

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 760 / Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

**LAPORAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MODEL INTEGRASI PROGRAM OLAHRAGA
DI SEKOLAH BERBASIS *SPORT EDUCATION MODEL* UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN KONTRIBUSI
PADA PRESTASI OLAHRAGA**

Diusulkan Oleh:

Dr. Ria Lumintuarso, M.Si./NIDN: 0026106205

Awan Hariono, M.Or./NIDN: 0013077204

Saryono, M.Or./NIDN: 0021108103

**Dibiayai oleh DIPA Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian
Penugasaan dalam rangka Pelaksanaan Penelitian Hibah Bersaing Tahun
Anggaran 2013 Nomor: 532a/BOPTN/UN 34.21/2013 Tanggal 27 Mei 2013**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional menyebutkan bahwa olahraga merupakan bagian dari proses dan pencapaian tujuan pembangunan nasional sehingga keberadaan dan peranan olahraga dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara menjadi sangat penting (UU No.3 Tahun 2005, hal 37). Sistem Keolahragaan Nasional yang termuat dalam Undang-Undang (UU) No. 3 Tahun 2005 tersebut dalam implementasinya memiliki dampak yang kompleks dan berkaitan dengan dinamika sosial, ekonomi, budaya, masyarakat, dan bangsa serta tuntutan perubahan global. Sebagai contoh, keberadaan suatu bangsa saat ini lebih diukur atas dasar pencapaian prestasi optimal dalam event olahraga berkelas regional dan internasional. Hal ini dikarenakan bahwa pencapaian prestasi dunia dalam bidang olahraga telah memberikan nilai-nilai kebanggaan dan eksistensi suatu bangsa.

Pada bagian lain Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional mengamanatkan bahwa “pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat” (UU No.3 tahun 2005 pasal 21 ayat 4). Ayat ini mengisyaratkan bahwa Implementasi Sistem Keolahragaan Nasional merupakan tanggung jawab bersama, baik pemerintah maupun masyarakat. Implementasi Sistem Keolahragaan Nasional saat ini seolah belum

memperlihatkan sinergi yang dinamis dan berkelanjutan. Seolah-olah, berbagai komponen pemerintah dan masyarakat yang terlibat dalam sistem keolahragaan nasional berjalan sendiri-sendiri tanpa memiliki arah. Padahal amanat UU SKN mengisyaratkan untuk dapat mengembangkan tiga pilar olahraga (olahraga pendidikan, rekreasi/masyarakat prestasi,) secara sinergis dan berkelanjutan. Kurang sinergisnya komponen-komponen keolahragaan yang ada tersebut telah sangat mempengaruhi pencapaian prestasi olahraga Indonesia.

Salah satu implementasi sistem keolahragaan nasional yang dilakukan pemerintah, dalam hal ini kementerian-kementerian terkait telah banyak menyusun dan melaksanakan berbagai program olahraga, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Program olahraga yang berada dibawah pengaturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, diantaranya: Olimpiade Olahraga Sekolah Nasional (O2SN), Kelas Khusus Olahraga, Pekan Olahraga dan Seni (PORSANI), Pusat Pembinaan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP), Pekan Olahraga Pelajar Cacat Daerah dan Nasional (POPCADA dan POPCANAS). Ada juga program olahraga yang dikelola oleh Kementerian Agama (Kemenag), seperti: Pekan Olahraga dan Seni antar Pondok Pesantren Nasional (POSPENAS), Pekan Olahraga dan Seni tingkat RA, MI, MTs, dan MA. Sedangkan program olahraga yang dikelola oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga sendiri beserta strukturnya diantaranya: Liga Pendidikan Indonesia (LPI) dari tingkat SD - Universitas, Pekan Olahraga Pelajar Nasional (POPNAS), dan lain-lain. Di sisi lain, ada pula berbagai program olahraga bersifat kompetitif yang melibatkan peserta didik dengan

penyelenggara induk-induk organisasi olahraga, seperti misalnya: Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) memiliki kompetisi sepakbola antar Sekolah Sepakbola, kompetisi sepakbola U-8, U-12, dan U-14. Keberadaan program-program olahraga kompetitif tersebut seyogyanya tidak berjalan sendiri-sendiri tetapi harus dilaksanakan secara integrasi agar benar-benar tercipta para pemain dan tim yang tangguh untuk kebanggaan nasional (Andi Malarangeng, 23 April 2012).

Keberadaan program-program olahraga yang bersifat kompetitif dan non-kompetitif tersebut telah merasuki seluruh komponen sekolah untuk mendorong para guru Pendidikan Jasmani Olahraga kesehatan (Penjasorkes) menciptakan “atlit-atlit” dari pembelajaran yang dilakukan. Dorongan itu semakin kuat ketika para guru Penjasorkes belum memiliki pemahaman yang baik terhadap eksistensi mata pelajaran penjasorkes di sekolah. Hal ini akan sangat mungkin mengaburkan pencapaian tujuan pendidikan jasmani olahraga kesehatan sebagai bagian integral dari pendidikan nasional. Selain bertujuan untuk pendidikan, pendidikan jasmani olahraga kesehatan juga memiliki fungsi dalam proses pemasalan dan pembudayaan olahraga untuk meningkatkan partisipasi anak-anak sekolah dalam olahraga. Hal inilah yang dirasakan para guru penjasorkes menjadi sebuah dilemma yang harus dihadapi. Para guru penjasorkes harus mematuhi pelaksanaan kurikulum yang berlaku, tetapi di sisi lain, para guru dituntut untuk menciptakan siswanya untuk dapat berkompetisi dalam berbagai program olahraga kompetitif. Pelaksanaan pendidikan jasmani yang selama ini masih memiliki banyak kendala dari mulai waktu, sarana prasarana, dan bahkan profesionalisme para

gurunya, seolah menjadi lebih berat bebannya karena harus menanggung tantangan itu.

Sekolah memang merupakan lahan potensial untuk mengembangkan pemasaran dan menanamkan budaya olahraga agar terciptanya partisipasi olahraga yang meningkat sehingga bermuara pada tercapainya prestasi olahraga. Data susenas tahun 2003 menyebutkan bahwa sebagian besar masyarakat berolahraga di sekolah, yaitu 54,1 persen, begitu pula terjadi pada hasil susenas tahun 2006 yang tetap menempatkan sekolah (58,2 %) sebagai tempat berolahraga (BPS, Susenas 2003 dan 2006). Kenyataan ini menunjukkan bahwa masyarakat (siswa/pelajar) berolahraga karena terdorong oleh kurikulum sekolah, bukan karena kesadaran dan kemauan sendiri. Sama halnya dengan hasil susenas tersebut di atas, kegiatan olahraga mayoritas dilakukan oleh penduduk usia muda, secara berturut-turut dari persentase terbesar yaitu usia 10-14 tahun (66,8 %), 5-9 tahun (49,5 %), dan 15-19 tahun (42,9 %) (Penyajian Data & Statistik Keolahragaan, 2010: 22). Hal ini dapat dianggap bahwa besarnya partisipasi penduduk dalam berolahraga pada kelompok umur 5-19 tahun tersebut dikarenakan mereka tergolong usia sekolah. Pemanfaatan sekolah sebagai jalur olahraga sangat beralasan selain karena adanya mata pelajaran pendidikan jasmani yang merupakan salah satu mata rantai penciptaan rasa cinta masyarakat terhadap aktivitas jasmani dan olahraga, juga pemanfaatan alat dan fasilitasnya yang lebih aman dan terpelihara walaupun tidak selengkap yang diinginkan. Pelaksanaan program intrakurikuler maupun ekstrakurikuler berpengaruh pada pemanfaatan sekolah sebagai jalur melakukan olahraga oleh masyarakat.

Masyarakat Indonesia masih kurang menyadari pentingnya olahraga. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya animo/minat dan apresiasi masyarakat terhadap olahraga, bahkan partisipasinya mengalami penurunan dari waktu ke waktu. Dalam kurun waktu 2003, 2006, dan 2009 partisipasi penduduk dalam melakukan olahraga terus menurun, dari 25,4 % pada tahun 2003, turun menjadi 23,2 % pada tahun 2006, dan terakhir turun menjadi 21,8 % pada tahun 2009. Pola tersebut berlaku, baik di daerah perkotaan maupun perdesaan. Hasil penelitian Maksun (2004) menunjukkan bahwa dari seluruh anggota masyarakat yang melakukan olahraga, hanya 20 % yang bertujuan untuk mencapai prestasi, sementara 72 % lainnya melakukan olahraga dengan alasan kesehatan. Hal ini berimplikasi pada perhatian pemerintah yang tidak seharusnya terfokus pada olahraga prestasi semata, tetapi olahraga masyarakat yang secara umum bertujuan menjaga dan meningkatkan kesehatan harus mendapat perhatian yang serius. Tingkat partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga secara umum mencerminkan minat dan apresiasi masyarakat yang bersangkutan terhadap kegiatan olahraga (Dirjen Olahraga, 2004).

Data statistik keolahragaan tahun 2010 menyebutkan bahwa persentase penduduk yang melakukan olahraga dengan tujuan prestasi masih relatif rendah yaitu hanya sebesar 6,8 % dengan rincian sebesar 6,1 persen di daerah perkotaan dan 7,7 % di daerah perdesaan. Data ini menyiratkan bahwa rendahnya masyarakat dalam berolahraga dengan tujuan prestasi dikarenakan masih sedikitnya tingkat partisipasi masyarakat dalam olahraga. Salah satunya adalah diakibatkan dari belum maksimalnya fungsi program olahraga di

sekolah, baik dalam konteks intrakurikuler maupun ekstrakurikuler sebagai salah satu jalan untuk pemasalan olahraga dan juga pembudayaan olahraga.

Ada berbagai hal yang dapat dijadikan alasan kuat yang mengakibatkan kurang maksimalnya peran dan fungsi program olahraga di sekolah dalam meningkatkan partisipasi terhadap olahraga. Program olahraga di sekolah seringkali dibebankan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (penjasorkes) yang sampai saat ini keberadaannya masih mengalami berbagai hambatan dalam pelaksanaannya, baik dalam hal waktu pembelajaran, kemampuan guru, maupun kurangnya sarana prasarana. Begitu pula yang terjadi pada kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah belum dapat dilaksanakan secara maksimal mengingat diperlukannya manajemen yang lebih teratur, padahal ekstrakurikuler diharapkan sebagai kegiatan yang mendukung program olahraga. Adanya siswa-siswa yang berprestasi olahraga sebenarnya bukan merupakan hasil pembinaan dan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes maupun ekstrakurikuler, tetapi lebih kepada peran aktif siswa-siswa tersebut dalam klub-klub olahraga di luar sekolah. Hal-hal tersebut di atas perlu kiranya dikaji mengenai program olahraga yang sinergis dan strategis agar partisipasi para pelajar dalam olahraga benar-benar diarahkan pada pencapaian prestasi yang maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengevaluasi berbagai program olahraga yang melibatkan peserta didik di sekolah (lembaga pendidikan formal) yang selama ini ada dan berupaya untuk mengembangkan sebuah program yang sinergis untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga yang berbasis pada *Sport Education Model*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah dapat dituliskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas program-program olahraga yang melibatkan peserta didik dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga yang diselenggarakan pemerintah dan masyarakat?
2. Bagaimanakah model program olahraga berbasis *sport education* di sekolah dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga?

BAB II KAJIAN PUSTAKA

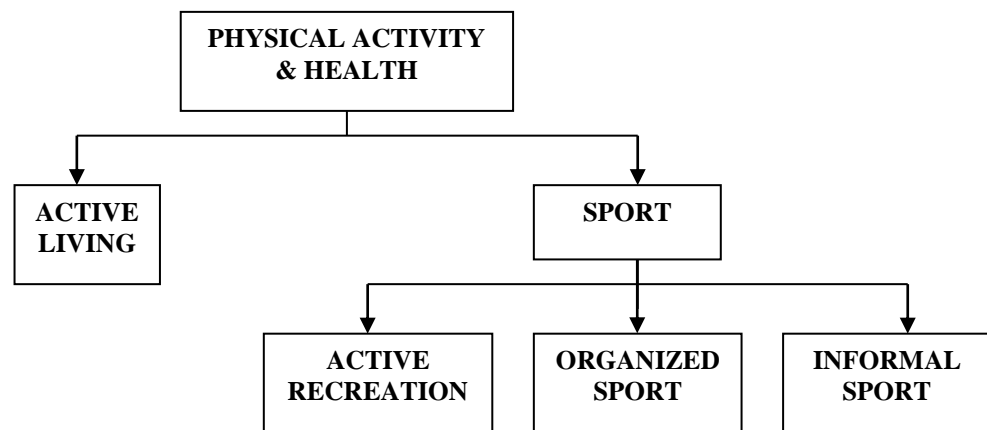
A. Kajian Teori

1. Pemberdayaan Masyarakat dalam Olahraga

Peningkatan partisipasi masyarakat dalam aktivitas jasmani dan olahraga merupakan tujuan pertama dari peningkatan prestasi olahraga. Ada 5 tahap proses pengenalan menuju olahraga dan aktivitas jasmani seseorang menurut Andersen dalam bukunya *A Marketing Social Change* (1995), yaitu; 1) tahap awal perenungan (tidak ada pemikiran mengenai aktivitas jasmani); 2) tahap perenungan (berpikir tentang melakukan aktivitas jasmani); 3) tahap persiapan (mengambil keputusan untuk melakukan aktivitas jasmani); 4) tahap tindakan (melakukan aktivitas jasmani untuk pertama kali); 5) tahap penegaran (melakukan aktivitas jasmani) (A Joint DCMS/Strategy Unit Report, 2002).

Penjelasan dan pemaknaan kembali olahraga merupakan hal yang perlu untuk dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat. Konsep olahraga secara definitif harus sama di seluruh wilayah Indonesia. Persamaan persepsi pada olahraga melalui penyederhanaan pengertian dan makna akan memberikan kemudahan pada masyarakat dalam ikut berpartisipasi aktif untuk mengembangkan olahraga. Pemaknaan yang sederhana tetapi cukup luas adalah berawal dari pentingnya aktivitas jasmani bagi kehidupan. Seperti yang dilakukan oleh pemerintah daerah wilayah Tenggara Inggris yang secara definitif mengartikan olahraga (*sport*) "*Sport means all forms of physical activity which, through casual or organised*

participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels” (Sport England, 2004). Artinya bahwa olahraga sebagai semua bentuk dari aktivitas jasmani yang di organisasi maupun tidak, dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mental yang baik, dalam bentuk hubungan sosial maupun memperoleh hasil dalam kompetisi di semua tingkat. Gambaran pengertian olahraga tersebut seperti tertuang pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Pemaknaan Olahraga dan Aktivitas Jasmani

Sumber: Sport England (2004)

Seperti yang telah disinggung di atas, bahwa olahraga diartikan sebagai semua bentuk dari aktivitas jasmani. Pemaknaan yang cukup sederhana tetapi sangat luas. Aktivitas jasmani dan kesehatan merupakan unsur penting dalam peningkatan kualitas hidup manusia dimana hal tersebut dapat tercapai melalui olahraga (*sport*) dan hidup aktif (*active living*). Gaya hidup aktif merupakan kebutuhan untuk mencapai aktivitas jasmani dan kesehatan yang baik. Pekerjaan rumah, berkebun, dan berbagai kegiatan yang menggunakan tenaga manusia dilakukan dengan penuh semangat. Gaya hidup aktif juga diperlihatkan dengan penggunaan

transportasi yang mengaktifkan tubuh kita, seperti: berjalan atau menggunakan sepeda ke kantor, menggunakan tangga, dan sebagainya. Pencapaian dalam olahraga terdiri atas rekreasi aktif melalui latihan, bermain, menari, berjalan dan bersepeda yang bertujuan untuk mengisi waktu luang. Mengikuti kegiatan olahraga yang di organisasi yang melibatkan partisipan secara formal, ada struktur aktivitas kompetisi, membutuhkan pengembangan bakat, dan kompetisi yang bertaraf internasional. Pencapaian juga dapat diperoleh melalui olahraga informal seperti olahraga jalanan, bermain peralatan dan fasilitas lainnya yang secara tidak terstruktur sebagai aktivitas olahraga. Pemaknaan ini merupakan dasar bagi pengembangan olahraga dan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam olahraga dan aktivitas jasmani dan memperluas jangkauan serta mengurangi ketidakrataan dalam partisipasi yang diantaranya harus didahulukan dari kelompok-kelompok.

Berdasarkan pemaknaan tersebut pengembangan olahraga dan aktivitas jasmani dapat dilakukan yang meliputi 5 tema pengembangan yang terdiri atas; 1) *Enhancing The Sporting Infrastructure*, program yang bertujuan untuk mengembangkan sistem olahraga yang bertaraf dunia, mempersatukan jaringan organisasi-organisasi dan kesempatan orang untuk memulai, tinggal dan berhasil dalam olahraga; 2) *Developing education and skill*, program ini bertujuan untuk pemanfaatan olahraga dan aktivitas jasmani dalam ruang lingkup pembelajaran dan tempat bekerja untuk meningkatkan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) dan

partisipasi dalam olahraga untuk keuntungan pribadi dan ekonomi; 3) *Improving Health And Well Being*, program ini bertujuan untuk pemanfaatan olahraga dan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kesehatan jasmani, sosial, dan mental dan masyarakat yang sehat berpusat terutama pada dua area tersebut dengan kebutuhan kesehatan yang besar dan ketidaksamaan; 4) *Benefiting The Economy*, program ini bertujuan untuk pemanfaatan olahraga dan aktivitas jasmani dalam memberikan sumbangan pada pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan daya tarik dan keterampilan orang tersebut, pengembangan daya tarik olahraga dan aktivitas jasmani untuk masuk dalam investasi, pemanfaatan olahraga untuk memberikan kesan positif; 5) *Creating Stronger And Safer Communities*, program ini bertujuan untuk pemanfaatan olahraga dan aktivitas jasmani dalam mempersatukan masyarakat, membuka keterampilan sekitar, membantu orang dari resiko untuk mengambil gaya hidup yang positive.

Menurut Lawson (2005) ada tiga kunci dari pemberdayaan adalah kekuasaan (*power*), sumber daya (*resource*), dan kerjasama (*collaboration*) baik dalam tataran teori maupun praktik. Pemberdayaan merupakan penyaluran baru kekuasaan. Ketika kekuasaan itu terbatas maka pemberdayaan tidak akan tersalurkan, dan ketika kekuasaan itu tidak terbatas maka pemberdayaan akan membaginya. Disinilah letak pemberdayaan yang sesungguhnya, bahwa kekuasaan yang dimiliki akan dapat tersalurkan dan terbagi melalui pemberdayaan. Sumber daya merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kekuasaan (*power*).

Sumber daya ini termasuk uang, yang tidak berhubungan uang, bantuan jaringan kerja, dan masyarakat lainnya terutama yang mempunyai kekuasaan dan berwibawa.

2. Sistem Pembinaan Olahraga

Sistem pembinaan olahraga biasanya mengikuti tahap-tahap pembinaan yang didasarkan pada teori piramida. Konsep piramida pembinaan olahraga yang bertahap, berjenjang dan berkesinambungan memiliki jangkauan pembinaan olahraga yang terbesar populasinya. Sasaran pembinaan dengan sistem olahraga ini adalah kegiatan olahraga masyarakat yang bersifat murah, meriah, massal, menarik dan manfaat.

Ada beberapa kegiatan dasar yang dilaksanakan dalam proses pembinaan atlet untuk mencapai prestasi tinggi. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut secara berurutan, sebagai berikut : (1) pemassalan, (2) pembibitan, (3) pemanduan bakat, (4) pembinaan dan (5) sistem latihan. Pada pelaksanaannya, para pelatih olahraga sering secara langsung melakukan kegiatan pembinaan tanpa melalui perencanaan, sehingga kurang kemantapannya (Bidang Pembinaan Prestasi KONI Pusat Jakarta, 1997:5).

Hampir semua negara di dunia mempunyai sistem pembinaan olahraga berdasarkan piramida. Sistem pembinaan berdasarkan piramida adalah suatu pembinaan yang berjenjang dari lapisan bawah (pemassalan), kemudian dilanjutkan secara berkesinambungan ke lapisan tengah (pembibitan terus berjenjang ke atas ke puncak piramida (pembinaan prestasi) (Soegijono, 1999:4).

Sistem pembinaan tersebut oleh Lutan (1993:3) disebut dengan pendekatan *broad base* atau piramida yang melukiskan munculnya atlet berprestasi diawali dengan kegiatan menggairahkan masyarakat untuk berolahraga. Selanjutnya, secara kualitatif untuk kerja atlet semakin meningkat hingga mencapai puncaknya dan secara kuantitatif jumlah atlet akan berkurang setelah sampai puncak prestasi. Sistem pembinaan tersebut dibangun oleh seperangkat eselon dan unit-unit pembinaan dengan target dan tujuan tertentu, yaitu sub sistem pembinaan dari lapisan olahraga massal (*mass sport*) pada lapisan bawah, kemudian berlanjut pada lapisan tengah yang merupakan pembibitan, selanjutnya lapisan teratas sebagai puncak pembinaan prestasi. Hal ini seperti gambaran bangunan olahraga nasional pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Bangunan Sistem Keolahragaan Nasional
 Sumber: Renstra 2010-2014 Kementerian Pemuda dan Olahraga

Bangunan Sistem Keolahragaan nasional dalam renstra 2010-2014 Kemenpora, sebagaimana tampak pada gambar 1 menjelaskan bahwa

fokus pembangunan keolahragaan pada kurun waktu tahun 2010-2014 adalah pembudayaan dan peningkatan prestasi olahraga yang jika dikaitkan dengan bangunan olahraga berarti penguatan fondasi bangunan olahraga yaitu budaya berolahraga dan penguatan pola pembibitan olahraga prestasi guna menciptakan sebanyak-banyaknya sumber daya calon olahragawan berbakat dari berbagai daerah di Indonesia sesuai dengan karakter fisik dan kultur lokal, serta kondisi lingkungan yang mendukung pembentukan potensi-potensi olahraga unggulan di daerah.

Penciptaan sumber daya manusia untuk membentuk calon olahragawan berbakat dilakukan melalui penancangan gerakan nasional (secara massal) guna menjadikan olahraga sebagai gaya hidup (*life style*); pemberdayaan (revitalisasi) olahraga dasar seperti lari, loncat, dan lempar (*track and field*) di satuan-satuan pendidikan usia dini, dasar, menengah, dan tinggi; serta fasilitasi penyelenggaraan perlombaan/kompetisi olahraga antar satuan pendidikan dan fasilitasi penyediaan instruktur/pelatih/guru olahraga yang berkualitas internasional di tengah-tengah masyarakat.

Sistem Pembinaan olahraga nasional di Indonesia dilakukan melalui beberapa jalur, yaitu: (1) mulai Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi, (2) induk organisasi cabang-cabang olahraga, (3) organisasi olahraga profesional dan (4) organisasi olahraga yang ada di masyarakat. Identifikasi jalur itu juga berguna untuk mengenal kelompok khalayak sasaran dan memudahkan memobilisasi sumber-sumber daya untuk pembinaan (Harsuki, 1996 :30).

Para atlet harus dapat mengeluarkan segala kemampuannya agar dapat tercapai prestasi yang baik dalam olahraga prestasi. Berarti para atlet harus betul-betul memiliki kualitas fisik, teknik, taktik, dan mental yang baik dengan motivasi yang cukup tinggi. Untuk mendapatkan atlet yang handal seperti itu, diperlukan suatu usaha pembinaan atlet yang baik dan alamiah. Salah satu aspek penting untuk itu adalah pemanduan bakat (*talent scouting*) yaitu mencari atlet atau menjaring atlet yang berbakat dan dibina dengan baik. Cara pemanduan bakat yang umum adalah dengan menyelenggarakan pertandingan-pertandingan sebanyak mungkin (Forum Olahraga, 2001 :22).

3. Pembinaan Prestasi Olahraga

Istilah prestasi olahraga dan olahraga prestasi sering kali kita mendengar dalam dunia olahraga. Sebenarnya kedua istilah ini mempunyai arti yang berbeda satu sama lain. Olahraga prestasi adalah olahraga yang dilakukan dengan tujuan untuk meraih prestasi yang tinggi (terbaik) individu (Syafuddin, 1992 :27). Prestasi olahraga merupakan satu ungkapan yang terdiri dari kata prestasi dan olahraga, dimana masing-masing kata tersebut mempunyai makna yang berbeda. Secara terminologi, prestasi berarti hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya) (Kamus Indonesia, 1990).

Menurut Rothig Cs. (1983:223); prestasi (*leistung*) diartikan baik sebagai proses maupun juga sebagai hasil dari pada aksi, perbuatan atau tindakan, kemudian ditambahkannya lagi bahwa selama dikatakan sebagai

hasil perbuatan, pelaksanaan dan proses (*performance, output*), maka prestasi diartikan sebagai penyelesaian terbaik dari suatu tugas gerakan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan normatif. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan prestasi olahraga adalah hasil yang diperoleh atau dicapai melalui olah fisik atau dengan kata lain, hasil yang diperoleh melalui kegiatan berolahraga.

Mencapai suatu prestasi dalam olahraga merupakan usaha yang benar-benar harus diperhitungkan secara matang dengan suatu usaha pembinaan melalui pembibitan secara dini serta peningkatan ilmiah terhadap ilmu-ilmu pengetahuan yang terkait. Ilmu pengetahuan olahraga termasuk kedokteran, ilmiah, teknis dan program penelitian yang dapat meningkatkan prestasi atlet merupakan kunci dari pembangunan cabang olahraganya (Menpora, 1999:45).

Anwar Pasau (1995:2-5) menguraikan tentang faktor-faktor penentu pencapaian prestasi dalam olahraga sebagai berikut: (1) *Aspek Biologis*, terdiri dari: (a) Potensi/ kemampuan dasar tubuh (*fundamental motor skill*) seperti : kekuatan (*strength*), kecepatan (*speed*), kelincahan dan koordinasi (*agility and coordination*), tenaga (*power*), daya tahan otot (*muscular endurance*), daya kerja jantung dan paru-paru (*cardiorespiratory function*), kelenturan (*flexibility*), keseimbangan (*balance*), ketepatan (*accuracy*), kesehatan untuk olahraga (*health for sport*). (b) Fungsi organ-organ tubuh, (c) Struktur dan postur tubuh, (d) Gizi, seperti; jumlah makanan yang cukup, nilai makanan yang memenuhi

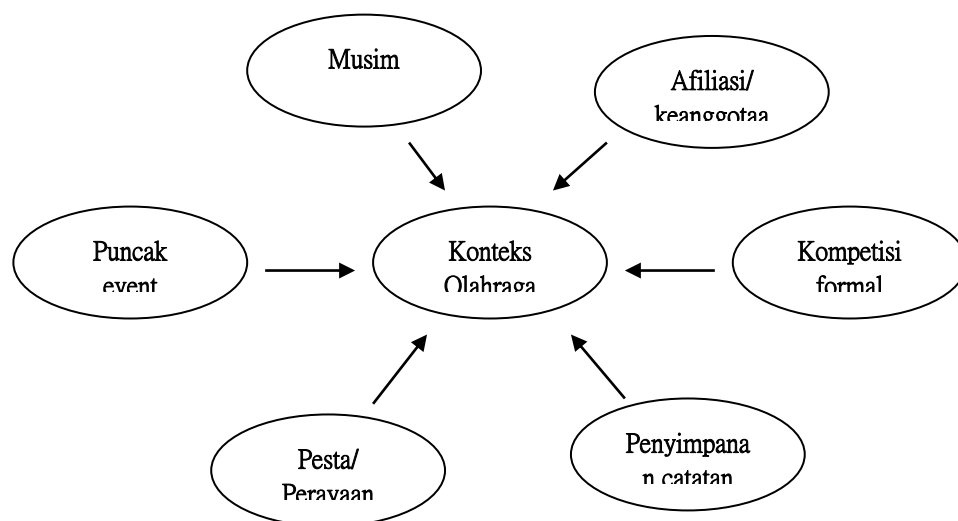
kebutuhan, variasi makanan. (2) *Aspek Psikologis* terdiri dari: (a) Intelektual, (b) Motivasi, (c) Kepribadian, (d) Koordinasi kerja otot dan syaraf. (3) *Aspek Lingkungan (environment)*, terdiri dari: (a) sosial, (b) sarana dan prasarana olahraga, (c) cuaca iklim sekitar, (d) orang tua, keluarga dan masyarakat. (4) *Aspek Penunjang*, terdiri dari: (a) pelatih yang berkualitas tinggi, (b) program yang tersusun secara sistematis, (c) penghargaan dari pemerintah dan masyarakat, (d) dana yang memadai, (e) organisasi yang tertib.

4. Model Sport Education

Ide *Sport Education* tumbuh selama lebih dari periode 5 tahun ketika Daryl Siedentop dan mahasiswa-mahasiswa program doktoral melakukan banyak studi penelitian yang ditujukan pada pemahaman pengajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani. Porsi terbesar dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah mempelajari dan mempraktikkan *skill/keterampilan* dengan latihan-latihan yang sesungguhnya yang tidak dapat dengan mudah di transfer pada permainan kompetitif. Ide *Sport Education* berkembang dengan tujuannya adalah mengembangkan sebuah model pendidikan jasmani yang menciptakan pengalaman olahraga otentik bagi siswa laki-laki dan perempuan yang dikembangkan secara tepat dan yang mana semuanya berpartisipasi dengan sejajar (Siedentop, 2004).

Gambar 3 mengilustrasikan fitur dasar yang biasanya menjadi karakter partisipasi olahraga. Fitur-fitur ini memberi olahraga arti khusus dan membedakannya dari bentuk kegiatan fisik lain. Olahraga dilakukan

musiman. Pemain memiliki afiliasi atau tautan dengan tim atau klub sepanjang musim. Sebuah jadwal Kompetisi formal akan menentukan musim dan mengurutkan susunan latihan dan sesi kompetisi. Menjadi kebiasaan dalam olahraga pada suatu musim untuk memuncak bersama dengan sebuah event yang menentukan juara musim. Catatan/rekor dari semua itu disimpan untuk menentukan kesuksesan pada suatu musim dan untuk menjadi sejarah dan ukuran standar untuk berpartisipasi dalam level tertentu dalam olahraga. Olahraga adalah pesta, khususnya ketika musim bergeser ke puncaknya. Pesta tersebut menambah makna dari partisipasi dan menciptakan konteks partisipasi yang menyenangkan. Tidak satupun dari fitur ini muncul pada bagaimana olahraga diajarkan dalam pendidikan jasmani.



Gambar 3. Fitur Dasar yang Menentukan Olahraga Menyediakan Makna Unik dari Partisipasi.

Sumber: Siedentop (2004)

Tujuan ambisius *Sport Education* adalah untuk mendidik siswa menjadi pemain dalam pengertian penuh dan untuk membantu mereka

berkembang menjadi olahragawan yang kompetent, terpelajar, dan bersemangat (Siedentop, 2004). *Seorang olahragawan yang kompeten* mempunyai keterampilan yang cukup untuk berpartisipasi dalam permainan dan kegiatan dengan memuaskan, mengerti dan dapat melaksanakan strategi yang sesuai dengan kompleksitas kegiatan, dan menjadi seorang pemain yang tahu permainan (Siedentop, 2004). *Seorang olahragawan yang terpelajar* adalah partisipan yang lebih mumpuni dan pelanggan yang lebih cerdas, baik itu sebagai peserta, penonton, ataupun penggemar yang mengerti dan menghargai aturan, ritual, dan tradisi olahraga (Siedentop, 2004). *Seorang olahragawan yang bersemangat* berpartisipasi dan bersikap dengan cara yang menjaga, melestarikan, dan mempertinggi kultur olahraga, baik kultur lokal olahraga perkumpulan maupun kultur olahraga nasional sehingga bersemangat ingin terus berpartisipasi aktif dengan menghargai pengalaman dan kesenangan yang diperoleh dari keikutsertaan atau partisipasi (Siedentop, 2004).

Pada setiap musim *Sport Education*, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai agar siswa dapat memiliki tujuan jangka panjang di atas (Siedentop, 2004), yaitu:

- a. Mengembangkan teknik khusus olahraga dan kebugaran.
- b. Menghargai dan dapat melaksanakan permainan strategi khusus olahraga.
- c. Terlibat dalam level yang tepat sesuai perkembangan.
- d. Berbagi perencanaan dan pelaksanaan pengalaman olahraga.
- e. Menyediakan kepemimpinan yang bertanggungjawab.

- f. Bekerja dalam sebuah kelompok secara efektif untuk tujuan bersama.
- g. Menghargai ritual dan kesepakatan yang member olahraga makna uniknya.
- h. Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan masuk akal dalam urusan olahraga.
- i. Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tentang mejadi umpire, menjadi referee, dan training.
- j. Terlibat olahraga sepulang sekolah atau di luar sekolah.

5. Peningkatan Partisipasi Olahraga melalui Sport Education

Sport Education dibuat mirip dengan bentuk asli olahraga, beberapa cara penting yang membedakannya dari bentuk olahraga lembaga, seperti: Klub olahraga, olahraga antar sekolah, dan olahraga elit. *Sport Education* berbeda dari olahraga di masyarakat dan sekolah dalam tiga hal penting: (1) persyaratan partisipasi, (2) keterlibatan yang dikembangkan secara tepat, (3) peran yang beragam (Siedentop, 2004). Perbedaan-perbedaan ini menekankan bahwa *Sport Education* tidak hanya tentang belajar kegiatan olahraga, tetapi lebih pada mendapatkan pendidikan yang lebih lengkap dalam olahraga.

Pada *Sport Education* semua siswa berpartisipasi secara merata di semua titik selama musim berlangsung. Tim tidak punya deret pertama dan deret kedua (Siedentop, 2004). Tidak ada pemain yang duduk terlalu lama di bangku. Persyaratan ini mengubah ukuran tim dan sifat kompetisi. *Sport Education* membantu permainan kecil. Mempunyai pemain dalam

jumlah besar dalam suatu permainan berarti siswa yang lebih mahir mendominasi permainan dan siswa yang kurang mahir akan kurang terlibat (Siedentop, 1998) dalam (Siedentop, 2004). Untuk mempelajari teknik dan taktik olahraga, siswa harus terlibat berulang kali dalam melaksanakan teknik dan taktik. Oleh karena itu para siswa memerlukan tim kecil dengan banyak aksi untuk tiap pemainnya agar terlibat berulang kali.

Even puncak dalam model *Sport Education*. biasanya akan melibatkan semua siswa, tidak hanya siswa yang bagus (menjadi bintang) permainan. Semua siswa, tidak hanya siswa berbakat atau pemimpin alami, yang mengalami berbagai peran selama musim. Siswa yang mengalami *Sport Education* menyadari dengan cepat bahwa semua pemain dalam tim harus memberikan kontribusi untuk menjadi sukses, menciptakan situasi dimana dukungan tim dan apresiasi diberlakukan.

Tata cara dimana suatu kegiatan disusun untuk *Sport Education* harus disesuaikan dengan pengalaman dan keterampilan siswa. Karena waktu terbatas dan cukup berharga dalam pendidikan jasmani, partisipasi harus diatur bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan belajar teknik, taktik, dan peran lain. Untuk melakukan ini selalu diperlukan kelompok kecil. Tim 3v3 dalam bolavoli dan bolabasket memungkinkan siswa untuk belajar semua teknik dan taktik penting, dan secara dramatis menambah jumlah mereka menyentuh bola (Siedentop, 2004). Musim sepakbola dasar yang dimulai dengan kompetisi 1v1 menekankan pada *dribbling*, *tackling*, dan *shooting*, sebelum bergerak ke 2v2 dan kemudian 3v3 (Siedentop, 2004). Teknik dan taktik yang sesuai dengan bentuk baru permainan dapat

ditambahkan, misalnya, dalam permainan 2v2, diperkenalkan *passing*, *trapping* dan *tandem defending* (pertahanan dua-dua). Permainan tim bentuk penuh untuk orang dewasa hampir tidak sesuai untuk *Sport Education*, hanya karena dalam bolavoli 6v6, bolabasket 5v5, atau sepakbola 11v11 sebagian siswa akan mendapat banyak kesempatan dan sebagian yang lain tidak (Siedentop, 2004).

Aturan tambahan permainan harus selalu diubah sambil menjaga aturan utama atau esensi permainan. Bolabasket adalah permainan menyerang yang menekankan pada koordinasi mata-tangan, memindahkan bola dengan *dribbling* dan *passing*, dan memperoleh angka dengan menembak. Aturan tambahan seperti ukuran bola, tinggi gawang, atau dimensi lapangan dapat diubah untuk membuat permainan lebih menyenangkan dan mudah untuk dipelajari, selama aturan pokok tetap dijaga utuh.

Pada banyak olahraga perkumpulan dan olahraga sekolah, pemain belajar hanya untuk menjadi penampil. Pada *Sport Education*, sebagaimana telah dideskripsikan, siswa belajar peran yang berbeda yang membantu mereka untuk mengerti lebih baik semua elemen yang memberikan kontribusi pada pengalaman olahraga yang sukses (Siedentop, 2004). Pada olahraga masyarakat dan olahraga sekolah, spesialisasi sangat umum sehingga pemain seringkali hanya belajar bermain pada satu posisi saja. Misalnya, mereka mungkin belajar menjadi hanya penjaga poin, pemukul luar (*outside hitter*), atau *shortstop* saja. Pada *Sport Education*, siswa mungkin belajar memainkan posisi ganda dan

belajar memainkan peran lain (mewasiti, mencatat skor, mengumpulkan statistik, mempublikasikan penampilan tim, melatih, memanageri, atau menjadi *trainer*), siswa juga punya kesempatan untuk melihat olahraga dari perspektif yang lebih luas, memajukan dan mungkin mempersiapkan diri mereka untuk profesi yang berhubungan dengan olahraga (Siedentop, 2004).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wallhead, Hagger, Smith yang berjudul “*Sport education and extracurricular sport participation: an examination using the trans-contextual model of motivation*”. Penelitian ini menggunakan model Trans-Kontekstual Motivasi (TCM) untuk menguji pengaruh *Sport Education* (SE) pada partisipasi siswa dalam klub istirahat makan siang olahraga sukarela. Sebanyak 192 peserta (usia 9-14 tahun) diberi tindakan TCM dengan melihat hasil sebelum dan setelah periode 12 minggu intervensi SE. Peserta memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam mingguan, sesi sukarela makan siang istirahat olahraga klub selama periode intervensi. SE menimbulkan peningkatan yang lumayan dari motif otonom dalam pendidikan jasmani. TCM menyumbang proporsi yang perbedaan yang signifikan baik pada klub istirahat siang olahraga dan partisipasi. Otonomi mendukung model-kurikuler, seperti SE, mungkin memiliki potensi untuk memfasilitasi transfer motivasi dan partisipasi dalam aktivitas jasmani dari pendidikan jasmani untuk konteks ekstrakurikuler.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Peter Hastie (1998) yang berjudul “*Applied benefits of the sport education model*”. Penelitian Hastie menemukan bahwa *sport education* dan siswa saling mempengaruhi. Penelitian ini juga menjelaskan beberapa manfaat bagi guru dan siswa termasuk musim *sport education* dalam rencana tahunan untuk pendidikan jasmani. Penelitian telah menunjukkan sejauh ini, *sport education* telah mencapai tujuannya untuk mendidik siswa untuk menjadi pemain, dan untuk membantu mereka mengembangkan sebagai kompeten, olahragawan melek dan antusias.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dana J. Perlman dari University of Wollongong Australia yang berjudul “*Examination of Self-Determination within the Sport Education Model*”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *Sport Education Model* (SEM) pada diri siswa yang ditentukan motivasi dan kebutuhan psikologis yang mendasarinya dalam pendidikan jasmani. Sebanyak 182 siswa usia 9 tahun terlibat dalam 20 unit pelajaran dari bolavoli, baik menggunakan SEM atau pendekatan tradisional. Data dikumpulkan menggunakan desain *pretest/posttest* dengan mengukur motivasi dan persepsi iklim psiko-sosial. Analisis data yang dipergunakan ANOVA untuk kebutuhan psikologis menentukan nasib sendiri dan dasar. Hasil penelitian menunjukkan ada perubahan signifikan dalam menentukan nasib sendiri dan keterkaitan untuk siswa terlibat dalam SEM. Dengan demikian, pelaksanaan SEM dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung keterhubungan sosial siswa dan motivasi untuk terlibat dalam olahraga berbasis kegiatan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tristan L., Wallhead, dan Nikos Ntoumanis tahun 2004 yang berjudul “*Effects of a Sport Education Intervention on Students’ Motivational Responses in Physical Education*”. Penelitian ini melihat pengaruh intervensi program *Sport Education* terhadap tanggapan motivasi siswa dalam lingkungan pendidikan jasmani sekolah menengah atas. Dua kelompok utuh ditugaskan intervensi kurikulum kelompok *Sport Education* (n = 25), yang mendapat delapan kali 60 menit pelajaran, dan kelompok pembandingan (n = 26), yang menerima pendekatan pengajaran tradisional untuk aktivitas berbasis olahraga. Pra dan pasca tindakan kenikmatan siswa, tenaga dirasakan, kompetensi dirasakan, orientasi tujuan, iklim motivasi dirasakan, dan otonomi yang dirasakan diperoleh untuk kedua kelompok. Hasil penghitungan ANOVA menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kenikmatan siswa dan dirasakan usaha pada kelompok *Sport Education* saja. Hirarki regresi analisis mengungkapkan bahwa peningkatan tugas yang melibatkan iklim dan otonomi dirasakan menjelaskan sejumlah besar varian unik dalam kenikmatan pasca intervensi siswa *Sport Education*, dirasakan dan tanggapan kompetensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum *Sport Education* dapat meningkatkan persepsi yang melibatkan iklim tugas dan otonomi yang dirasakan, dan dengan demikian, meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah atas terhadap pendidikan jasmani.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Gregg Bennett dan Peter Hastie yang berjudul “*A Sport Education Curriculum Model for a Collegiate Physical Activity Course*”. Sementara penelitian yang signifikan telah dilakukan ke

dalam pengajaran dan pembelajaran dalam konteks sekolah dasar dan menengah pendidikan jasmani (Silverman, 1991), sedikit yang diketahui tentang pengajaran yang efektif dan struktur kurikulum di kelas pendidikan jasmani di tingkat perguruan tinggi (Housner, 1993). Mengingat bahwa banyak institusi pendidikan tinggi melayani lebih dari 10.000 siswa per tahun dalam program kegiatan fisik, menyelidiki kemandirian pengaturan ini belajar dibenarkan. Kelas aktivitas perguruan tinggi sering tampaknya memiliki stereotip khas - "muncul, berusaha keras, dan mendapatkan yang mudah". Sementara ini persepsi pendidikan jasmani mungkin terbawa dari pengalaman sekolah tinggi, fitur kontekstual tertentu dari kelas aktivitas fisik dapat melanjutkan kuliah pandangan ini. Banyak kelas-kelas ini diajarkan oleh *Graduate Teaching Assistants* (GTA) (Evaul & Hilsendager, 1992), yang tidak mungkin secara jurusan pendidikan jasmani, tetapi dalam beberapa bidang lain dari ilmu latihan (Jewett, 1985; Whiddon & Siders, 1988). *Graduate Teaching Assistants* ini banyak yang tidak mengalokasikan waktu mereka terhadap belajar siswa maksimum atau akuntabilitas dalam kegiatan kelas (Poole, 1991). Housner (1993) merekomendasikan perlunya riset dan sistematis program instruksi dasar, khususnya penelitian tentang efektivitas model kurikulum yang dipilih. Pada artikel ini, kami menggambarkan bagaimana kelas softball perguruan aktivitas diajarkan menggunakan model pendidikan olahraga kurikulum.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan juga penelitian-penelitian yang relevan di atas, ditegaskan bahwa untuk mencapai prestasi olahraga yang optimal diperlukan sebesar-besarnya partisipasi olahraga dari seluruh masyarakat. Partisipasi olahraga yang memungkinkan untuk dapat dikembangkan dan diberikan sistem pembinaan yang jelas berada pada lingkungan sekolah. Berbagai program olahraga yang melibatkan anak sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas telah banyak dilakukan, baik oleh pemerintah maupun masyarakat untuk meningkatkan partisipasi terhadap olahraga.

Program-program olahraga yang melibatkan anak-anak sekolah terlihat memiliki tujuan dan arah yang berjalan sendiri-sendiri. Hal ini dapat terlihat dari beberapa program olahraga kompetitif yang diselenggarakan suatu kementerian seolah memiliki tujuan yang tidak sejalan dan sinergis dengan pencapaian prestasi olahraga nasional. Apabila program-program olahraga yang melibatkan anak-anak sekolah merupakan suatu bagian dari sistem pembinaan dan pengembangan serta pemasaran olahraga juga terlihat memiliki tujuan ke arah tersebut. Kenyataannya para siswa yang muncul sebagai “pemenang” dalam program olahraga kompetitif bukan merupakan hasil didikan dan pembinaan sekolah tersebut. Hal ini mengakibatkan adanya kecenderungan bahwa anak-anak sekolah yang terlibat dalam program-program olahraga hanya anak-anak yang itu-itu saja.

Program olahraga sinergis dan strategis yang memiliki tujuan untuk meningkatkan partisipasi dalam olahraga jelas dibutuhkan agar program olahraga yang melibatkan anak-anak sekolah tidak berjalan sendiri-sendiri tanpa arah yang jelas. Selain menyebabkan pemborongan keuangan Negara, program olahraga yang kurang relevan dan tidak sejalan dengan sistem bangunan olahraga nasional hendaknya dapat diperbaiki dan dikembangkan secara lebih hati-hati. Hal sangat jelas, diperlukan suatu penelitian yang komprehensif untuk melihat efektivitas program olahraga yang ada dan berupaya mengembangkan program olahraga berbasis *Sport Education* di sekolah.

Sport Education telah banyak diteliti dan dikaji hampir selama dua dekade sejak Daryl Siedentop menuliskannya dalam buku “*Complete Guide to Sport Education*” tahun 1994. *Sport Education* dapat memberikan kepada para seluruh siswa yang ada di sekolah untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan olahraga dengan memegang peran dan fungsi yang berbeda-beda. Kenyataan ini jelas akan berdampak pada peningkatan partisipasi para siswa di sebuah sekolah. Oleh Karena itu, penelitian ini akan berupaya mensinergikan dan juga mengintegrasikan program-program olahraga yang berbasis *Sport Education* di lingkungan sekolah sehingga terjadinya peningkatan partisipasi dan juga prestasi olahraga.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui efektivitas program-program olahraga yang melibatkan peserta didik dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga yang diselenggarakan pemerintah dan masyarakat.
2. Mengembangkan model program olahraga berbasis *sport education* di sekolah untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga

B. Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan terdiri atas penelitian evaluatif (*Evaluation Research*) dan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian evaluatif dalam hal ini berupaya mengungkap efektivitas berbagai program olahraga yang melibatkan peserta didik (sekolah) yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah dan masyarakat (swasta) dalam meningkatkan partisipasi dan juga prestasi olahraga. Data dalam penelitian evaluatif ini diperoleh melalui studi pustaka dan lapangan, yang meliputi: survei, wawancara mendalam, serta *Focused-Group Discussion* (FGD). Sebagai sumber data adalah sekolah (kepala sekolah, guru, siswa), orang tua siswa, Dinas pendidikan dan kebudayaan, Dinas Pemuda dan olahraga, serta lembaga-lembaga terlibat dalam penyelenggaraan program olahraga di lingkungan sekolah.

Penelitian pengembangan berupaya menyusun produk berupa model program olahraga berbasis *sport education* di sekolah untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga. Penelitian pengembangan ini awali dengan pengembangan produk awal yang merupakan hasil penelitian evaluatif (pendahuluan). Kemudian, dilanjutkan dengan memvalidasi produk awal tersebut kepada para ahli dalam bidang olahraga pendidikan, prestasi, dan rekreasi dengan cara *Focused-Group Discussion* (FGD) melalui sebuah workshop/lokakarya. Hasil validasi digunakan untuk merevisi produk awal sehingga diperoleh draft produk kedua. Langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba kelompok kecil yang kemudian hasilnya digunakan untuk merevisi draft produk kedua sehingga diperoleh draft produk ketiga. Draft produk ketiga diujicobakan kembali pada kelompok besar, sehingga diperoleh hasil ujicoba yang digunakan untuk merevisi draft produk ketiga sehingga diperoleh produk akhir yang kemudian dituangkan dalam bentuk buku/pedoman.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori-teori prestasi dan partisipasi dalam olahraga. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dalam ikut mengembangkan diri melalui kegiatan olahraga sekolah sehingga dapat berpartisipasi dan berprestasi.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan kegiatan-kegiatan olahraga di sekolah yang lebih terarah dan tidak saling bertabrakan dengan tujuan kegiatan yang lain.
- c. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menyelenggarakan program-program olahraga untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi sekolah sendiri.
- d. Bagi dinas terkait di tingkat kabupaten dan provinsi, penelitian ini dapat memberikan sebuah bahan pertimbangan dalam menyelenggarakan kompetisi-kompetisi olahraga yang melibatkan pelajar sekolah sehingga akan diperoleh pelajar yang memiliki prestasi dan partisipasi yang lebih banyak.
- e. Bagi kementerian pendidikan dan kebudayaan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk pengembangan program-program sekolah yang lebih terarah dan relevan dengan tujuan pendidikan nasional.
- f. Bagi kementerian pemuda dan olahraga, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk pembinaan olahraga jangka panjang yang melibatkan para pelajar sekolah sehingga prestasi optimal dapat tercapai.

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Desain/Rancangan Penelitian

Penelitian ini melibatkan penelitian evaluatif (*evaluation research*) dan penelitian pengembangan (*research & development*). Penelitian evaluatif dalam hal ditujukan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai program olahraga yang melibatkan sekolah, baik yang diselenggarakan pemerintah maupun masyarakat (swasta). Penelitian evaluatif ini juga merupakan bagian dari “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*) sebagai bentuk studi pendahuluan. Sedangkan, penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” (Borg and Gall, 1989:782). *Research and Development* bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’ atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’. Langkah-langkah dalam penelitian ini seperti pada gambar 4



Gambar 4. Langkah-langkah Penelitian

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta, terutama Kota Yogyakarta mulai bulan Juli sampai dengan Nopember 2012. Secara khusus lokasi penelitian meliputi Sekolah (Sekolah Dasar – Sekolah Menengah Atas), Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pemuda dan Olahraga, Komite Olahraga Nasional Indonesia, Pengurus Daerah dan Pengurus Cabang induk organisasi olahraga, berbagai elemen masyarakat yang sering terlibat dalam program olahraga di sekolah.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan melibatkan subjek penelitian sebagai sumber data primer. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi (1985:114) bahwa sumber data diperoleh dari tiga objek, yakni *paper*, *place* dan *person*. *Paper*, yakni sumber data berupa dokumen, buku-buku, majalah atau bahan tertulis lainnya,

baik berupa teori, laporan penelitian dan sebagainya. *Place*, yakni sumber data berupa tempat yang menjadi objek pengamatan dengan berbagai tingkah laku atau tindakan orang-orang di tempat tersebut. *Person*, yakni sumber data berupa orang (responden) untuk bertemu, bertanya, dan berkonsultasi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat secara langsung dalam program-program olahraga yang melibatkan anak-anak sekolah, seperti: Guru, Kepala Sekolah, Siswa, Orang tua (Sekolah), Jajaran Dinas Pendidikan dan kebudayaan, dinas pemuda dan olahraga, pengurus organisasi-organisasi olahraga dan perangkatnya. Pengambilan subjek penelitian ini didasarkan pada *snowball sampling* yang semakin bertambah sesuai dengan kebutuhan.

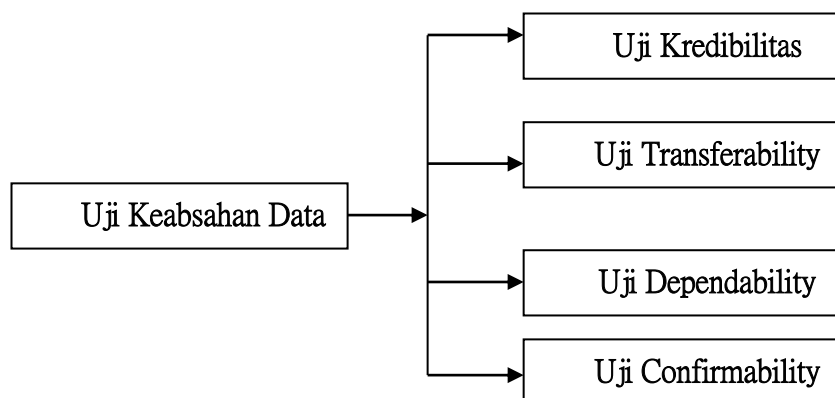
D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan beberapa instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengumpulkan data, meliputi:

1. Pedoman wawancara mendalam.
2. Pedoman *Focused-Group Discussion* (FGD).
3. Kuisisioner tentang Partisipasi dalam olahraga.
4. Lembar validasi ahli.
5. Lembar penilaian untuk uji coba kelompok kecil dan besar.
6. Lembar dokumentasi.
7. Lembar observasi kegiatan olahraga di sekolah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Oleh karena itu, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada

perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Reliabilitas data kualitatif dipandang sebagai suatu realitas yang bersifat majemuk/ganda, dinamis/selalu berubah, sehingga tidak ada yang konsisten, dan berulang seperti semula. Istilah yang digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas data kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2005:121) menerangkan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi Uji *Credibility* (validitas internal), *Transferability* (validitas eksternal), *Dependability* (reliabilitas), dan *Confirmability* (objektivitas). Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat digambarkan dalam gambar 5.



Gambar 5. Uji Keabsahan Data Kualitatif
 Sumber: (Sugiyono, 2005:121)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengumpulan Data Kualitatif

Pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, oleh karena itu peneliti harus menentukan teknik pengumpulan data yang tepat agar terkumpulnya data yang diinginkan. Begitu pula dengan pendapat Sugiyono (2005:63) bahwa:

Pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berpartisipatif (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi.

Sedangkan Mantja (2003:53) berpendapat bahwa pengumpulan data kualitatif terdiri atas teknik interaktif seperti wawancara dan pengamatan berpartisipatif, sedangkan teknik non-interaktif meliputi pengamatan tak berpartisipatif, analisis isi dokumen, dan arsip. Mengacu pada pernyataan tersebut, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Wawancara mendalam, Focused-Group Discussion, dokumentasi, dan Observasi.

a. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang mempertemukan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg 2002; dalam Sugiyono, 2005:72). Sedangkan Berg (2007:89) menyatakan bahwa: "*Interviewing may be defined simply as a conversation with a purpose*". Lebih lanjut Matnja (2003:55) berpendapat bahwa *indepth interviewing* (wawancara mendalam) adalah suatu percakapan terarah yang tujuannya untuk mengumpulkan atau memperkaya informasi atau bahan-bahan (data) yang rinci, kaya, dan padat yang hasil akhirnya digunakan untuk analisis kualitatif. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka disimpulkan bahwa wawancara merupakan percakapan yang mempertemukan dua orang yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data sebanyak-banyaknya.

Tujuan dari wawancara adalah untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, dan lain-lain. Wawancara merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dengan bertemu langsung sumber data. Berg (2007:92) mengungkapkan bahwa ada tiga jenis wawancara, yaitu: *the standardized (formal or structured) interview*, *the unstandardized (informal or nondirective) interview*, dan *the semistandardized (guided-semistuctured or focused) interview*. Sejalan dengan itu Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2005:73) mengemukakan hal yang sama, bahwa wawancara terdiri atas: wawancara terstruktur, semistruktur, dan tidak terstuktur. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk digunakan dalam penelitian ini. Wawancara semi-terstruktur berupaya untuk menggali data dengan pedoman wawancara yang ditindaklanjuti dengan upaya peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai jawaban yang dilontarkan.

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan pada para informan. Peneliti melakukan wawancara berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya dan berkembang sejalan dengan diskusi yang terjadi. Ketika melakukan wawancara peneliti menggunakan catatan lapangan, kamera foto, dan alat perekam suara.

b. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian. Data yang

terkumpul digambarkan sebagai fakta yang nyata. Marshall (1995) dalam Sugiyono (2005:64) menyatakan bahwa: “*through observation, the researcher learns about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Berbagai perilaku dan makna dari perilaku tersebut dapat dipelajari oleh peneliti. Mantja (2003:53) menyebutkan bahwa “observasi berperanserta (*Participant-Observation*) adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti melakukan peran sebagai partisipan dalam latar budaya obyek yang sedang diteliti”. Observasi berperanserta dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- 1) Observasi pendahuluan yang dilakukan secara informal sebelum pengumpulan data sebenarnya dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk menentukan lokasi penelitian, unit analisis observasi, dan menentukan para informan sebagai unit analisis wawancara.
- 2) Observasi untuk mengumpulkan data dilakukan terhadap unit analisis dan para informan. Observasi untuk pengumpulan data ini dibantu oleh catatan lapangan, foto-foto, dan rekaman video. Jadwal pengumpulan data observasi dapat dilihat dalam lampiran.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Menurut Sugiyono (2005:82): “Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif”. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data, karena banyak hal

dari dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan. Lincoln dan Guba (1981) dalam Moleong (2007:217) menjelaskan alasan-alasan menggunakan dokumen dan *record* untuk keperluan penelitian, yaitu: (1) dokumen dan *record* digunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya, dan mendorong; (2) berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian; (3) berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks; (4) *Record* relatif lebih murah dan tidak sukar diperoleh, tetapi dokumen harus dicari dan ditemukan; (5) Keduanya tidak reaktif sehingga sukar ditemukan dengan teknik kajian isi; (6) Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Dokumentasi merupakan pelengkap bagi teknik observasi dan wawancara. Studi dokumen dokumentasi juga merupakan salah satu teknik yang cukup ilmiah karena tingkat validitas dan reliabilitas data tidak berubah. Pada penelitian ini, studi dokumentasi dilakukan pada rekaman-rekaman video, rekaman-rekaman suara hasil wawancara dengan para informan, foto-foto, dan artikel-artikel yang berasal dari berbagai sumber di internet, koran, dan majalah. Studi dokumentasi dilakukan setelah peneliti mengadakan observasi dan wawancara.

2. Pengumpulan Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan berbagai instrumen, yang meliputi:

- a. Kuisioner tentang partisipasi olahraga akan diberikan kepada seluruh

siswa sekolah yang menjadi bagian dari penelitian ini.

- b. Lembar validasi/penilaian produk akan diberikan pada para ahli yang menjadi konsultan/validator dalam pengembangan produk.
- c. Lembar penilaian produk akan diberikan kepada para responden yang menjadi bagian dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lebih besar.

F. Teknik Analisis data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan secara berkesinambungan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan (Sugiyono, 2005:89). Berdasarkan pendapat Sugiyono, maka dalam penelitian ini dilakukan tahap analisis data sebagai berikut:

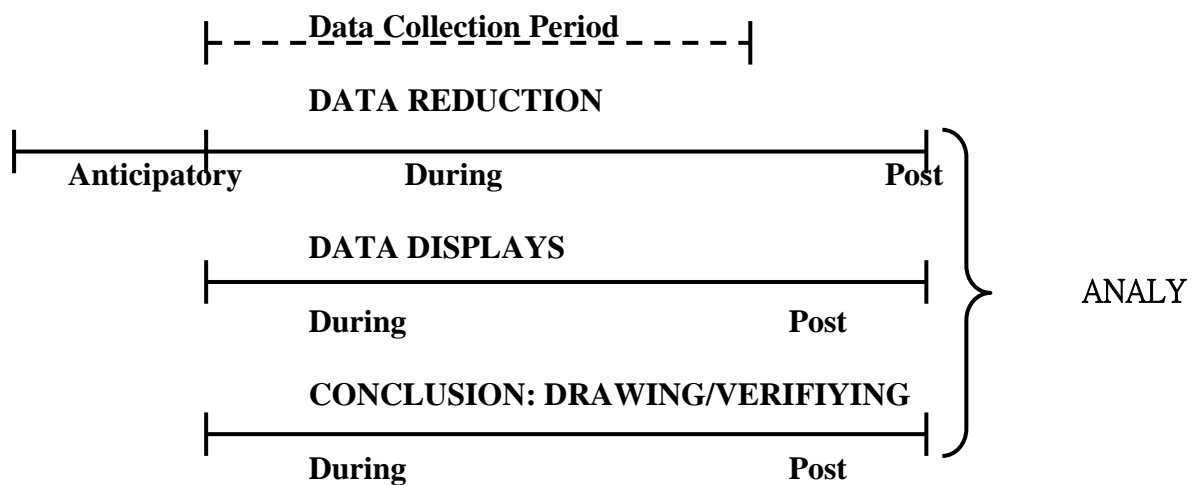
a. Analisis Sebelum di Lapangan.

Pada tahap ini, analisis terhadap data hasil studi pendahuluan yang secara informal dilakukan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan. Dengan demikian data yang diperoleh selama studi pendahuluan menjadi data yang dikumpulkan dan dianalisis sebelum di lapangan, sebagai pedoman dalam melaksanakan pengumpulan data dan analisis data selama di lapangan serta setelah selesai di lapangan.

b. Analisis Selama di Lapangan.

Analisis data yang dilakukan pada tahap ini menggunakan *flow Model* dari Miles dan Huberman (1984:21) yang mengemukakan

bahwa “analysis consists of three concurrent flows of activity: data reduction, data display, and conclusion drawing/verification”. Ada tiga aktivitas yang dilakukan secara bersamaan dalam analisis, yaitu: reduksi data, display data, dan kesimpulan/verifikasi. Ketiga aktivitas analisis tersebut dilakukan selama waktu pengumpulan data seperti yang dijelaskan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Komponen Analisis Data: Flow Model
(Miles & Huberman, 1984:22)

c. Analisis Selesai di Lapangan.

Analisis yang dilakukan setelah selesai di lapangan lebih diarahkan pada pemantapan data-data yang mendukung pada hasil kesimpulan dan verifikasi yang telah ditarik. Hal ini karena dalam penelitian kualitatif, analisis data sudah pada saat mengumpulkan data di lapangan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap tingkat kepercayaan data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Selain itu, peneliti juga mendiskusikan hasil temuannya dengan teman atau orang lain yang dianggap ahli dalam bidang yang diteliti, di samping

mengupayakan agar apa yang ditemukan dapat diperkuat lagi oleh teori-teori yang ada sebelumnya. Dengan demikian, temuan dapat disimpulkan kembali secara kredibel sebagai hasil penelitiannya.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dengan kategori untuk melihat kecenderungan-kecenderungan yang terjadi pada partisipasi olahraga, hasil validasi, dan hasil penilaian kelompok terhadap produk model yang dihasilkan.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi dan Subjek penelitian

Hasil pertemuan Tim Peneliti memutuskan untuk melakukan pengumpulan data pada beberapa lokasi penelitian dan subjek penelitiannya. Sekolah-sekolah di Wilayah DIY yang secara rutin terlibat dalam berbagai kegiatan program olahraga (event olahraga) dengan subjek Kepala Sekolah, Guru Penjas, dan siswa yang terlibat, Pengurus MGMP, Unsur Diknas (Dikdasmen- BPO), dan BAPOPSI.

2. Hasil Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen telah dilakukan oleh tim peneliti sehingga diperoleh instrumen untuk penelitian ini, yaitu: Studi Pustaka (Teori Pendukung Utama, Kurikulum Penjas, Panduan kompetisi/ event olahraga pelajar), studi lapangan melalui Survei (angket), wawancara mendalam (Panduan wawancara, dan Focus Group Discussion (Panduan FGD).

3. Hasil Studi Pustaka

Pada tahap ini, tim peneliti telah memperoleh data tentang berbagai pustaka yang berhubungan dengan penelitian, seperti: buku-buku tentang *sport education*, buku *Sport development index*, buku panduan pelaksanaan OOSN dan POPDA, buku pedoman pelaksanaan POSPENAS, kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan tahun 2006 dan tahun 2013, serta beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

**Tabel 1. Program-program Olahraga yang diselenggarakan
Pemerintah dan non-pemerintah**

PEMERINTAH			NON PEMERINTAH
KEMENDIKBUD	KEMENPORA	KEMENAG	KONI
<p>Tujuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 37</p> <p>(1) Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:</p> <p>Salah satunya penjasorkes</p> <p>KTSP penjasorkes bertujuan :</p> <p>Mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.</p> <p>1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat</p>	<p>Tujuan olahraga Prestasi menurut UU SKN</p> <p>1. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.</p> <p>2. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.</p> <p>3. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana,</p>	<p>Membawahi beberapa pondok pesantren, ra, mi, mts dan ma</p> <p>Mencontoh kemedikbud karena isi matapelajaran penjasorkes sama dan kesempatan yang sama</p>	<p>Melalui pegprov pengcab cabang keolahragaan mengadakan pertandingan atau liga kelompok umur yang didalamnya juga merupakan pelajar.</p>

<p>melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih</p> <p>2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik</p> <p>3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar</p> <p>4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan</p> <p>5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis</p> <p>6. Mengembangkan keterampilan untuk</p>	<p>berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.</p>		
---	---	--	--

<p>menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan</p> <p>7. 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.</p>			
<p>Melaksanakan O2SN tingkat SD, SMP dan SMA</p> <p>Sedangkan tujuan penyelenggaraan O2SN Tingkat Nasional ini adalah untuk: Membina generasi muda agar menjadi manusia yang sehat jasmani 1. dan rohani, serta mampu berkompetisi secara sehat, fair dan sportif. Meningkatkan prestasi atlet</p>	<p>Melaksanakan POPNAS dan PERPANAS</p> <p>Tujuan dari pelaksanaan POPNAS XII Tahun 2013 di Provinsi DKI Jakarta adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengukur pencapaian pembinaan prestasi olahraga atlet pelajar nasional. 2. Ajang seleksi pembentukan 	<p>Melaksanakan POSPEDA, POSPENAS</p> <p>Tujuan Pospenas : Adapun tujuan yang terkandung dalam POSPENAS adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ikut membangun sumber daya manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, 	<p>Melaksanakan Kejuaraan berdasarkan kelompok umur</p> <p>STRATEGI DAN PROGRAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penguatan fungsi organisasi koni pusat dan koni provinsi, serta pengurus besar dan pengurus pusat induk cabang olahraga. Meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dari semua unsur, baik pelatih, manajer, atlet,

<p>pelajar SMA sehingga bisa dijadikan salah satu indikator keberhasilan pembinaan olahraga pelajar di sekolah.</p> <p>2. Memberikan pengalaman secara nasional melalui kompetisi dengan atlet pelajar SMA masing-masing provinsi dengan berbagai tipe karakter, dan tingkat keterampilan yang berbeda-beda.</p> <p>Mempererat persahabatan, membina persatuan dan kesatuan bangsa</p> <p>4. sesama pelajar SMA untuk memperkokoh ketahanan nasional</p> <p>Hasil yang Diharapkan. Terciptanya suasana kompetisi yang sehat dan sportif antar siswa, antar sekolah, antar kabupaten/kota dan antar propinsi di bidang olahraga.</p> <p>Terwujudnya mutu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yaitu siswa yang memiliki pemahaman dan wawasan</p>	<p>tim nasional pelajar yang akan dipersiapkan pada multi event olahraga di tingkat regional dan internasional.</p> <p>3. Mencetak dan melahirkan calon-calon atlet terbaik di kalangan pelajar yang di masa depan akan menjadi atlet andalan Indonesia.</p> <p>4. Momentum peningkatan gairah dan motivasi pelajar untuk berlatih dan berprestasi di ajang olahraga.</p> <p>5. Memelihara dan meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa.</p>	<p>berkualitas, unggul, sportif dan berdaya saing.</p> <p>2. Meningkatkan budaya berolahraga dan seni yang bernuansa Islami dalam rangka membina khasanah olahraga dan seni budaya bangsa.</p> <p>3. Meningkatkan Ukhuwah Islamiah di kalangan santri dan menjalin silaturahmi antar pondok pesantren dalam rangka memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa.</p> <p>4. Meningkatkan pembinaan dan pengembangan olahraga dan seni dari sejak dini di kalangan santri pondok pesantren</p>	<p>maupun staf, dan mengoptimalkan sarana prasarana olahraga guna meningkatkan prestasi atlet, kinerja pelatih dan manager.</p> <p>Melakukan rekrutment dan pembinaan atlet secara bertingkat dan berkelanjutan, melalui program strategis prima, mulai dari atlet pratama sampai atlet muda dan utama, dengan penerapan sport science & technology, serta membangun karakter olahragawan yang meliputi atlet, pelatih, manajer dan staf koni dan koni provinsi, guna mencapai prestasi olahraga di tingkat daerah, nasional, dan internasional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong kerjasama antar lembaga pemerintah dan non pemerintah untuk mendukung sinergitas keolahragaan nasional, termasuk dengan lembaga-lembaga keolahragaan dari negara-negara sahabat. Program: membangun kerjasama dengan
---	--	---	---

<p>pengetahuan keolahragaan serta terwujudnya siswa yang sehat jasmani dan rohani. Terwujudnya rasa persatuan dan kesatuan bangsa untuk memperkokoh ketahanan nasional. (Dikmen, 2013: 3-4)</p> <p>Sedangkan dikdas</p> <p>Pengertian Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) Suatu kegiatan bersifat kompetisi di bidang olahraga antara siswa SMP dalam lingkup wilayah atau tingkat lomba tertentu.</p> <p>D. Hasil yang diharapkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya peningkatan kondisi kesehatan jasmani siswa di sekolah sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas akademis 2. Terpilihnya siswa terbaik dalam bidang olahraga, sebagai bibit unggul atlet pada tingkat wilayah tertentu. 3. Terjalannya 		<p>dan generasi muda serta masyarakat di sekitarnya .</p>	<p>kemenegpora, kemendiknas, kemenbumn, kemenkokesra, kemenpu, pemda (propinsi, kabupaten dan kota), koi, komi, konida dan pb/pp serta lembaga pendidikan (universitas, akademi dan sekolah2 olahraga) serta perusahaan2 swasta berupa mou di bidang anggaran, infrastruktur, pendidikan dan kehidupan sosial atlet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membina organisasi koni dan koni provinsi dalam rangka meningkatkan peran dan fungsi organisasi dalam rekrutmen serta pembinaan atlet di daerah dan mengefektifkan fungsi pplp dan pplm, serta club-club olahraga dengan membentuk satuan pelaksana program indonesia emas daerah, sebagai upaya mengatasi kendala akademis bagi atlet yang masih duduk di bangku sekolah dan bagi atlet yang bekerja sebagai profesional. • Mengoptimalkan pemanfaatan fungsi
--	--	---	---

<p>kesatuan dan persatuan antara siswa seluruh Indonesia melalui O2SN</p>			<p>sarana dan prasarana olahraga di tingkat daerah maupun pusat, serta fasilitas olahraga tni dan polri, guna meningkatkan prestasi atlet daerah dan atlet andalan nasional. Inipun sebagai suatu terobosan, guna mengatasi kendala terutama di daerah dihadapkan kepada segala keterbatasan stake holder olahraga di daerah. Mengoptimalkan program sertifikasi pelatih dan wasit, melalui kursus-kursus pendidikan dan kepelatihan baik di dalam maupun di luar negeri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengoptimalkan program beasiswa untuk atlet dan pelatih, serta staf koni dan koni provinsi serta satlak primada. Program ini adalah bentuk reward yang harus kita berikan dalam rangka memberikan kesejahteraan bagi mereka yang berprestasi. • Mengoptimalkan program pembinaan cabang olahraga prestasi di masing- masing daerah, yang lebih di fokuskan dengan menentukan sentra-
---	--	--	---

			<p>sentra keunggulan setiap cabang melalui kejuaraan-kejuaraan antar wilayah (porwil) dengan pendekatan sport science and technology. Program ini harus kita wujudkan secara optimal bila kita ingin memiliki keunggulan kompetitif dan keunggulan komperatif dalam pencatutan olahraga internasional.</p> <p>- See more at: http://koni.or.id/pages/read/strategi-dan-program#sthash.Nti3kGPS.dpuf</p>
--	--	--	--

4. Hasil Studi Lapangan

Pada tahap ini, tim peneliti telah melaksanakan observasi ke beberapa sekolah di Yogyakarta yang sering terlibat dalam kegiatan/event/pertandingan olahraga pelajar dan menjuarainya. Sekolah-sekolah tersebut masih terbatas pada Sekolah Menengah Atas (SMA) dan belum dilaksanakan observasi untuk Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, tim peneliti juga melakukan wawancara kepada pihak Dinas Pendidikan dan Olahraga Yogyakarta dalam hal ini adalah Balai Pemuda dan Olahraga (BPO). BPO ini merupakan sebuah lembaga yang menjadi penanggungjawab pelaksanaan kegiatan/event/pertandingan olahraga yang melibatkan para pelajar.

Keberadaan lembaga ini penting karena menjadi kunci (key) bagi tim peneliti untuk menentukan subjek penelitian berikutnya.

Hasil studi lapangan ke Balai Pemuda dan Olahraga (BPO) Yogyakarta ditemukan bahwa ada banyak program-program olahraga yang melibatkan para pelajar yang ditujukan untuk pembinaan anak usia 10-14 tahun dan 15-18 tahun. Program olahraga yang melibatkan pelajar yang diselenggarakan oleh BPO adalah Penyelenggaraan POPDA, pembinaan dan pengiriman POPNAS, Liga Pendidikan Indonesia (LPI), POPCADA, POPCANAS, Pembinaan Atlet Berbakat Pelajar SD / SMP Usia 10 - 14 tahun, dan Pembinaan Atlet Berbakat Pelajar SMP / SMA / SMK Usia 15 - 18 tahun. Penyelenggaraan program-program olahraga yang melibatkan pelajar tersebut dibawah koordinasi kementerian pendidikan dan kebudayaan serta kementerian pemuda dan olahraga. Tujuan utama program-program olahraga pelajar yang diselenggarakan adalah untuk (1) mengukur pencapaian pembinaan prestasi olahraga atlet pelajar nasional, (2) ajang seleksi pembentukan tim nasional pelajar yang akan dipersiapkan pada multi event olahraga di tingkat regional dan internasional, (3) mencetak dan melahirkan calon-calon atlet terbaik di kalangan pelajar yang di masa depan akan menjadi atlet andalan Indonesia, (4) momentum peningkatan gairah dan motivasi pelajar untuk berlatih dan berprestasi di ajang olahraga, (5) memelihara dan meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa (POPNAS XII 2013).

B. Pembahasan

1. Perbedaan Tujuan dan Sasaran Program Olahraga.

Tujuan dan sasaran program olahraga yang melibatkan para pelajar memiliki perbedaan satu sama lain sehingga memperjelas ketidakjelasan arah dan tujuan diselenggarakannya program tersebut. Sebagai contoh, tujuan dan sasaran yang terdapat dalam panduan O2SN adalah meningkatkan prestasi atlet pelajar sehingga bisa dijadikan salah satu indikator keberhasilan pembinaan olahraga pelajar di sekolah (Tim Penyusun Buku Pedoman O2SN, 2013 :3), Sedangkan hasil yang diharapkan salah satunya adalah terwujudnya mutu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yaitu siswa yang memiliki pemahaman dan wawasan pengetahuan keolahragaan serta terwujudnya siswa yang sehat jasmani dan rohani (Tim Penyusun Buku Pedoman O2SN, 2013 :4).

Pernyataan tujuan dan hasil O2SN mengarah pada pencetakan atlet pelajar dan pemenang dalam O2SN melalui peningkatan mutu pendidikan jasmani. Hal ini secara jelas sangat bertentangan dengan tujuan mata pelajaran jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, yang menyebutkan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-

nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; (7) 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. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tersebut memperlihatkan tidak ada satupun menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah menghasilkan atlet untuk berkompetisi pada tingkat berkelanjutan.

Belum lagi pada event yang lain yang diselenggarakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga yang bisa bernama Pekan Olahraga Nasional (POPNAS) adapun tujuan dari POPNAS adalah adalah (1) Mengukur pencapaian pembinaan prestasi olahraga atlet pelajar nasional; (2) Ajang seleksi pembentukan tim pelajar yang akan dipersiapkan pada multi event olahraga pelajar di tingkat regional dan internasional; (3) Mencetak dan melahirkan calon-calon atlet terbaik di kalangan pelajar yang di masa depan akan menjadi atlet andalan Indonesia; (4) Momentum peningkatan gairah dan motivasi pelajar untuk berlatih dan berprestasi di ajang olahraga; 5) Memelihara dan meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa. Dari Tujuan POPNAS sendiri sudah sangat mengarah pada olahraga prestasi sedangkan subjek yang digunakan adalah pelajar. Berdasarkan Undang-undang

Sistem Keolaharagaan Nomor 3 tahun 2005 Pasal 1 menyebutkan bahwa Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, sedangkan Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolaharagaan. Dari dua hal tersebut dijelaskan kembali pada Pasal 18 yang berisi sebagai berikut: (1) Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan, (2) Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstrakurikuler, (3) Olahraga pendidikan dimulai pada usia dini, (4) Olahraga pendidikan pada jalur pendidikan formal dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan, (5) Olahraga pendidikan pada jalur pendidikan nonformal dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, (6) Olahraga pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat 4 dan ayat 5 dibimbing oleh guru/dosen olahraga dan dapat dibantu oleh tenaga keolaharagaan yang disiapkan oleh setiap satuan pendidikan, (7) Setiap satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat 6 berkewajiban menyiapkan prasarana dan sarana olahraga pendidikan sesuai dengan tingkat kebutuhan, (8) Setiap satuan pendidikan dapat melakukan kejuaraan olahraga sesuai dengan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara berkala antarsatuan pendidikan yang setingkat, (9)

Kejuaraan olahraga antarsatuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat 8 dapat dilanjutkan pada tingkat daerah, wilayah, nasional, dan internasional. Undang-undang tersebut memperlihatkan tidak sinkronnya antara keterangan yang menyatakan tentang olahraga pendidikan dengan sistem pelaksanaannya.

2. Ketidakjelasan Arah Program-program Olahraga.

Program-program olahraga yang melibatkan para pelajar belum memiliki pijakan yang jelas, baik dalam olahraga prestasi maupun olahraga pendidikan. Undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang menyebutkan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, sedangkan Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Apabila ditelaah lebih lanjut, kehadiran program olahraga yang melibatkan pelajar berdiri pada dua ruang lingkup olahraga. Oleh karena, program olahraga yang diselenggarakan banyak melibatkan pelajar sehingga masuk dalam tataran olahraga pendidikan, tetapi di sisi lain kejuaraan dan kompetisi yang menjadi inti dari program olahraga tersebut secara definitif masuk dalam tataran olahraga prestasi.

Program olahraga yang melibatkan para pelajar dengan jelas belum mengarah, baik pada olahraga pendidikan maupun olahraga prestasi. Hal ini perlu diperjelas dengan penyusunan tujuan dan manfaat program olahraga yang melibatkan pelajar. Secara karakteristik program olahraga yang melibatkan pelajar diarahkan para kejuaraan dan kompetisi yang merupakan inti dari olahraga prestasi. Pada konteks olahraga pendidikan, sebaiknya melihat ide *Sport Education* yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pendidikan jasmani yang menciptakan pengalaman olahraga otentik bagi siswa laki-laki dan perempuan yang dikembangkan secara tepat dan yang mana semuanya berpartisipasi dengan sejajar (Siedentop, 2004).

3. Program Olahraga dalam Konteks Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah.

Pada konteks pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) sebagai sebuah mata pelajaran, kemunculan program-program olahraga yang melibatkan para pelajar telah mengaburkan tujuan dari Penjasorkes itu sendiri. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa Pendidikan Jasmani dan olahraga sebagai salah satu muatan wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang jelas diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keberadaan program olahraga yang melibatkan para pelajar juga dengan jelas telah membingungkan para guru penjasorkes untuk kemana melangkah. Arah program olahraga yang terlalu bersifat prestatif memberikan kerancuan pada tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah. Perlu disadari bahwa tidak semua para pelajar terlibat dalam program olahraga dan tidak semua pelajar akan mencapai prestasi yang sama. Hakikat inilah yang perlu dipikirkan kembali agar *mindset* tidak terpaku pada pencapaian prestasi “atlet pelajar” sedangkan siswa yang lain terbengkalai.

4. Perlunya Integrasi dan Sinergi Program-program Olahraga.

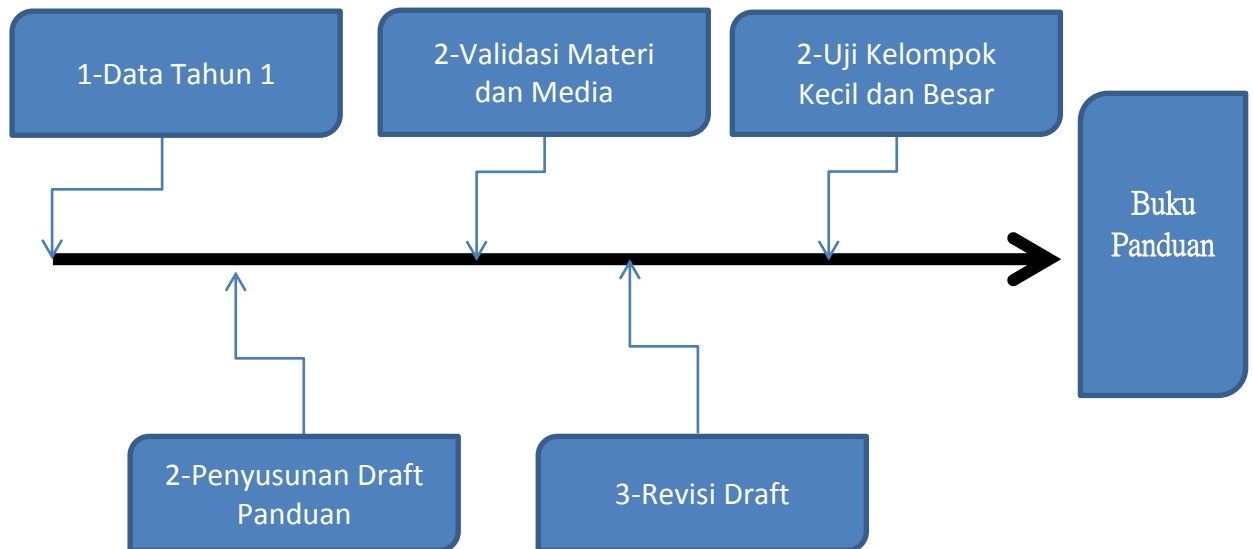
Program-program olahraga yang melibatkan para pelajar terlihat memiliki tujuan dan arah yang berjalan sendiri-sendiri. Hal ini dapat terlihat dari beberapa program olahraga kompetitif yang diselenggarakan suatu kementerian seolah memiliki tujuan yang tidak sejalan dan sinergis dengan pencapaian prestasi olahraga nasional. Apabila program-program olahraga yang melibatkan para pelajar merupakan suatu bagian dari sistem pembinaan dan pengembangan serta pemasaran olahraga, hal itu juga belum terlihat memiliki tujuan ke arah tersebut. Kenyataannya para siswa yang muncul sebagai “pemenang” dalam program olahraga kompetitif

bukan merupakan hasil didikan dan pembinaan sekolah tersebut. Hal ini mengakibatkan adanya kecenderungan bahwa para pelajar yang terlibat dalam program-program olahraga hanya sebatas yang itu-itu saja.

Semua bentuk program olahraga yang melibatkan para pelajar seharusnya dilakukan secara terintegrasi dan juga sinergis dengan program-program olahraga lainnya. Hal ini dikarenakan agar semua program olahraga yang dilaksanakan mengarah pada satu tujuan yang ingin dicapai dari olahraga tersebut. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 25 ayat 1 yang mengamanatkan bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dan diarahkan sebagai satu kesatuan yang sistemis dan berkesinambungan dengan sistem pendidikan nasional. Hal berarti bahwa program olahraga yang melibatkan para pelajar dan termasuk dalam olahraga pendidikan diupayakan untuk melaksanakan kegiatan yang mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan dalam konteks sistem pendidikan nasional.

BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian tahun berikutnya akan dilakukan dilakukan penelitian dan pengembangan dengan mengikuti alur seperti dibawah ini:



Gambar 7. Bagan Alir Penelitian Tahun berikutnya.

Penelitian pada tahap kedua berupaya untuk mengembangkan sebuah model program olahraga yang berbasis *Sport Education* yang dituangkan dalam sebuah buku rujukan ber-ISBN dan ditulis pula artikel ilmiah untuk dimasukkan dalam jurnal terakreditasi atau jurnal internasional. Tahapan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan meliputi: penyusunan draft panduan, validasi materi dan media, uji coba kelompok kecil dan besar serta revisi draft menjadi sebuah model yang sesungguhnya.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kurang efektifnya program-program olahraga yang melibatkan peserta didik, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat dalam upaya meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga. Hal ini didukung oleh temuan, yaitu: (1) ada banyak program olahraga yang melibatkan peserta didik yang diselenggarakan pemerintah dan masyarakat dengan tujuan dan sasaran yang berbeda-beda, (2) program-program olahraga tersebut seolah-olah berjalan tanpa arah yang jelas dan terkesan hanya melaksanakan kegiatan/proyek rutin tahunan semata sehingga terlihat adanya pemborosan, (3) program-program olahraga yang melibatkan pelajar telah mengaburkan tujuan pendidikan jamani olahraga dan kesehatan yang merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, dan (4) belum terintegrasi dan sinerginya program-program olahraga yang melibatkan pelajar yang diselenggarakan oleh pemerintah dan masyarakat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran bagi para pengambil kebijakan program-program olahraga untuk mengkaji ulang keberadaan program-program tersebut sehingga dapat memberikan kontribusi efektif dalam upaya meningkatkan prestasi dan partisipasi olahraga. Selain itu, penelitian ini juga merupakan dasar untuk pengembangan model terintegrasi program olahraga sekolah berbasis *sport education model* untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- A Joint DCMS/Strategy Unit Report. 2002. game plan: a strategy for delivering government's sport and physical activity objectives. London, UK. Cabinet office.
- Australian Government. 2001. *Game Plan 2006: Sport and Leisure Industry Startegic National Plan*. Canberra City, Australia. The Sport and Tourism Division, Departemen of Industry, Science and Resources.
- Dirjen olahraga dan BPS. 2004. sport development index (SDI) nasional tahun 2004. jakarta. Direktorat jenderal olahraga departemen pendidikan nasional.
- Dirjen Olahraga. 2003. olahraga, kebijakan dan polotik: sebuah analisis. Jakarta. Direktorat jenderal olahraga, Departemen pendidikan nasional.
- Dirjen olahraga. 2004. sport development index (SDI) nasional tahun 2004. jakarta. Direktorat jenderal olahraga departemen pendidikan nasional.
- Forum Olahraga, 2000. *Majalah Prestasi dan Iptek Olahraga*, Jakarta, Edisi 25 Juni.
- Forum Olahraga, 2001. *Majalah Prestasi dan Iptek Olahraga*, Jakarta, Edisi 02 September.
- Hal A. Lawson. 2005. Empowering people, facilitating community development, and contributing to sustainable development: the social work of sport, exercise, and physical education programs. *Sport, Education and Society*. Vol.10, No.1, March 2005, pp. 135-160. Taylor & Francis Ltd.
- Harsuki, 1996. *Paper Akademik Untuk Penyusunan UU Keolahragaan*. Jakarta. Kantor Menpora.
- Harsuki, 1997. *Manajemen Olahraga*, Jakarta : Makalah di sajikan pada Pelatihan Pembinaan Olahraga Usia Dini.
- Husni Agusta, dkk, 1997. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: CV. Mawar Gempita
- Komisi Disiplin Ilmu Keolahragaan, 2000. *Ilmu Keolahragaan dan Rencana Pengembangannya*, Jakarta Pusat : Departemen Pendidikan Nasional.
- KONI Pusat, 2001. *Pembentukan dan Pembinaan Klub Olahraga*, Jakarta.
- Menpora, 1999. *Pedoman Pembibitan dan Prestasi Olahraga*, Jakarta : Kantor Menpora.

- Miles, M. B & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis*. Beverly Hills, California: Sage Publication.
- Mutohir.T.C, 2001. *Kebijakan Pembinaan Olahraga Pelajar*, Direktorat Jendral Olahraga Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusli Lutan, 1987. *Strategi Difusi Inovasi dalam Peoses Pembangunan Olahraga Nasional*, Bandung : FPOK – IKIP Bandung.
- Siregar, 1995. *Penataan Organisasi dalam Rangka Menunjang Manajemen Pembinaan Usia Dini Menuju Prestasi tahun 2002 : Makalah Seminar Sehari tentang Pembinaan dan Pengembangan Usia Dini*, Semarang : IKIP.
- Soegijono, 1984. *Proyek Pembinaan Prestasi Olahraga Garuda Emas Menuju tahun 2000*, Semarang : Makalah Dies Natalis IKIP Semarang ke-29.
- Soegiyanto, 1997. *Pengembangan Modul Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Bandung IKIP, Makalah Konfrensi Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sport and Recreation Victoria. 1997. *The Business of Sport: An examination of the dimensions of the Sport and Recreation Industry in Victoria*. Victoria: Australia.
- Sport england. 2004. *North West on The Move: The North West Plan For Sport And Physical Activity 2004 – 2008*. Executive Summary. Sport England in the North West, Astley House, Quay St, Manchester M3 4AE, Tel: 0161 834 0338 Fax: 0161 835 3678, www.sportengland.org.
- Syafruddin, 1992. *Pengantar Ilmu Melatih*, FPOK IKIP Padang.
- Tandiyo Rahayu dan Jonni Siahaan. 2003. *Kembangkan Olahraga Tanpa Bapak Angkat*. Suara merdeka. Edisi Selasa, 9 September 2003.
- Tyehimba, Ras. 2005. *Sports As Social Empowerment*. available online at www.rastaspeaks.com/tyehimba/2005/0208.html
- Undang-undang republik Indonesia nomor: 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional. Kementrian negara pemuda dan olahraga Republik Indonesia.
- Wallhead TL, Hagger M, Smith DT. 2012. *Sport education and extracurricular sport participation: an examination using the trans-contextual model of motivation*. Division of Kinesiology and Health, University of Wyoming. Tersedia dalam <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21268468>

- Peter Hastie. 1998. "Applied benefits of the sport education model". *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. Volume 69, Issue 4, Page 24-26.
- Tristan L. Wallhead Nikos Ntoumanis. 2004. "Effects of a Sport Education Intervention on Students' Motivational Responses in Physical Education". *Journal of Teaching In Physical Education*, 2004, 23, 4-18.
- Gregg Bennett & Peter Hastie. 2012. *A Sport Education Curriculum Model for a Collegiate Physical Activity Course*.
<http://www.questia.com/googleScholar.qst?docId=5002225172>

