpendapat bahwa melalui interaksi antara dimensi taktis dan teknis permainan, keterampilan sosial siswa dalam pendidikan jasmani dapat meningkat (Mandigo J, Holt N,



Anderson A, Sheppard J, 2008). TGfU berfokus pada pengembangan aspek relasional teknik dan taktik melalui desain tugas pembelajaran yang sesuai (Hastie PA, Curtner-Smith MD, 2006).

Hingga saat ini, sejumlah studi telah dilakukan pada hasil siswa terkait dengan pemanfaatan model TGfU oleh guru. Sebuah studi awal oleh Hastie dan Curtner- Smith (2006) menemukan bahwa tindakan mengajar melalui model TGfU adalah sebuah usaha kompleks, yang mengharuskan guru untuk memiliki pengetahuan konten pedagogis tingkat tinggi. Penelitian selanjutnya juga meneliti dampak model TGfU pada hasil perilaku seperti pengambilan keputusan dan pelaksanaan keterampilan. Misalnya, dua investigasi di mana unit bola voli dan sepak bola diajarkan menggunakan TGfU mencatat peningkatan yang signifikan pada kedua tingkat pelaksanaan teknis siswa di pengambilan keputusan (ArauÂ jo R, Mesquita I, Hastie P, Pereira C, 2016; Mesquita I, Farias C, Hastie PA, 2012).

Sebagian besar penelitian yang dipublikasikan di TGfU berfokus pada kemampuannya untuk membantu siswa memahami permainan game. Ada beberapa studi longitudinal yang mengevaluasi keterampilan sosial dan hasil belajar dari sudut pandang siswa. Ini merupakan kontribusi utama dari penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak dari implementasi TGfU dan kebugaran jasmani dibandingkan dengan model instruksi langsung terhadap keterampilan sosial siswa selama terlibat dalam pendidikan jasmani. Dihipotesiskan bahwa siswa yang menerima TGfU dan kebugaran jasmani yang tinggi akan menunjukkan keterampilan sosial yang lebih tinggi daripada pengajaran langsung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni : 1. Capaian keterampilan social peserta didik putri di SMK belum optimal; 2. Karakteristik siswa yang beragam; 3. Tingkat kebugaran jasmani peserta didik yang bervariasi; 4. Mayoritas guru PJOK di lapangan dalam pembelajarannya masih menggunakan pendekatan yang berorientasi pada Teacher

Centre (berpusat pada guru) dan keterampilan gerak; 5. Pemahaman atau wawasan guru dalam pemilihan serta penerapan model pembelajaran masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
- 2) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kebugaran jasmani yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) terhadap keterampilan sosial dalam Pendidikan jasmani pada kelompok kebugaran jasmani tinggi?
- 4) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) terhadap keterampilan sosial dalam Pendidikan jasmani pada kelompok kebugaran jasmani rendah?

### 1.3. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang lebih baik antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Untuk mengidentifikasi interaksi antara model pembelajaran dengan kebugaran jasmani terhadap perbedaan pengaruh keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Untuk menganalisis perbedaan pengaruh yang lebih baik antara model

pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dalam keterampilan sosial pada kelompok siswa dengan kebugaran jasmani tinggi.

- 4) Untuk menganalisis perbedaan pengaruh yang lebih baik antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dalam keterampilan sosial pada kelompok siswa dengan kebugaran jasmani rendah.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1. Secara teoretis**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian studi yang relevan ke arah pengembangan konsep model pembelajaran serta memberikan manfaat berupa sumbangan dalam membina dan meningkatkan hasil belajar secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani sebagai pembelajaran di sekolah.

##### **1.4.2. Secara praktis**

Secara praktis penelitian ini bisa menjadi kajian alternatif bagi para guru pendidikan jasmani, pengawas pendidikan, dan semua yang berkepentingan dalam dunia pendidikan dalam rangka mengembangkan pendidikan jasmani.

#### **1.5. Struktur Organisasi Disertasi**

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2019. Berikut adalah sistematika penulisannya:

Pada bab I yang merupakan pendahuluan berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan mengapa masalah tersebut diteliti, rumusan masalah penelitian yang berbentuk pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi disertasi. Bab II yang merupakan kajian pustaka berisi studi literature, pendapat para ahli, teori (state of the art), penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis. Pada bab II ini merupakan jawaban secara kajian teoritis atas permasalahan yang dimunculkan pada bab I. Selanjutnya bab III metode penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV

dipaparkan mengenai hasil pengolahan dan analisis data dari data yang didapatkan melalui prosedur yang ditentukan pada bab III. Pada bab ini dikemukakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di bab I secara empirik berdasarkan analisis data yang diperoleh yang selanjutnya membahas atau mendiskusikan data dengan menghubungkannya dengan teori-teori dan juga implikasi hasil penelitian. Dan pada bab V menjelaskan mengenai simpulan, implikasi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan serta rekomendasi saran terhadap berbagai pihak yang berhubungan dengan hasil penelitian ini.