

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Isu *Sport for Development and Peace* (SDP) oleh PBB sebagai bagian dalam *Sustainable Development Goals* (SDG's) untuk tahun pembangunan 2015-2030, akhir-akhir ini pergeseran praktik penyelenggaraan kegiatan olahraga untuk tujuan pembangunan oleh negara-negara di dunia meningkat secara signifikan. Pembelajaran dan/atau pelatihan, yang secara spesifik menjadikan olahraga sebagai wahana atau arena untuk mengembangkan berbagai potensi lain di luar aspek psikomotorik atau keterampilan olahraga. Perkembangan dimaksud tidak hanya dalam domain psikomotorik atau keterampilan berolahraga dan kebugaran fisik, akan tetapi juga menyangkut aspek-aspek lainnya yang bersentuhan dengan domain kognitif, afektif, dan sosial. Sebuah gerakan sosial baru yang dimotori oleh organisasi olahraga nasional dan internasional, pemerintah dan lembaga swadaya masyarakat (LSM), universitas dan sekolah telah melakukan program di negara berpenghasilan rendah dan menengah dan komunitas yang kurang beruntung untuk membantu pengembangan olahraga, misalnya, solidaritas olimpiade, hak untuk bermain, bermain untuk perdamaian, menendang AIDS keluar, di bawah panji SDP (Kidd, 2008)

Permainan *Football United*, diujicobakan di Australia Selatan dengan pendekatan inovatif yang menawarkan peluang kepada pemimpin universitas terkait berbagai kegiatan universitas, seperti: program akademik, ekstrakurikuler, dan berbagai jenis keterampilan yang ditujukan dalam rangka menjangkau masyarakat yang kurang beruntung dalam pendidikan sebagai jawaban aspirasi terhadap pendidikan tersier, kekuatan kerja SDP diakui dapat berkontribusi pada pembentukan jaringan komunitas yang positif, dalam empat bidang strategis utama yang meliputi: melibatkan masyarakat, keterlibatan siswa, penelitian, dan aspirasi terhadap pendidikan (Rosso et al., 2016). Model pelayanan yang memberdayakan pengikut sesuai dengan arah kebijakan organisasi, hasilnya lebih efektif dan

berkelanjutan dalam memfasilitasi kebutuhan psikologis sehingga praktik kekuasaan lebih tersebar dan terkontrol (Welty Peachey & Burton, 2017a).

Pemberdayaan dan pengembangan masyarakat melalui olahraga, khususnya bagi kaum muda lebih tertuju pada pembekalan kecakapan hidup dalam rangka pengembangan anak muda yang positif atau *Positive Youth Development (PYD)*. Pelaksanaan dalam Pendidikan dan latihan yang rencananya misalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK, sejak awal pelajaran dikondisikan, diintervensi oleh guru atau pelatih nilai-nilai apa yang akan dikembangkan dan atlet sebelum berlatih, dengan memulai pemanasan diarahkan pada tugas yang terprogram dalam materi latihan sehingga memahami sebelum melaksanakan latihan, sesuai dengan penelitian (Gould & Carson, 2008) bahwa konstruksi pembelajaran pada kecakapan hidup dalam rangka PYD sering didefinisikan sebagai “aset pribadi internal untuk penetapan tujuan, kontrol emosional, harga diri, etika, dan kerja keras melalui kegiatan olahraga yang sasaran selanjutnya dapat ditransfer ke dalam kehidupan sehari-hari di luar kegiatan olahraga. Demikian pula dijelaskan bahwa pembelajaran kecakapan hidup dapat terjadi secara implisit dalam kegiatan olahraga yang terprogram secara terstruktur dan disengaja sehingga hasilnya jauh lebih baik jika dibandingkan dengan program olahraga yang dilakukan secara terstruktur tapi tidak disengaja (Bean & Forneris, 2016b)

Secara khusus perbincangan peran olahraga permainan di kalangan ahli mengemuka terutama hal yang berkaitan dengan posisi olahraga yang dijadikan arena untuk mengembangkan potensi kepemimpinan anak muda. Sesuai dengan karakteristiknya, olahraga permainan akan memberikan peluang yang nyata bagi pelakunya untuk pengembangan kecakapan hidup, termasuk di dalamnya terjadi sebuah interaksi bagaimana cara mengembangkan kepemimpinan, seperti pengalaman kapten dalam tim. Untuk lebih khususnya lagi telah dipraktikkan oleh *Institute for Study of Youth Sport* yang telah menjadi mitra Asosiasi Atletik Sekolah Menengah *Michigan* dengan menciptakan Program Pelatihan Kepemimpinan Kapten dalam sebuah tim olahraga (Gould & Voelker, 2010a). Demikian juga secara umum dalam konteks pembelajaran di sekolah, penerapan nilai-nilai kepemimpinan tergolong masih rendah untuk memanfaatkan olahraga bagi pelajar

sebagai intervensi sosial untuk mempromosikan PYD. Oleh karena itu, muncul gagasan program dan praktik olahraga bagi anak muda ditujukan untuk pengembangan kepemimpinan atau *Youth Sport Leadership* (YSL), walaupun desain program olahraganya belum teruji efektif dapat memfasilitasi PYD sebagaimana yang diharapkan, akan tetapi secara konseptual dapat diterima bahwa olahraga dapat mengembangkan kecakapan hidup interpersonal sebagai hasil transfer pembelajaran (Newman et al., 2018a). Dalam hasil penelitian tertentu yang diujicobakan dalam cabang olahraga golf, kecakapan intrapersonal itu meliputi: kejujuran (*honesty*), kerja sama (*team work*), dan hormat (*respect*) (Kendellen et al., 2017).

Lebih lanjut, implikasi dari gagasan dikembangkannya *Youth Sport Leadership* (YSL) memunculkan banyak inisiatif untuk menyusun desain program seperti merancang program kegiatan olahraga terstruktur melalui model pembelajaran disekolah dengan terstruktur diterapkan pada kurikulum yang sudah dipahami oleh guru dan pelatih pada program latihan dan ditetapkan oleh lembaga terkait. Seperti sesuai yang dilaksanakan secara khusus ditujukan untuk mengembangkan potensi kepemimpinan anak muda yang terlibat dalam olahraga. Adalah *National College for School Leadership* (NCSL) di Inggris dalam program nasionalnya menggunakan model pembelajaran campuran untuk memenuhi kebutuhan pengembangan kepemimpinan, tujuannya untuk mempertimbangkan beberapa implikasi dan dampak dari pembuatan program yang terfokus, terutama pada cara pembelajaran berbasis kinerja yang diberikan peran penting sehingga mempengaruhi kualitas program yang menghubungkan peserta dengan program itu sendiri, sasarannya adalah pengaturan pembelajaran untuk mewujudkan komitmen pengembangan pemimpin (Simkins, 2009).

Dilihat dari kepentingannya, pengembangan kompetensi kepemimpinan anak muda melalui olahraga sangatlah substansial karena akan menjadi bekal bagi anak muda tersebut dalam mengarungi kebutuhan hidupnya dilain waktu. Hal ini terkait dengan isu yang telah disampaikan di atas terkait dengan isu SDP yang dikembangkan PBB untuk tahun pembangunan 2015-2030. Hal ini dilakukan di antaranya untuk membantu individu yang terpinggirkan sehingga memerlukan

praktik pembelajaran atau pelatihan secara efektif, yaitu pengembangan konsep kepemimpinan sebagai layanan yang didasarkan pada kepedulian setiap anggota yang terlibat dalam olahraga untuk pembangunan dan perdamaian. Proses pemberdayaan anggota olahraga dimaksud semestinya sesuai dengan arah dan peran organisasinya secara berkelanjutan seiring dengan kebutuhan fasilitas secara psikologis dalam kontrol kekuasaan sebagai praktik kepemimpinan organisasi yang dilakukan sebagaimana seharusnya (Welty Peachey & Burton, 2017b).

Demikianlah, peran olahraga yang sudah banyak diperbincangkan karena memiliki pengaruh yang sangat luas, termasuk dalam mengembangkan aspek non motorik, baik dalam dimensi pengetahuan, sikap, dan penerapan nilai-nilai psikososial. Menurut Mendes (2011) dalam (Gould & Voelker, 2012) bahwa guru pendidikan jasmani, pelatih, dan orang tua dapat merasakan manfaat psikososial yang diperoleh dari partisipasi olahraga remaja untuk pengembangan kecakapan hidup termasuk kepemimpinan di dalamnya. Oleh sebab itu, fakta yang terjadi dalam pelaksanaan program belajar mengajar PJOK di sekolah tidak hanya cukup para siswa hanya ikut terlibat atau partisipasi saja tetapi ada muatan-muatan karakter yang didapatkan melalui pengalaman belajar dalam aktifitas olahraga permainan. Selanjutnya pada kegiatan diluar formal pendidikan, seperti kegiatan ekstrakurikuler atau pengembangan minat dan bakat siswa di klub olahraga, pentingnya nilai-nilai olahraga terimplementasikan secara utuh melalui latihan. Selama ini proses latihan hanyalah untuk mengembangkan capaian prestasi performa cabang olahraga tertentu. Untuk itu kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga baik dilaksanakan di sekolah dan luar sekolah dapat didesain sedemikian rupa sebagai wahana sosialisasi bagi kaum muda agar banyak memberikan peluang interaktif yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi dan memperoleh kesempatan untuk belajar keterampilan kepemimpinan. Kegiatan seperti ini disebut sebagai model pemograman olahraga terapan, yang menitikberatkan peran penting pembuat kebijakan dalam mengembangkan organisasi keolahragaan yang melibatkan pembina, pelatih, dan orang tua anak dengan sasaran bahwa praktik penyelenggaraan olahraga ditujukan untuk pengembangan anak muda yang positif,

hal ini menjadi telaahan penelitian yang menarik, baik secara teoritis maupun praktis (Fraser-Thomas et al., 2005).

Pengembangan kepemimpinan seseorang atau individu yang terlibat langsung di lapangan, seperti dikutip di atas menjelaskan bahwa salah satu kegiatan olahraga yang terprogramkan akan memberikan pengalaman yang sangat berharga dan nyata bagi organisasi, klub, sekolah itu sendiri. Hal ini menjadi bukti hasil penelitian bahwa kontribusi olahraga dan aktivitas fisik terhadap kesenangan dan pertumbuhan pribadi serta integrasi dan perubahan sosial mengemuka, walau dimungkinkan ada dampak negatif manakala keliru dalam mempraktikannya, oleh karena itu mengidentifikasi aktivitas prasyarat, kepemimpinan, kondisi organisasi, dan lingkungan harus benar-benar memastikan untuk memfasilitasi ke arah yang komprehensif (Wankel & Berger, 1990). (Bailey et al., 2017) menjelaskan bahwa: Tinjauan akademis mengungkapkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga sekolah (PESS) yang meliputi empat aspek domain yang luas, yaitu: psikomotor, sosial, afektif, dan kognitif. PESS memberikan potensi untuk kontribusi bagi pengembangan kaum muda pada setiap domain ini, seperti pengembangan keterampilan gerakan dan kompetensi fisik sehingga membentuk kebiasaan anak terlibat pada kegiatan fisik sepanjang hidup. Begitu juga dalam domain sosial ada bukti bahwa klaim manfaat positif bagi kaum muda, yang dimediasi oleh faktor lingkungan dan peran kontekstual, seperti kepemimpinan, partisipasi pemuda dalam pengambilan keputusan, pengalaman dalam interaksi sosial, yang secara eksplisit tergambar pada proses pembelajaran. Di Ranah afektif, keterlibatan dalam kegiatan fisik contohnya siswa atau atlet mendapatkan pengalaman belajar kerjasama, interaksi, sikap telah diungkapkan dengan perilaku positif yang dikaitkan melalui perkembangan berbagai dimensi psikologis dan emosional. PESS dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif dan akademik, seperti siswa akan mempunyai keinginan belajar untuk mengetahui dan mencari tahu dan merangsang untuk berpikir di antaranya bukti *persuasive* yang membuktikan manfaat dari aktivitas fisik misalkan berusaha menampilkan gerakan atau keterampilan dalam olahraga yang dapat meningkatkan konsentrasi dan gairah anak yang mungkin secara tidak langsung menguntungkan dan meningkatkan kinerja akademik.

Penjelasan *Bailey* di atas memperkuat argumentasi pentingnya keterlibatan anak dalam kegiatan keolahragaan karena dapat mendidik anak tersebut secara langsung, apalagi kegiatan keolahragaan dilaksanakan secara terbimbing dan teratur serta programnya memenuhi standar kebutuhan anak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Dalam hal simulasi praktik pengembangan kepemimpinan, faktor-faktor yang biasanya harus menjadi perhatian adalah pendekatan yang digunakan oleh para pengajar, pelatih, dan pembina; kesadaran dalam memahami peran dalam tim; konteks pembelajaran yang teralihkan; ada rangsangan pengembangan keterampilan pribadi; dan memperkuat terjadinya hubungan.

Dengan demikian, dalam kerangka kerja pengembangan olahraga internasional dibutuhkan perhatian pemerintah untuk menetapkan para pemimpin, manajer, dan organisasi olahraga yang memiliki pengalaman yang luas agar secara lebih efektif dapat mengatasi masalah yang menyertainya sehingga dapat mencapai sasaran yang ditetapkan (Arnold et al., 2012). Belajar dari cara tata kelola olahraga yang profesional, setiap anak atau siswa yang terlibat dalam pembelajaran olahraga (di antaranya dalam olahraga permainan) akan membekali kemampuan memimpin dalam ruang lingkup kelompok, seperti yang terjadi pada skala besar dalam tata kelola kegiatan olahraga. Oleh karena itu, keterlibatan anak dalam kegiatan olahraga dapat menanamkan pengalaman mengatur, memberikan motivasi di antara kelompoknya, berinteraksi sesama anggota atau siswa sehingga memberikan bekal untuk pengembangan kepemimpinan pada masa depan.

Melihat betapa luasnya manfaat olahraga, manakala dilakukan secara terstruktur dan terbimbing dengan baik, sehingga kebermaknaannya aktual dan nyata bagi setiap pelaku yang terlibat. Oleh karena itu, dari 15 manfaat olahraga yang dikemukakan (Beutler, 2008), terdapat hal-hal yang amat penting adalah mengatasi perilaku anti sosial, memastikan kaum muda mendapatkan awal terbaik dalam hidupnya, meningkatkan standar pendidikan sebagai komponen integral dari pendidikan yang berkualitas, promosi kesetaraan gender, memerangi diskriminasi, pencegahan/penyelesaian konflik dan pembangunan perdamaian, melindungi hak asasi manusia, dan lain sebagainya, ini yang membawa perenungan mendalam

untuk memperluas cakupan kegiatan anak muda dalam olahraga dan senantiasa dipraktikkan oleh para pembina, pelatih, dan guru olahraga, yaitu dengan memperluas cakupan kegiatan olahraga bagi anak muda, maka akan memastikan kaum muda memperoleh kesempatan terbaik dalam hidup (*ensuring young people get the best possible start in life*).

Lebih lanjut dapat diperoleh informasi bahwa melalui dialog yang dirancang untuk pengembangan kepemimpinan individu dan kelompok menjadi lebih aktual dan cenderung demokratis manakala memperhatikan indikator-indikator di bawah ini, yaitu: hubungan perkembangan, tugas perkembangan, proses umpan balik intensif, pendidikan dan kegiatan pengembangan diri, baik secara individu maupun kelompok hasil pengembangan anak muda yang terlibat akan semakin menonjol (Kjellström et al., 2020b). Hal ini memperjelas pengembangan kepemimpinan melalui simulasi dialog contohnya bagaimana pelaku akan belajar komunikasi berinteraksi saat menampilkan keterampilan yang akan mendapatkan pujian dan masukan dari sesama teman yang lainnya misalkan berperan sebagai kapten memimpin pemanasan, sehingga dalam praktik latihan olahraga akan menghasilkan perbaikan bagi individu dan kelompok sehingga cita-cita bersama untuk menumbuhkan potensi-potensi setiap anggota dalam kelompok yang terlibat, baik dilakukan sendiri maupun beregu menjadi aktual.

Jika demikian kemungkinan akan ada kebutuhan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan disengaja, pembelajaran disimulasikan dari tema-tema yang melekat pada aktivitas permainan atau olahraga sejak awal sampai akhir pembelajaran atau latihan, sedangkan apabila sebuah rencana pembelajaran dan latihan yang tidak disimulasikan dan dalam pembelajarannya tidak sengaja dibiarkan begitu saja, hanya mengikuti tema yang ada tanpa ada penguatan yaitu melalui simulasi setiap saat. Maka untuk meningkatkan efektivitas hasil latihan atau pembelajaran sebagaimana telah dikemukakan di atas berdasarkan hasil penelitian Bean & Forneris (2016). Sebuah pembelajaran atau latihan dalam konteks olahraga yang dirancang secara terstruktur dan disengaja tersebut akan memberikan hasil belajar yang lebih baik bila dibandingkan dengan kegiatan secara terstruktur tetapi tidak disengaja untuk mengembangkan kecakapan hidup dalam rangka PYD.

Melalui implementasi pembelajaran PJOK siswa akan belajar tema-tema yang memberikan peluang pada siswa belajar berkelompok ini bertujuan memberikan pemahaman salah satunya kepemimpinan dan guru harus mengintervensi dalam pembelajarannya, yaitu contohnya memimpin doa, memimpin dalam kelompoknya. Sedangkan praktik implementasi misalkan di sebuah klub olahraga setiap atlet sudah mengetahui jadwal latihan giliran menyiapkan alat, memimpin pemanasan, dan ini harus sudah terstruktur dan terprogram yang menjadi kebiasaan untuk memberikan pengalaman dua hal tanggung jawab dan kepemimpinan para atlet di klub tersebut. Dengan demikian penerapannya bisa memberikan peluang lebih baik untuk mengembangkan kepemimpinan manakala kegiatan olahraga di sekolah dan aktifitas fisik dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan memotivasi (van Daltsen et al., 2020).

Pengalaman penelitian lain dengan menerapkan aktivitas olahraga di luar ruangan, seperti di Norwegia bahwa pembuatan desain dan pengaturan kegiatan agar terjadi transformasi kepemimpinan dalam praktiknya memang tidak mudah, akan tetapi jika dapat didesain dengan baik, hasilnya sangat menakjubkan (Enoksen & Lynch, 2018). Selama ini dalam proses pelaksanaan kegiatan olahraga baik dilakukan di klub, sekolah, tim, belum optimal, bahkan jarang dipraktikkan bagaimana kepemimpinan dikembangkan melalui proses yang terdesain dalam aktivitas olahraga secara positif, dan melekat, tidak hanya performa yang dihasilkan tetapi pengalaman kepemimpinan disimulasikan dengan baik, hasilnya akan terbawa dalam aktivitas kehidupan individu tersebut sepanjang hayatnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan/atau kegiatan olahraga ekstrakurikuler di sekolah berdasarkan observasi juga diskusi dengan guru dan pelatih dapat disimpulkan masih kurang bahkan cenderung jarang sekali dilakukan penerapan nilai-nilai kepemimpinan dikembangkan melalui simulasi pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan disengaja. Pada pelaksanaannya dijelaskan (Blanton et al., 2014a) bahwa kegiatan olahraga antara siswa- atlet dalam mengembangkan peran yang bermakna dan beragam, kemudian menciptakan, mengarahkan, dan memfasilitasi program kepemimpinan mereka

sendiri untuk siswa sekolah menengah menghasilkan pengalaman pendidikan yang bermakna dan lebih lengkap

Pelaksanaan pembelajaran dan/atau pelatihan olahraga permainan, memungkinkan dapat didesain sedemikian rupa untuk merangsang minat, bakat, dan potensi siswa atau atlet agar berkembang dengan baik. Performa seseorang akibat dari peran yang didesain di antara para pemain akan saling menampilkan keterampilannya masing-masing sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga dapat tergambarkan dalam sikap dan perilaku selama kegiatan olahraga berlangsung. Dalam pembelajaran dan/atau pelatihan olahraga permainan, setiap siswa tidak hanya didesain untuk penguasaan keterampilan agar menjadi lebih terampil bermain, akan tetapi juga bagaimana siswa dalam melakukan permainan tersebut terungkap nilai-nilai yang bisa dikembangkan, antara lain seperti: kekompakan, kebersamaan, kerjasama, mengambil keputusan yang merupakan komponen-komponen penting dalam kepemimpinan contohnya: diantaranya yang sangat penting adalah kejujuran selama aktivitas berlangsung siswa atau atlet akan memahami dan merenungkan dari nilai tersebut, mau menerima masukan dengan mengedepankan rasa hormat diantara kelompok, *respect* terhadap sesama baik dalam situasi bermain maupun di luar lapangan, *fairplay* setiap siswa dan atlet akan belajar bersikap adil dengan pengalaman memimpin. Untuk itu setiap individu akan merasakan keterampilan non motorik terasah secara langsung dalam sebuah proses pembelajaran atau latihan.

Selanjutnya melalui contoh yang paling konkret, yaitu ketika seorang pemain dalam satu tim olahraga permainan yang mendapatkan giliran sebagai kapten tim, dalam perspektif kompetisi olahraga yang dilakukannya, sudah barang tentu pelatih berharap tim tersebut dapat mengungguli saingannya, oleh karena itu kapten tim yang ditugaskan adalah pemain yang memiliki potensi untuk membangun sinergitas bersama menuju sasaran dimaksud. Namun demikian, dalam konteks pembelajaran dan/atau pelatihan, seorang guru dan/atau pelatih dapat mendesain sebuah situasi pembelajaran dan/atau pelatihan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan memimpin seorang pemain dengan tugas sebagai

kapten tim, dalam arti kata sedang memberi kesempatan seseorang menjadi kapten agar kemampuan memimpinya berkembang.

Dengan desain seperti ini, bahwa setiap siswa dan remaja yang terdaftar dan mengikuti dengan baik dalam kegiatan olahraga, diyakini akan mendapatkan manfaat dari pengalaman mengikuti kegiatan olahraga tersebut. Dengan demikian desain kegiatan olahraga yang diciptakan tidak hanya mengembangkan keterampilan dan/atau kemampuan fisik, akan tetapi juga kecakapan hidup berkembang dengan baik (Gould & Voelker, 2010a). Dalam aplikasinya program kegiatan olahraga haruslah disosialisasikan pada masyarakat misalkan tema olahraga yang menarik untuk diikuti dengan partisipasi akan mendapatkan *reward* atau hadiah, dan tentu ini terkoordinasi dengan pihak-pihak terkait, seperti pemerintah dispora, induk organisasi, komunitas olahraga, dan *sponsorship* sehingga dalam pelaksanaannya tidak ada hambatan. contoh penyelenggaraan *festival handbalfans* dengan menggunakan lapang terbuka, dengan desain lapangan mini, dengan modifikasi permainan untuk membuka masyarakat luas berpartisipasi. Ini sebagai program belajar kecakapan hidup melalui program olahraga, termasuk di dalamnya ada komponen tentang kepemimpinan dan pengambilan keputusan. Merekrut anak muda agar terlibat dalam olahraga secara luas karena arena olahraga akan memberikan peluang secara positif bagi anak muda berkembang sebagaimana diharapkan sehingga jauh dari kemungkinan bahaya penyalahgunaan hal-hal yang sifatnya kriminal. Sesuai dengan yang terjadi di perusahaan-perusahaan Amerika yang mengkritisi lulusan dari perguruan tinggi kurang siap sebagai profesional dan pemimpin muda yang memiliki potensi tinggi, oleh sebab itu solusinya dari hasil studi penelitian yang dilakukan terbukti bahwa perilaku dan pengembangan kepemimpinan yang berlatar belakang atlet ,melalui pengalaman dalam kegiatan olahraga semasa mudanya, sehingga berdasarkan catatan Database PsycINFO © 2014 APA mempertimbangkan untuk perekrutan calon kandidat mantan atlet mahasiswa lebih baik daripada non atlet mahasiswa (Lund, 2014).

Terdapat banyak model pembelajaran yang tepat untuk memberikan pengalaman dan nilai tertentu yang dapat mengembangkan keterampilan non motorik, salah satunya adalah SEM. Dengan menggunakan SEM ditemukan

manfaat secara langsung, baik bagi siswa seperti manfaat dari partisipasi dalam pendidikan olahraga, yaitu meliputi peningkatan pendidikan jasmani masa yang akan datang, pembelajaran level permainan, tingkat partisipasi siswa yang terlibat, yang memberikan manfaat bagi guru, bahwa model ini memberikan peluang dalam peningkatan kebebasan dari pengajaran langsung (Penney et al., 2002). Penelitian yang dilakukan di Tanzania untuk menghambat putus sekolah banyak timbul masalah pada kedudukan antara murid dengan siswa sehingga menyebabkan structure hirarki, akibatnya RAS (kesukuan) yang berpengaruh pada potensi akademik. dengan demikian penelitian dilakukan melalui program kepemimpinan pada 18 siswa (usia 10-13 tahun) selama dua minggu dan berpartisipasi menghasilkan lokakarya melalui kegiatan kepemimpinan dan permainan, refleksi, transfer ilmu, dan perencanaan tindakan (Capalbo, 2021). Terjadi juga pada penelitian yang dilakukan di sekolah umum Victoria Inggris, bahwa inovasi pedagogis selalu diabaikan, seperti pemanfaatan olahraga permainan terorganisir sebagai alat pendidikan juga mampu memberikan pengalaman, yang nyata dilapangan, untuk itu olahraga permainan masuk dalam kurikulum pendidikan sekolah umum Victoria akan berdampak jangka panjang pada perilaku siswa, dengan semakin luas nya belajar permainan, aktifitas fisik dan virtual melalui Pendidikan yang mempengaruhi kehidupan anak-anak pada umumnya (Dishon, 2017).

Selain memberikan makna pada sekolah yang diikuti para siswa nilai-nilai kepemimpinan dalam aktivitas PBM penjas dan olahraga, di klub. Pada tingkat mahasiswa di perguruan tinggi, telah dilakukan penelitian pada mahasiswa perhotelan tentang keterlibatan partisipasi olahraga untuk menguji gaya kepemimpinan, dan hasilnya ditemukan perbedaan yang signifikan antara partisipasi olahraga remaja rendah dan tinggi dalam hal gaya kepemimpinan yang efektif. Berdasarkan analisis regresi mahasiswa muda sarjana perhotelan yang mengikuti partisipasi olahraga tinggi cenderung tidak menunjukkan kepemimpinan pasif (Williams & Quarterman, 2008a).

Jelas sekali partisipasi olahraga yang tinggi akan memberikan pengaruh yang baik pada perilaku dan gaya kepemimpinan, tentu ini juga direncanakan dan

terstruktur dalam perencanaan program dan model pembelajaran yang tepat. Sepertinya SEM tepat dalam aktivitas kegiatan olahraga di sekolah dan perguruan tinggi. Di benua Afrika bagaimana terjadi di negara Kenya karir kepemimpinan perempuan di berbagai organisasi, bahwa pemimpin adalah pelatih para administrator. Temuan dalam penelitian mengungkapkan bahwa profil perempuan di Afrika yang berusia 40 tahun memiliki anak yang berpartisipasi olahraga kompetitif, berpendidikan tinggi, dari berbagai profesi, sehingga membutuhkan program pengembangan kepemimpinan yang membekali para perempuan untuk tetap direkrut dan dipertahankan dalam kepemimpinannya di organisasi (M'mbaha & Chepyator-Thomson, 2019). Di Singapura juga dilaksanakan studi dalam situasi kasus tentang kepuasan dan kesesuaian pemimpin di kalangan atlet mahasiswa tentang pembinaan di singapura yang tersebar di lima perguruan tinggi, dan hasilnya mengungkapkan kesesuaian perilaku yang disukai dan dirasakan dalam dukungan sosial merupakan indikator yang signifikan dari kepuasan atlet. Dan implikasinya untuk lebih memahami efektivitas pembinaan di Singapura (Chia et al., 2015).

SEM memiliki potensi untuk mempromosikan dimensi budaya yang lebih positif dari olahraga dan aktivitas fisik dan menawarkan tantangan bagi pengalaman nyata dari banyak olahraga yang dilembagakan (Wallhead & O'sullivan, 2005). Di samping itu ditemukan pula bahwa konstruksi pembelajaran pendidikan olahraga membuka peluang potensi diri setiap individu berkembang ke arah yang positif, misalnya hal etis yang disimulasikan dalam pembelajaran membuka peluang empat aplikasi pedagogis dalam Pendidikan Olahraga, seperti (1) kontrak etis (*ethical contracts*), (2) bentuk olahraga (*sports panels*); (3) game yang dimodifikasi (*modified games*); dan (4) penghargaan dan perilaku menghargai (*awards and rewards*) terkembangkan dengan baik (Harvey et al., 2014). Seperti yang dilakukan dalam penelitian di AS bagaimana mahasiswa Latino bisa berperan dalam olahraga di perguruan tinggi, dengan menggunakan kerangka teori *Culture Identity Theory* (CIT) bahwa pendapatnya budaya, suku dan kelas sosial tetap akan kuat dari waktu ke waktu, dan mereka berfluktuasi dalam situasi, hubungan dan fase kehidupan yang signifikan dengan demikian beberapa studi kasus dari perguruan tinggi Latino

AS yang sukses disertakan dengan menunjukkan SIT dapat mendukung atlet tersebut merangkul identitas mereka sehingga mendapatkan jalur menuju kepemimpinan olahraga (Matusitz & Simi, 2019). Oleh sebab itu terstruktur SEM dan disengaja terintegrasi muatan kepemimpinan akan memberikan pengalaman-pengalaman yang berharga bagi perkembangan perbedaan individu-individu yang terlibat dalam pembelajaran atau pelatihan pada kegiatan olahraga.

SEM akan membuka peluang perkembangan siswa, baik penguasaan keterampilan bermainnya, interaksi sosialnya, termasuk pengalaman emosional dan analisis yang merangsang aspek kognitif dalam berbagai kejadian yang berlangsung dalam permainan. Namun demikian, pembelajaran SEM jarang ditemukan yang secara khusus menitikberatkan hal-hal tertentu untuk dikembangkan secara terstruktur dan disengaja, antara lain tentang kepemimpinan. Kenyataan ini sesuai temuan dalam penelitian bahwa dalam era globalisasi kemudahan dalam akses berbagai permainan mengalami perkembangan, tetapi sedikit sekali permainan yang didesain dengan tujuan untuk mengembangkan kepemimpinan, pada umumnya terkonsentrasi hanya dalam menggambarkan secara konsep dan praktik penguasaan keterampilan bermain dalam olahraga saja (Buzady, 2017). Tentu setiap yang aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga permainan di samping akan mengembangkan keterampilan dan kapabilitas permainan, adalah juga hal-hal yang terkait dengan manajemen dan kepemimpinan yang merupakan dua jenis keterampilan dan kemampuan yang secara langsung dapat dikembangkan (Scholz et al., 2018).

Temuan yang sangat positif telah disajikan dalam penelitian yang fokusnya pada pendidikan olahraga yang diatur sekolah, tentang investigasi bagaimana guru sebagai pelayan mengajar dan belajar pada kurikulum baru dalam pendidikan jasmani telah digambarkan sebagai mata rantai yang tidak tersirat dalam telaahan kurikulum (Hentati & Elloumi, 2013). Ditegaskan juga bahwa pendidikan olahraga lebih seperti gaya mengajar yang sama sekali berbeda dimana guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran pendidikan (Glotova & Hastie, 2014). Pelaksanaan pembelajaran permainan melalui SEM, dikuatkan intervensi guru bahwa SEM

merupakan alternatif kurikulum generasi kedua yang paling menonjol terhadap pendekatan pengajaran langsung yang berpusat pada guru yang sangat dominan.

Hasil penelitian lain menjelaskan bahwa tujuannya untuk melakukan analisis sistematis dari dua dekade penelitian tentang pendidikan olahraga untuk mengidentifikasi masalah konseptual dan metodologis kritis dan menginformasikan arah masa depan untuk praktik dan penelitian terhadap pengembangan model yang lebih matang. Ruang lingkup cerita tentang SEM ini mencakup kontekstualisasi pergeseran kontemporer dari pendekatan yang terpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (Peter Andrew Hastie et al., 2012). Dengan penerapan SEM, juga mampu meningkatkan performa dalam penguasaan bermain, maka model pendidikan olahraga sebagai model kunci bagi hasil belajar yang lebih baik. Ditegaskan juga bahwa konfigurasi spesifik dari bentuk permainan yang dimainkan oleh siswa dapat memungkinkan untuk mengembangkan permainan-permainan siswa (Sinelnikov & Hastie, 2012a).

Dari paparan di atas dapat diambil saripati sebagai kata kunci yang menjadi ide gagasan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana kepemimpinan dalam kegiatan olahraga disimulasikan dalam pembelajaran dan/atau pelatihan secara terstruktur dan disengaja dengan menggunakan SEM memberikan peluang lebih menonjol dibandingkan dengan cara yang terstruktur tapi tidak disengaja untuk mengembangkan kepemimpinan. Dengan demikian, penulis akan mencoba menelaah lebih jauh perkembangan kompetensi kepemimpinan setiap anak yang terlibat dalam olahraga permainan dengan menggunakan SEM. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Program Studi PGSD penjas, sebagai dasar peneliti adalah Mahasiswa yang semangat mudanya berpotensi untuk sehingga akan banyak belajar dari penelitian yang dilakukan, dan mendapatkan pengalaman dalam mengimplementasikan kepemimpinan melalui SEM, kenapa SEM dipilih sebagai model dari para ahli model ini juga sebagai kurikulum yang sudah jelas didalamnya ada unit-unit yang terstruktur, dan SEM ini tepat di digunakan dalam aktivitas permainan khususnya dalam pembelajaran dan pelatihan pada kegiatan olahraga permainan khususnya bola tangan. kenapa permainan bolatangan karena tidak memiliki kompleksitas permainan yang rumit,

dan permainan ini hanya perlu menguasai keterampilan melempar dan menangkap saja, tidak serumit keterampilan cabang olahraga lainnya. Nilai-nilai yang akan didapat dari permainan bola tangan selain diluar penguasaan keterampilan adalah kemampuan bekerja sama dalam tim, dan setiap posisi dalam tim akan melekat perilaku-perilaku setiap pemainnya, diantaranya posisi penjaga gawang (*kippers*), pemain belakang, bagaimana membuat pola bertahan, selanjutnya pemain tengah, misal pemain *playmaker*, (pengatur serangan) biasanya posisi pemain tengah ini yang akan memberikan pengalaman memimpin di lapangan, untuk merencanakan serangan pada lawan berbagi posisi dengan pemain depan dari sayap kiri, sayap kanan. Posisi-posisi dalam permainan bola tangan ini dalam penampilan performa, juga diharapkan bagaimana cara cepat mengambil keputusan dan memberi dukungan bagi teman seregunya. Disinilah bagaimana berbagai peran yang terlibat dalam permainan tersebut dapat terpraktikan dan menjadi harapan peneliti sebagai pengalaman berharga salah satunya nilai kepemimpinan melalui SEM. Penelitian ini kenapa diterapkan pada mahasiswa di prodi PGSD Penjas untuk menjadi awal para mahasiswa tersebut setelah lulus untuk menerapkan sebagai guru di sekolah, penerapannya dengan mendesain pembelajaran bola tangan melalui SEM siswa mengikuti tahapan-tahapan dari pengetahuan permainan, peraturan, lomba atau kompetisi, dan pemahaman nilai dari aktivitas yang sudah ditampilkan. Tentu SEM ini memberikan peluang belajar, karena dengan memodifikasi untuk menyesuaikan pada tingkatan level siswa, sehingga diharapkan mendapatkan pengalaman-pengalaman berharga. Siswa dan atlet yang terlibat dari kegiatan pembelajaran dan pelatihan, melalui SEM yang sudah terstruktur yang dilaksanakan dalam pembelajaran intrakurikuler dan program ekstrakurikuler..

Langkah-langkah SEM ini menjadi model dalam pembelajaran dan pelatihan permainan bola tangan sebagai berikut; (1) pembuatan rencana program pembelajaran setiap pertemuan yang berjumlah 22 pertemuan, (2) Penentuan materi diantaranya (pendahuluan, penjelasan konsep SEM, garis materi permainan bola tangan setiap pertemuan, (3) kegiatan pembelajaran atau pelatihan dengan terlebih dahulu di bagi kelas dengan memberikan informasi tentang format tugas, latihan, alat penilaian, papan sportif, tujuan, penilaian kelompok atau tim, penentuan peran

sebagai kapten, pelatih, wasit (4) pelaksanaan latihan setiap kelompok setelah mendapatkan materi dari awal, (5) belajar mengetahui peraturan permainan dengan praktik langsung, (6) melaksanakan simulasi kompetisi dari berbagai peran yang sudah di pelajari, (7) melaksanakan kompetisi penuh (8) pemberian reward.

Setelah Langkah-langkah SEM, kemudian didesain sedemikian rupa, tidak hanya latihan olahraga dengan menggunakan SEM, akan tetapi lima sub-skala dimensi perilaku kepemimpinan, yaitu: demokratis, otokratis, pelatihan dan pengajaran, dukungan sosial, dan umpan balik positif yang disimulasikan dengan baik (Fletcher & Roberts, 2013). Selanjutnya peneliti akan menguatkan 4 komponen dari N. Steffen, et al, 2013 yaitu (1) keteladanan, (2) mengutamakan kepentingan kelompok, (3) membangun kebersamaan, dan (4), membangun kerjasama pada kelompok yang terintegrasi. Sedangkan sebagai pembanding akan disiapkan satu kelompok lagi yang tingkat kematangan fisik dan lain-lainnya relatif setingkat diberikan program latihan olahraga sebagaimana biasanya dengan menggunakan SEM. Kedua kelompok tersebut melakukan berbagai kegiatan olahraga permainan bola tangan yang terprogram sesuai dengan tahapan yang direncanakan sekaligus diikuti secara teratur sesuai dengan jadwal yang direncanakan.

Dengan demikian, dalam penelitian ini konsep *intentionally structured* (pembelajaran atau pelatihan yang terstruktur dan disengaja) yaitu (1) menjelaskan dan menyampaikan komponen kepemimpinan, (2) menjelaskan strategi apa yang akan dilakukan, (3) mempraktikkan atau mensimulasikan, dan (4) mendiskusikan (Bean Fernoris, et al, 2016, Kendelen, et, all, 2017) menjadi kata kunci dalam pemberian program pembelajaran atau pelatihan dalam olahraga permainan. Sebagaimana didefinisikan Miller, dan Dagley (1988) dalam (McMillon, 1994) *Intentionally group structure* (IGS) adalah intervensi yang dirancang untuk mempromosikan tujuan spesifik dengan kerangka kerja yang direncanakan dalam periode waktu tertentu. Hal tersebut memberikan pengaruh satu atau lebih area pengembangan manusia, dan terjadi dalam lingkungan sosial yang terencana. Selain itu, mereka setuju bahwa kegiatan kelompok membantu peserta untuk

mengatasi masalah atau untuk memperbaiki dan mengubah perilaku atau sikap yang mencegah peran pada tingkat yang dapat diterima.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, rancangan program perlu disiapkan sedemikian rupa agar dapat dipahami oleh kelompok atau tim sebelum mengikuti kegiatan. Hal ini menjadi penting karena berhubungan dengan rancangan penelitian yang akan disusun, yaitu model pembelajaran SEM dalam permainan olahraga bola tangan yang didesain dan direncanakan dengan menerapkan prinsip *intentionally structured* tentang kepemimpinan untuk dilihat perkembangannya dengan dilengkapi pembandingan yang *non intentionally structured*, kemudian dieksperimentasikan untuk dilihat perbedaan hasilnya.

Tahapan-tahapan penelitian dengan penerapan model SEM, antara lain, yaitu: pertama, pembentukan tim, di antaranya penentuan kelompok tim, dalam setiap tim peran-peran keterlibatan setiap anggota, contoh sebagai pelatih, kapten, wasit, dan panitia/penyelenggara. Peserta dari setiap tim diberikan tahapan untuk mengikuti materi-materi peran tersebut dan melakukan simulasi setelah diberikan tentang komponen kepemimpinan. Setiap tim akan mengikuti masa kompetisi permainan olahraga bola tangan, dan terakhir ada pemberian penghargaan pemenang. Program SEM di atas, penulis melaksanakan penelitian ini dengan memberikan program kepemimpinan terintegrasi secara terstruktur dan disengaja kemudian membandingkannya dengan yang tidak diberikan program kepemimpinan tidak terintegrasi. Setiap kelompok ditetapkan melalui tahapan program SEM dan setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama dalam melaksanakan kegiatan olahraga permainan bola tangan. Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis akan mengukur hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan pada setiap kelompok, hasilnya kemudian akan dibandingkan untuk diketahui kelompok mana yang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancangan program pembelajaran atau pelatihan olahraga permainan bola tangan dengan

prinsip terstruktur dan disengaja dalam integrasi muatan kepemimpinan melalui SEM dirumuskan dan dikembangkan, untuk kemudian diimplementasikan dalam rangka mengembangkan kepemimpinan? (2) Bagaimanakah dampaknya terhadap penguasaan performa bermain bola tangan itu sendiri? (3) Bagaimanakah gambaran perbedaannya antara rancangan program pembelajaran atau pelatihan olahraga permainan bola tangan dengan prinsip terstruktur dan disengaja dalam integrasi muatan kepemimpinan melalui SEM dirumuskan dan dikembangkan untuk kemudian diimplementasikan dalam rangka mengembangkan kepemimpinan tersebut jika dibandingkan dengan prinsip terstruktur tapi tidak disengaja atau tidak terintegrasi muatan kepemimpinan? (4) Apakah penguasaan performa bermain bola tangan menunjukkan perbedaan yang nyata?

1.3 Pembatasan Masalah

Selanjutnya setelah identifikasi masalah diketahui maka ruang lingkup dalam penelitian ini ditentukan dengan pembatasan masalah yang tertuju dalam hal perbedaan pengaruh terhadap pengembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan antara yang terstruktur, disengaja dan terintegrasi dengan yang terstruktur tapi tidak disengaja dalam integrasi muatan kepemimpinan melalui SEM dalam pembelajaran/pelatihan bola tangan yang di eksperimenkan kepada mahasiswa PGSD Penjas FPOK UPI.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi kepemimpinan dengan tanpa terintegrasi kepemimpinan terhadap pengembangan kepemimpinan? Jika terdapat perbedaan, mana yang lebih baik?
- 1.4.2 Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi

kepemimpinan dengan tanpa terintegrasi kepemimpinan terhadap performa bermain bola tangan? Jika terdapat perbedaan, mana yang lebih baik?

- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi muatan kepemimpinan dengan tanpa integrasi muatan kepemimpinan terhadap pengembangan kepemimpinan dan performa bermain bola tangan? Jika terdapat perbedaan, mana yang lebih baik

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian sebagaimana telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi kepemimpinan dengan tanpa terintegrasi kepemimpinan terhadap pengembangan kepemimpinan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi kepemimpinan dengan tanpa terintegrasi kepemimpinan terhadap performa bermain bola tangan.
- 1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pembelajaran bola tangan model pendidikan olahraga (SEM) dengan terintegrasi kepemimpinan dengan tanpa terintegrasi kepemimpinan terhadap pengembangan kepemimpinan dan performa bermain bola tangan.

1.6 Manfaat penelitian

- 1.6.1 Manfaat teoritis: Manfaat teoritis yang dapat diperoleh adalah diketahuinya adanya perbedaan atau tidak adanya perbedaan perkembangan kepemimpinan dan penguasaan keterampilan bermain bola tangan sebagai pengaruh dari penerapan model pembelajaran atau pelatihan olahraga bola tangan dengan muatan kepemimpinan dalam prinsip terstruktur dan disengaja dengan tanpa muatan kepemimpinan melalui model pembelajaran pendidikan olahraga (SEM). Disamping itu, manfaat teoritis lain adalah untuk menambah pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran

pendidikan olahraga (SEM) dikembangkan secara tepat, yaitu dengan menguatkan komponen kepemimpinan yang dirancang secara terstruktur dan disengaja terintegrasi dalam model pembelajaran pendidikan olahraga dimaksud sebagai khazanah keilmuan dalam membekali calon guru pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar serta para pelatih dan pembina dalam membina klub cabang olahraga.

- 1.6.2 Manfaat praktis: Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan data empiris pentingnya proses integrasi secara terstruktur dan disengaja dalam upaya pengembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan melalui SEM bagi mahasiswa PGSD Penjas FPOK UP1. Di samping itu, manfaat secara praktis lainnya adalah diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi guru PJOK dan pelatih cabang olahraga tentang pentingnya desain pembelajaran atau pelatihan olahraga untuk mengembangkan nilai kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan melalui SEM antara yang mengandung muatan kepemimpinan secara terintegrasi, terstruktur dan disengaja dengan tanpa integrasi muatan kepemimpinan.
- 1.6.3 Bagi lembaga, instansi. dan organisasi sebagai pelaku, pembina, guru, pelatih dapat mengimplementasikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah, unit kegiatan olahraga atau klub olahraga sekolah, baik yang sifatnya ekstrakurikuler maupun klub olahraga yang memiliki jaringan dengan klub olahraga di masyarakat (*club link*), yang berkembang di masyarakat, untuk menjadi perhatian bagaimana pentingnya proses integrasi secara terstruktur dan disengaja terkait nilai-nilai kepemimpinan agar memperoleh manfaat yang lebih baik lagi bagi perkembangan siswa, atlet, dan partisipan secara luas. Sehingga secara tidak langsung pengalaman latihan, belajar, dan kegiatan keolahragaan yang mengintegrasikan berbagai komponen lain. termasuk kepemimpinan yang dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang dirancang secara terintegrasi yang terstruktur dan disengaja.

1.5 Signifikansi Penelitian

Dengan pengaruh satu variabel bebas (program terstruktur dan disengaja terintegrasi muatan kepemimpinan) melalui penerapan *Sport Education Model (SEM)* dalam eksperimen ini, maka penelitian ini akan menjelaskan peran dan pentingnya kepemimpinan dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga permainan, dan pengembangan akan menjadi perhatian para guru PJOK, pelatih, dan pembina. Menerapkan nilai-nilai kepemimpinan dengan sengaja dan terencana pada kegiatan keolahragaan, mampu merubah pada pengembangan individu, kelompok yang terlibat dalam olahraga. Selama ini kegiatan olahraga yang bertujuan hanya pada peningkatan performa, tetapi nilai-nilai yang sesungguhnya perlu menjadi perhatian untuk dikembangkan, sehingga olahraga akan memberikan pengaruh yang luar biasa dalam berbagai dimensi secara positif, bagi para pelakunya. Untuk selanjutnya program-program kegiatan keolahragaan khususnya olahraga permainan mampu memberikan pengalaman-pengalaman bagi para generasi muda, supaya terhindar dari perilaku negatif. Dan ini diawali dari lembaga, instansi, sekolah, klub, yang sesuai dengan perkembangan olahraga di Negara-negara maju.

1.8 Struktur Organisasi Disertasi

Struktur organisasi disertasi ini merupakan sistematika penulisan dengan gambaran kandungan tiap bab lainnya sehingga membentuk sebuah kerangka utuh disertasi. Sistematika ini antara lain terdiri atas: Judul disertasi, yaitu **PENGEMBANGAN KEPEMIMPINAN DAN PENGUASAAN PERFORMA BERMAIN BOLA TANGAN MELALUI MODEL PENDIDIKAN OLAHRAGA (SEM)**. Bab 1 menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan pentingnya tema ini menjadi bahan kajian untuk penelitian. Di samping itu, secara lebih spesifik bahwa penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran pendidikan olahraga (SEM) yang didesain lebih lanjut dengan mengintegrasikan muatan kepemimpinan secara terstruktur dan disengaja sebagai variabel yang dieksperimenkan dan model pembelajaran pendidikan olahraga (SEM) tanpa muatan kepemimpinan yang juga dieksperimenkan sebagai kontrol. Di antara kedua jenis eksperimen ini kemudian dilihat secara sendiri-sendiri dan bersama-sama terkait pengembangan kepemimpinan dan penguasaan bermain bola tangan sebagai

variabel terikat. Dengan demikian masalahnya menjadi jelas sebagaimana telah dirumuskan pada halaman sebelumnya.

Bab 2 menguraikan landasan teoritis, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Sesuai dengan tema penelitian, landasan teoritis yang dibahas adalah terkait dengan kepemimpinan, model pendidikan olahraga (SEM), dan permainan bola tangan. Kerangka berpikir dibahas menjadi landasan untuk merumuskan hipotesis. Kerangka berpikir dimaksud merupakan logika-logika yang didasari oleh hasil-hasil penelitian yang relevan. Seiring dengan kerangka berpikir, hipotesis penelitian dapat dirumuskan dan disesuaikan dengan masalah sebagaimana telah dibahas pada bagian sebelumnya.

Bab 3 mengungkapkan hal-hal yang berhubungan dengan metodologi penelitian, dimana dalam naskah ini metode yang digunakan adalah eksperimen, yaitu; dengan *pretest and posttest with control group design*, terdiri dari variabel eksperimen model pembelajaran pendidikan olahraga (SEM) integrasi muatan kepemimpinan secara terstruktur dan disengaja maupun model pembelajaran pendidikan olahraga (SEM) tanpa integrasi muatan kepemimpinan. Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah pengembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan. Di samping itu, diungkapkan pula yang terkait dengan instrumen penelitian, yang secara khusus untuk mengukur variabel kepemimpinan menggunakan penguasaan performa bermain bola tangan menggunakan *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* dari (Metzler, 2011).

Bab 4 berisikan hal-hal yang berkaitan dengan pengolahan dan analisis data. Namun demikian, sebelum dilakukan pengolahan dan analisis data, terlebih dahulu data diuji normalitas distribusinya dan homogenitas variannya dengan menggunakan pendekatan statistika sederhana. Selanjutnya pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu uji perbedaan dua rata-rata (uji t). Uji t dan *independent sample t test* (SPSS 25) yang digunakan untuk menjawab permasalahan pertama dan kedua, yaitu membandingkan perbedaan dua rata-rata perolehan pengembangan kepemimpinan antara sampel yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan pendidikan olahraga dengan muatan

kepemimpinan secara terintegrasi, terstruktur dan disengaja dengan pendekatan pendidikan olahraga tanpa muatan kepemimpinan; permasalahan kedua terkait dengan perbandingan dua rata-rata penguasaan performa bermain bola tangan antara sampel yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan pendidikan olahraga dengan muatan kepemimpinan secara terintegrasi, terstruktur dan disengaja dengan pendekatan pendidikan olahraga tanpa muatan kepemimpinan; Sedangkan permasalahan ketiga terkait dengan perbandingan dua rata-rata perkembangan kepemimpinan dan penguasaan performa bermain bola tangan secara bersama-sama antara sampel yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan pendidikan olahraga dengan muatan kepemimpinan secara terintegrasi, terstruktur dan disengaja dengan pendekatan pendidikan olahraga tanpa muatan kepemimpinan menggunakan uji statistik manova. Hasil penghitungan dan analisis data tersebut menjadi landasan dalam pembahasan lebih lanjut.

Bab 5 berisi kesimpulan, implikasi dan saran yang perumusannya berdasarkan pada hasil dan pembahasan pada Bab 4. Selanjutnya sebagai bagian akhir disertakan daftar pustaka yang menjadi rujukan disertasi ini ditulis dan berbagai lampiran.