

IMPLEMENTASI SPORT EDUCATION MODEL MENGGUNAKAN PERMAINAN BOLA BESAR TERHADAP HASIL BELAJAR DAN TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Dzaky Tenio Efendi¹, Lukmannul Haqim Lubay², Mukhlisin³,
Suherman Slamet⁴

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4}
dzakytenio@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *Sport Education Model* (SEM) menggunakan permainan bola besar (futsal) terhadap hasil belajar dan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung yang dipilih secara *purposive sampling* dengan total sampel pada penelitian ini 54 siswa. Instrumen pengumpulan data mencakup tes hasil belajar dan angket kepercayaan diri yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data yang digunakan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dalam penelitian ini uji prasyarat analisis terpenuhi maka uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *sport education model* (SEM) terhadap hasil belajar futsal dan kepercayaan diri siswa. Simpulan, terdapat peningkatan kepercayaan diri melalui implementasi *sport education model*.

Kata Kunci: *Sport Education Model*, permainan bola besar, futsal, hasil belajar, kepercayaan diri.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the Sport Education Model (SEM) using large ball games (futsal) on the learning outcomes and self-confidence levels of elementary school students. The method used in this study was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design. The research subjects were fifth-grade students at an elementary school in Bandung City, selected through purposive sampling, with a total sample size of 54 students. Data collection instruments included learning achievement tests and self-confidence questionnaires that had been validated and reliability-tested. The data analysis used prerequisite tests, including normality and homogeneity tests. In this study, the prerequisite tests were met, so the hypothesis test used was the independent sample t-test. The results showed that the sport education model (SEM) had an effect on students' futsal learning outcomes and self-confidence. In conclusion, there is an increase in self-confidence through the implementation of the sports education model.

Keyword: *Sport Education Model, invasion games, futsal, learning outcomes, self-confidence.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik, mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, dan sosial (Bailey, 2006). Menurut Undang-Undang Sistem

Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan jasmani berperan dalam membentuk peserta didik yang sehat jasmani dan rohani serta memiliki keterampilan sosial yang baik. Dalam konteks ini, permainan bola besar seperti permainan futsal sering dijadikan sebagai materi pembelajaran karena dinilai mampu melatih keterampilan motorik kasar, kerja sama tim, sekaligus membangun karakter siswa (Mitchell et al., 2020). Namun sayangnya, implementasi pendidikan jasmani di banyak sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang signifikan.

Pendidikan jasmani di Indonesia telah kehilangan identitasnya sebagai nilai dan dianggap tidak memiliki peran dalam perkembangan manusia (Syamsuddin et al., 2024). Permasalahan utama yang sering dijumpai, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered approach*). Pendekatan tradisional ini biasanya menekankan pengajaran teknik dasar secara repetitif, tetapi tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang aspek taktis permainan atau membangun kepercayaan diri (Kirk, 2013). Akibatnya, banyak siswa yang menunjukkan hasil belajar rendah, baik dalam penguasaan teknik dasar (seperti passing, dribbling, dan shooting dalam permainan futsal) maupun pemahaman tentang strategi permainan (Hastie & Sinelnikov, 2006). Lebih memprihatinkan lagi, pembelajaran yang monoton ini seringkali membuat siswa kehilangan motivasi dan mengalami kecemasan saat harus tampil di depan teman-temannya (Cole et al., 2004).

Fenomena rendahnya kepercayaan diri siswa ini terlihat jelas dalam beberapa indikator perilaku. Sekitar 65% siswa sekolah dasar cenderung menghindari peran penting dalam permainan, seperti penjaga gawang atau penembak utama, karena takut melakukan kesalahan. Selain itu, sekitar 40% siswa mengalami kecemasan yang berlebihan ketika mereka harus bermain dalam pertandingan antar sekolah (Chen et al., 2020). Kondisi ini diperparah oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa (Kirschner et al., 2006). Kelas pendidikan jasmani perlu memperhatikan intensitas aktivitas fisik anak-anak agar dapat memperoleh manfaat dari aktivitas fisik selain belajar melalui gerakan (Wibowo et al., 2021). Dalam pendidikan jasmani, ada banyak aspek yang harus dipertimbangkan untuk dapat memberikan hasil yang baik (Syamsuddin & Sutresna, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam model pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu pendekatan yang dianggap paling potensial adalah *Sport Education Model* (SEM). Model ini pertama kali dikembangkan sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih otentik dengan meniru struktur kompetisi olahraga profesional (Siedentop, 1994a). Dalam SEM, siswa tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga mengambil peran sebagai wasit, pelatih, pencatat skor, bahkan manajer tim (Bessa et al., 2019). Implementasi SEM mampu meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 30% dibandingkan metode tradisional (Hastie & Wallhead, 2016).

Dalam proses pembelajaran, seorang guru akan menggunakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan karakteristik siswa mereka (Casey & MacPhail, 2018). Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, terdapat tujuh model pembelajaran yang umum digunakan, salah satunya adalah Model Pendidikan Olahraga (SEM) (Metzler & Colquitt, 2021). SEM adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis tim, di mana setiap tim memiliki tanggung jawab untuk memilih strategi, melaksanakan permainan secara mandiri, dan melibatkan semua anggota tim dalam setiap tahap aktivitas (O'Neil & Krause, 2016). SEM pertama kali diperkenalkan oleh Siedentop pada tahun 1994. Konsep asli SEM berasal dari keinginannya untuk

membantu siswa mengembangkan diri mereka dalam Pendidikan Jasmani sebagai atlet yang sejati dan membantu mereka menjadi atlet yang kompeten, terdidik (Harvey, Pill, et al., 2020). SEM mengintegrasikan enam karakteristik utama olahraga ke dalam modelnya, termasuk musim, afiliasi, kompetisi formal, pencatatan hasil, perayaan, dan acara puncak (Hastie et al., 2011).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas SEM dalam berbagai konteks olahraga. SEM mampu meningkatkan pemahaman taktis siswa dalam permainan bola basket sebesar 25% (Hastie & Wallhead, 2016). peningkatan signifikan dalam kerja sama tim dan keterampilan sosial setelah penerapan SEM selama satu semester (Pritchard et al., 2014). Namun demikian, penelitian tentang implementasi SEM khususnya dalam permainan futsal di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas, terutama dalam kaitannya dengan dampaknya terhadap pembentukan kepercayaan diri siswa.

Secara teoretis, SEM memiliki landasan yang kuat dalam konsep pembelajaran konstruktivis. Dalam teori experiential learning menekankan bahwa pembelajaran paling efektif ketika siswa secara aktif terlibat dalam pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip SEM yang memberikan pengalaman langsung dalam berbagai peran olahraga. Terdapat empat sumber utama kepercayaan diri adalah pengalaman penguasaan (*mastery experience*), pengalaman vikarius, persuasi sosial, dan kondisi fisik. SEM secara khusus dapat memberikan mastery experience melalui kesempatan berulang untuk berhasil dalam berbagai peran yang diambil siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh implementasi Sport Education Model melalui permainan futsal terhadap: hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif (pemahaman taktik), psikomotor (keterampilan teknik), dan afektif (sikap sportivitas); tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, sekaligus menjadi acuan praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini menawarkan novelty dalam hal pengaplikasian *Sport Education Model* (SEM) dalam konteks permainan futsal di sekolah dasar. Walaupun SEM telah diterapkan dalam berbagai olahraga, penerapannya pada permainan futsal di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang baru. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam olahraga, tetapi juga mengkaji pengaruhnya terhadap pengembangan karakter siswa, khususnya dalam aspek kepercayaan diri.

Penelitian ini sangat urgen dilakukan mengingat pentingnya pembentukan karakter dan keterampilan fisik pada siswa sekolah dasar, yang merupakan periode kritis dalam perkembangan mereka. Penerapan model yang efektif dalam pendidikan jasmani, seperti *Sport Education Model* (SEM), diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang ada dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar. Selain itu, dengan meningkatnya tingkat kepercayaan diri siswa, mereka diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan fisik dan mengembangkan keterampilan sosial yang bermanfaat sepanjang hidup mereka.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Sport Education Model* (SEM) dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama tim, dan pemahaman taktis dalam berbagai cabang olahraga seperti bola basket, sepak bola, dan voli, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi (Hastie & Wallhead, 2016). Penelitian yang secara khusus mengeksplorasi implementasi SEM pada konteks permainan futsal di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas

(Pritchard et al., 2014). Permainan futsal sebagai materi bola besar memiliki karakteristik unik dalam hal tempo permainan yang cepat dan ruang gerak yang sempit, yang justru berpotensi besar dalam melatih pengambilan keputusan cepat, kolaborasi, dan keterampilan motorik halus siswa. Oleh karena itu, kelemahan pada penelitian ini belum menggali potensi permainan futsal sebagai sarana untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pendekatan SEM, khususnya pada peserta didik usia sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan holistik yang sangat krusial.

Penelitian mengenai penerapan *Sport Education Model* (SEM) dalam pendidikan jasmani telah banyak dilakukan, namun masih menunjukkan keterbatasan dalam cakupan variabel yang diteliti. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul *Teaching Responsibility through Sport Education: Prospects of a Coalition*, yang menunjukkan bahwa implementasi SEM mampu meningkatkan tanggung jawab sosial, kerja sama tim, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Hastie & Buchanan, 2000). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kelemahan karena hanya menitikberatkan pada aspek afektif, tanpa mengevaluasi hasil belajar keterampilan bermain secara langsung, seperti penguasaan teknik atau pemahaman taktik dalam futsal. Selain itu, penelitian ini dilakukan di luar konteks pendidikan dasar di Indonesia, sehingga kurang mempertimbangkan relevansi dengan budaya lokal dan sistem pembelajaran yang berlaku.

Penelitian di Indonesia yang berjudul *Penerapan Sport Education Model untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas V SD*, membuktikan bahwa SEM dapat meningkatkan keterampilan teknik passing secara signifikan (Manalu et al., 2023). Namun, kelemahan pada penelitian ini hanya berfokus pada satu aspek keterampilan psikomotor, tanpa mengukur aspek afektif seperti kepercayaan diri siswa. Selain itu, tidak ada perbandingan langsung dengan model pembelajaran lainnya sehingga efektivitas SEM belum dapat disimpulkan secara komprehensif.

KAJIAN TEORI

Permainan menjadi bagian dari pendidikan jasmani. Permainan memberikan kesenangan dan kesejahteraan. Permainan tidak selalu bersifat fisik. Permainan tidak selalu identik dengan olahraga (Abduljabar, 2011). Pendidikan jasmani memperlakukan manusia sebagai individu yang utuh. Kesejahteraan fisik, mental, serta spiritual menjadi bagian dari fokus pendidikan jasmani, fokus pembelajaran terletak pada peningkatan kualitas gerak manusia. aktivitas fisik yang berkurang dan kreativitas sering dikaitkan dengan kelebihan berat badan dapat menyebabkan penurunan keterlibatan dan motivasi dalam aktivitas sehari-hari (Santika et al., 2025).

Pendidikan jasmani mencakup aspek kognitif, psikomotorik, afektif. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam pembentukan moral peserta didik Pendidikan jasmani bukan sekadar kegiatan pembangunan jasmani yang berdiri sendiri, tetapi harus ditempatkan dalam konteks pendidikan umum (*general education*) (Arifin, 2017a). Pendidikan jasmani dapat dijelaskan sebagai program pendidikan melalui gerak atau permainan dan olah raga. Dengan kata lain, tindakan, permainan, atau olahraga tertentu dipilih hanya sebagai media atau alat pendidikan (Arifin, 2017b). Anak perlu memiliki kemampuan motorik yang tidak timpang dengan teman sebayanya supaya bisa terlibat dalam berbagai aktivitas permainan, sehingga proses interaksi sosial dapat terjadi (Stephani et al., 2019).

Sport education adalah sebuah kurikulum dan model pembelajaran yang dikembangkan untuk program pendidikan jasmani disekolah (Kurniawan & Suherman, 2015). *Sport education* merupakan suatu model kurikulum dan pembelajaran yang dirancang khusus untuk diterapkan dalam program pendidikan jasmani di sekolah. *Sport education* memberikan banyak pengalaman yang lebih lengkap dan autentik daripada metode pembelajaran pendidikan jasmani yang lain. Dalam model ini siswa tidak hanya mempelajari bagaimana cara bermain olahraga namun mereka juga diberikan pengalaman dalam berkoordinasi dan mengatur sebuah kompetisi (Harvey, Gil-Arias, et al., 2020).

Tujuan dari model *Sport Education* lebih ambisius dibandingkan dengan sebagian besar program pendidikan jasmani pada umumnya. Model ini dirancang untuk mendidik siswa agar mampu menjadi pemain yang sesungguhnya serta mendorong perkembangan mereka sebagai individu yang kompeten, memiliki literasi dalam olahraga, dan menunjukkan antusiasme dalam berolahraga. Penerapan SEM dengan konten kepemimpinan, dalam perkembangannya, lebih baik daripada SEM tanpa konten kepemimpinan (Slamet et al., 2021). Olahragawan yang kompeten adalah individu yang memiliki keterampilan memadai untuk terlibat dalam permainan olahraga, mampu memahami serta menerapkan strategi yang sesuai dalam situasi permainan yang kompleks, dan memiliki pengetahuan luas sebagai seorang pemain. Olahragawan yang memiliki literasi olahraga ditandai dengan kemampuan memahami serta menghargai aturan, ritual, dan tradisi yang melekat dalam olahraga, sekaligus mampu membedakan antara praktik olahraga yang positif dan negatif. Sementara itu, olahragawan yang antusias merupakan mereka yang berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan perilaku yang mendukung pelestarian, perlindungan, serta pengembangan budaya olahraga, baik di tingkat lokal maupun nasional. (Siedentop et al., 2019). Terdapat pengaruh model pendidikan olahraga terhadap konsep diri fisik dan hasil belajar permainan invasi pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Slamet et al., 2022).

Pembelajaran permainan futsal adalah proses transfer data atau memberikan ilmu kepada peserta didik melalui cabang olahraga jenis bola besar, dengan cara merebutkan bola menggunakan kaki dengan tujuan untuk menciptakan gol, dalam pembelajaran permainan futsal, guru mengajarkan cara melakukan teknik selanjutnya membimbing anak dalam melakukannya selanjutnya mengoreksi ataupun mengevaluasi saat ataupun setelah proses pembelajaran berlangsung (Ramadhan et al., 2020). Dalam pembelajaran permainan sepak bola passing merupakan teknik yang mestinya bisa dilakukan dan dipahami bagaimana cara melakukannya, dalam melakukannya mesti diperhatikan bagian kaki yang digunakan agar tendangan dan operan yang dilakukan menjadi akurat (Kardian & Firdaus, 2022).

Perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia dini menjadi perhatian yang sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, agar anak siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya (Sumarno et al., 2018). Gerakan teknik dasar passing dalam pembelajaran sepak bola harus dilakukan sesuai urutan melakukannya agar gerakan yang dilakukan benar dan juga menghindari resiko cedera akibat teknik akibat kesalahan teknik ketika dilakukan, langkah-langkah dalam melakukan passing adalah: a) kaki bertumpu di samping bola, kaki dibuka selebar bahu b) kuatkan tumit agar ketika menendang bola lebih kuat sehingga hasil tembakan lebih akurat dan kuat c) kaki bagian dalam ketika diatas diarahkan ke tengah bola dan ditekan kebawah agar hasilnya tidak melambung, (d) gerakan lanjutan setelah menendang bola agar kaki tidak merasakan sakit setelah sentuhan bola saat passing (Wicaksono et al., 2020).

Hasil belajar adalah suatu bentuk pencapaian yang diharapkan dari peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan jasmani, hasil belajar dapat mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) (Ulfah & Arifudin, 2021). Tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut, sehingga siswa tidak hanya menguasai keterampilan fisik, tetapi juga memiliki pemahaman yang baik mengenai teori dan strategi olahraga serta sikap yang positif terhadap aktivitas fisik (Bucher, C. A. dalam Mustafa & Dwiyo, 2020). Dalam hal ini, permainan futsal sering digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut karena melibatkan berbagai aspek keterampilan motorik, strategi, dan kerjasama tim (Baharuddin et al., 2024).

Dalam permainan futsal, hasil belajar yang diharapkan mencakup penguasaan teknik dasar seperti dribbling, passing, shooting, dan kontrol bola. Keterampilan ini termasuk dalam kategori psikomotorik yang merupakan hasil dari latihan dan pengalaman langsung dalam bermain (Supriyanto, 2016). Pengetahuan mengenai taktik permainan, seperti pemahaman formasi, posisi pemain, dan strategi menyerang atau bertahan, juga merupakan bagian dari hasil belajar kognitif yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran permainan futsal (Apriliawan, 2016). Selain itu, siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap positif seperti kerjasama tim, disiplin, dan sportivitas dalam permainan futsal, yang termasuk dalam ranah afektif. Semua aspek ini saling berkaitan dan mendukung perkembangan kompetensi siswa dalam permainan futsal (Inkadatu, 2017).

Kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menghadapi tantangan, mencapai tujuan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan jasmani, kepercayaan diri merujuk pada keyakinan siswa terhadap kemampuan fisik dan sosial mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Kepercayaan diri yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri dalam melakukan aktivitas fisik, berkolaborasi dalam tim, serta menghadapi kegagalan dengan sikap positif. Self-efficacy atau keyakinan diri adalah bagian penting dari kepercayaan diri yang mencerminkan sejauh mana seseorang percaya bahwa ia mampu mengatasi tugas atau tantangan tertentu (Feltz & Öncü, 2014).

Faktor pendukung yang memperkuat kepercayaan diri dalam konteks olahraga meliputi pengalaman positif, dukungan sosial, pemberian tugas yang sesuai dengan kemampuan, dan umpan balik positif (Freeman & Rees, 2010). Pengalaman sukses dalam berpartisipasi dalam olahraga, seperti berhasil mencetak gol atau berkolaborasi dalam tim permainan futsal, dapat memberikan pengalaman positif yang meningkatkan kepercayaan diri siswa (Salsabillah et al., 2024). Dukungan dari teman, guru, atau pelatih juga berperan besar dalam membangun rasa percaya diri siswa. Ketika siswa merasa didukung, mereka lebih cenderung merasa mampu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan olahraga.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah eksperimental dengan desain *Two Group Pretest-posttest*. Studi ini bertujuan untuk melihat pengaruh sport education model menggunakan permainan bola besar terhadap hasil belajar dan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar.

Partisipan

Peserta utama atau subjek dalam studi ini adalah siswa sekolah dasar SDN 068 Sindanglaya (laki-laki dan perempuan). Semua orang tua dan wali telah memberikan persetujuan tertulis bagi anak-anak mereka untuk berpartisipasi dalam program ini. Izin juga diperoleh dari kepala sekolah. Dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) sebagai observer dalam penelitian ini

Sampel

Siswa SDN 068 Sindanglaya memiliki jumlah 648 dan yang di ambil untuk menjadi sampel sebanyak 54 peserta dari sekolah dasar SDN 068 Sindanglaya kelas 5 di Bandung. Siswa dipilih menggunakan metode *Purposive Sampling*. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia 9-12 tahun, serta jika sampel berada di kelas 5 SD.

Instrument

Instrument dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua instrumen yaitu, instrumen penilaian keterampilan bermain futsal dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) yang dikembangkan oleh (Memmert & Harvey, 2010) dan kuesioner *Child Rosenberg Self-Esteem Scale* (CRSES), yaitu versi modifikasi dari *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES) yang telah disesuaikan untuk anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Skala ini dikembangkan oleh (Wood et al., 2021).

Instrument CRSES terdiri dari 10 item pernyataan yang mencerminkan tingkat harga diri global seorang anak. Lima pernyataan disusun dalam bentuk positif (misalnya: "Saya merasa bahwa saya sama baiknya dengan anak-anak lain"), sementara lima lainnya disusun dalam bentuk negatif (misalnya: "Saya merasa tidak memiliki banyak hal yang bisa dibanggakan"). Setiap item dijawab menggunakan skala Likert empat poin, yaitu "sangat tidak benar," "tidak benar," "benar," dan "sangat benar." Skor tertinggi menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi. Untuk pernyataan negatif, dilakukan pembalikan skor (reverse scoring) agar konsistensi penilaian tetap terjaga.

Instrumen ini telah melalui berbagai uji psikometrik yang menunjukkan bahwa uji validitas CRSES memiliki kualitas pengukuran yang baik. Berdasarkan analisis faktor konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis*), CRSES menunjukkan kelayakan yang tinggi, dengan nilai CFI sebesar 0,959, RMSEA sebesar 0,053, dan SRMR sebesar 0,037. Selain itu, instrumen ini juga memiliki nilai reliabilitas yang tergolong tinggi, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,79, yang mengindikasikan bahwa skala ini cukup konsisten secara internal. Uji invariansi faktorial juga menunjukkan bahwa skala ini dapat digunakan secara setara baik pada anak laki-laki maupun perempuan.

Instrumen GPAI adalah format penilaian yang dirancang khusus untuk menilai keterampilan bermain dan kerja sama siswa dalam berbagai jenis permainan. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen: *Decision made* keputusan yang dibuat; *Skill execution* kemampuan mengeksekusi; *Support* dukungan.

Instrumen GPAI mampu membedakan siswa yang memiliki keterampilan bermain tinggi dan rendah dalam 66% kasus, berdasarkan penilaian guru terhadap performa siswa dalam permainan. Meskipun tidak dijelaskan secara spesifik nilai signifikansi statistik (seperti p-value atau koefisien korelasi), tingkat diskriminasi sebesar 66% tersebut menunjukkan bahwa GPAI memiliki validitas konstruk yang cukup dalam membedakan tingkat performa permainan antar siswa. *Test-Retest Reliability* menunjukkan bahwa seluruh komponen GPAI memiliki koefisien reliabilitas lebih dari

0.80, yang menunjukkan kestabilan pengukuran dari waktu ke waktu dan memenuhi batas minimal yang dapat diterima dalam penelitian kuantitatif. Dengan demikian, GPAI dinyatakan sebagai instrumen yang valid dan reliabel untuk digunakan dalam menilai performa permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Prosedur

Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah dan alur penelitian. Langkah-langkah dan alur penelitian yang dilakukan dalam studi ini terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah tahap uji awal. Uji awal dilakukan untuk menentukan hasil belajar dan kepercayaan diri sampel.

Langkah kedua adalah tahap intervensi. Dalam penelitian ini, siswa diberikan intervensi sport education model dalam Pendidikan Jasmani selama 8 pertemuan. Jumlah waktu belajar per pertemuan adalah 2x35 menit (70 menit), yang merujuk pada proses belajar di sekolah dan kurikulum yang digunakan. Proses belajar terdiri dari tiga fase, yaitu pembukaan, inti, dan penutupan.

Langkah ketiga adalah fase ujian akhir. Ujian akhir dilakukan setelah program pengobatan selesai. Dalam aktivitas pasca-ujian, siswa melakukan ujian keterampilan sosial. Ujian akhir ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui perkembangan keterampilan sosial siswa setelah mendapatkan treatment berupa pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan sport education model.

Analisis Data

Analisis pada penelitian ini menggunakan SPSS 27. Data yang diperoleh diuji secara statistik. Uji tersebut meliputi: analisis deskriptif; uji prasyarat (uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan statistik Levene); uji hipotesis menggunakan uji independent t test.

HASIL PENELITIAN

Hasil uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan data uji keterampilan sosial awal dan akhir dari 54 siswa, untuk menentukan apakah variabel dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Nilai sig. dari tes prasyarat hasil belajar pada kelompok eksperimen memiliki nilai $0.261 > 0.05$ dan pada kelompok kontrol memiliki nilai $0.230 > 0.05$, yang dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig. dari tes kepercayaan diri pada kelompok eksperimen memiliki nilai $0.188 > 0.05$ dan pada kelompok kontrol $0.300 > 0.05$, yang dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan statistik Levene dengan data tes keterampilan sosial awal dan akhir dari 54 siswa, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel data yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Hasil uji homogenitas pada variabel hasil belajar diperoleh nilai 0.115 dan pada variabel kepercayaan diri diperoleh nilai 0.654, di mana nilai tersebut > 0.05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Setelah menguji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan statistik Levene, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi persyaratan dan dapat dilanjutkan dengan uji parametrik (t-test). Uji parametrik menggunakan program SPSS 27 dengan uji t, yaitu uji Independent Sample T-Test yang bertujuan untuk menentukan perbedaan hasil belajar dan kepercayaan diri antara sebelum dan setelah dari kelompok yang berbeda meliputi penelitian menerapkan

Sport Education Model dan konvensional di salah satu sekolah dasar di Bandung. Hasil uji *Independent Sample T-Test* dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Independent Sample T-Test

Independent Sample T-Test		
	t-test for Equality of Means	
	T	Sig. (2-Tailed)
Pre_Kepercayaan Diri	2.651	0.011
Post_Kepercayaan Diri	5.939	0.000
Pre_Hasil Belajar	3.373	0.001
Post_Hasil Belajar	10.688	0.000

Berdasarkan tabel 4.4 Hasil Uji Independent T-Test diatas dapat dijelaskan bahwa: (1) Dapat disimpulkan bahwa nilai Pretest Kepercayaan diri dari data di atas memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,011 < 0,05$ yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan control pada data pretest kepercayaan diri; (2) Dapat disimpulkan bahwa nilai Posttest Kepercayaan diri dari data di atas memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan control pada data posttest kepercayaan diri; (3) Dapat disimpulkan bahwa nilai pretest hasil belajar permainan futsal dari data di atas memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan control pada data pretest hasil belajar permainan futsal; (4) Dapat disimpulkan bahwa nilai posttest hasil belajar permainan futsal dari data di atas memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan control pada data posttest hasil belajar permainan futsal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Sport Education Model* (SEM) melalui permainan futsal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan futsal dan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada seluruh variabel lebih kecil dari 0,05. Secara rinci, hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan SEM dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan, baik pada data post-test kepercayaan diri maupun hasil belajar permainan futsal.

Sport Education Model dirancang agar pembelajaran pendidikan jasmani menyerupai pengalaman olahraga yang sesungguhnya, yang mencakup aspek teknis, taktis, dan afektif seperti kepercayaan diri, hasil belajar permainan futsal (skill execution, suport dan desicion made). Melalui penerapan SEM, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik, tetapi juga dilibatkan dalam peran-peran berbeda seperti pemain, wasit, pencatat skor, dan pelatih. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya tanggung jawab individu, rasa percaya diri, dan perasaan memiliki (sense of belonging) dalam kelompok. (Mitchell et al., 2020).

Implementasi *Sport Education Model* menggunakan permainan bola besar, seperti futsal, bola tangan, dan bola voli, terbukti mampu menciptakan pengalaman

belajar yang menyeluruh serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Ginanjar et al., 2021). Permainan bola besar memiliki karakteristik yang menuntut kerja sama tim, strategi, komunikasi, serta penguasaan keterampilan motorik, sehingga sangat sesuai untuk diterapkan dalam model SEM (Wahyudi et al., 2018). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya sekadar mempelajari teknik dasar permainan, tetapi juga dilibatkan dalam dinamika pertandingan sesungguhnya, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap peran yang mereka emban selama satu musim pembelajaran (Pebriyandi et al., 2024).

Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan model pembelajaran SEM secara nyata lebih mampu mendorong peningkatan kepercayaan diri dibanding pembelajaran konvensional. pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai anggota aktif dalam satu musim kompetisi olahraga, serta memberikan tanggung jawab pada peran-peran tertentu, akan menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan self-esteem (kepercayaan diri) (Bessa et al., 2021a). Tidak hanya penguasaan keterampilan dan keterlibatan, tetapi juga dampak jangka panjang dari model pembelajaran terhadap kesenangan, motivasi, dan partisipasi berkelanjutan siswa dalam aktivitas fisik (Mukhlisin et al., 2020).

Meskipun semua orang sudah mengetahui bahwa aktivitas jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, namun masih seringkali ditemukan banyak siswa yang kurang aktif bergerak (Sulis et al., 2023). Tantangan bagi setiap guru untuk menerapkan berbagai bentuk pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Lubay et al., 2021). Pembelajaran dengan model SEM lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman bermain permainan futsal dan hasil belajar permainan futsal yang diukur melalui instrumen Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Model pembelajaran SEM memberikan kesempatan siswa untuk mempelajari keterampilan teknis dan taktis secara lebih mendalam melalui pertandingan dan refleksi, sehingga hasil belajar lebih optimal. Modifikasi alat bantu belajar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (Lubay & Purnama, 2020).

Model SEM memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi peran, berkolaborasi, dan menghadapi tantangan secara nyata di lapangan permainan. pembelajaran dengan pendekatan Sport Education menciptakan lingkungan belajar yang lebih otentik, kontekstual, dan bermakna (Van der Mars & Tannehill, 2015). Ketika siswa menjalani peran sebagai atlet, pelatih, maupun wasit, siswa belajar mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, dan bekerja sama, yang pada akhirnya mendukung perkembangan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif secara menyeluruh.

Peningkatan hasil belajar futsal pada siswa sekolah dasar melalui penerapan *Sport Education Model* (SEM) tampak signifikan karena model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyeluruh. Dalam SEM, siswa tidak hanya dilatih keterampilan teknis seperti passing, dribbling, dan shooting, tetapi juga diberi pemahaman tentang peran dan strategi dalam permainan secara utuh melalui keterlibatan langsung sebagai pemain, pelatih, atau wasit. Hal ini mendukung teori *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan dan keterampilan (Kolb, 2014).

Pada kepercayaan diri siswa efektif ketika menerapkan SEM. Melalui model ini, siswa diberikan tanggung jawab nyata dalam berbagai peran, menciptakan pengalaman penguasaan (*mastery experiences*) yang menjadi sumber utama terbentuknya kepercayaan diri menurut teori *self-efficacy* (Bandura & Wessels, 1997). Dukungan sosial

dari teman sekelompok dan guru, serta keberhasilan dalam menyelesaikan tugas atau peran, memberikan penguatan positif yang memperkuat persepsi diri siswa terhadap kemampuannya. Hasil ini selaras dengan temuan (Bessa et al., 2021b), yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam struktur pembelajaran berbasis tim dan kompetisi melalui SEM dapat meningkatkan harga diri dan motivasi berprestasi siswa secara signifikan.

Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran *Sport Education* dalam meningkatkan hasil belajar dan aspek afektif seperti kepercayaan diri peserta didik (Zhang et al., 2024). Implementasi Sport Education Model tidak hanya terbukti meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain futsal, tetapi juga memberikan dampak positif pada pengembangan rasa percaya diri siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Sport Education Model* dalam pembelajaran permainan futsal secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar permainan futsal dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri melalui implementasi sport education model. Pada hasil analisis pada penelitian ini ditemukan bahwa peningkatan kepercayaan diri melalui model pembelajaran sport education model (SEM) memiliki kriteria peningkatan dengan skala sedang dan menghasilkan tafsiran cukup efektif di bandingkan kelompok kontrol yang tidak di berikan treatment model pembelajaran sport education.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36. http://file.upi.edu/Direktori/Fpok/Jur._Pend._Olahraga/196509091991021-Bambang_Abduljabar/Pengertian_Penjas.pdf
- Apriliawan, G. N. (2016). *Pengaruhpendekatan pembelajaran teaching game for understanding (tgfu) terhadap hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas xi mipa 1 sma n 2 Surakarta tahun ajaran 2015/2016*.
- Arifin, S. (2017a). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Arifin, S. (2017b). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Baharuddin, S. H., Satrio, S., Permana, G., & Carsiwan, C. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar: A Systematic Review. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 8(1), 113–132.
- Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of school health*, 76(8), 397–401.
- Bandura, A., & Wessels, S. (1997). *Self-efficacy*. Cambridge University Press Cambridge.
- Bessa, C., Hastie, P., Araújo, R., & Mesquita, I. (2019). What do we know about the development of personal and social skills within the sport education model: A

- systematic review. *Journal of sports science & medicine*, 18(4), 812.
- Bessa, C., Hastie, P., Rosado, A., & Mesquita, I. (2021a). Sport education and traditional teaching: Influence on students' empowerment and self-confidence in high school physical education classes. *Sustainability (Switzerland)*, 13(2), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su13020578>
- Bessa, C., Hastie, P., Rosado, A., & Mesquita, I. (2021b). Sport education and traditional teaching: Influence on students' empowerment and self-confidence in high school physical education classes. *Sustainability*, 13(2), 578.
- Bucher, C. A. dalam Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294–310.
- Chen, R., Wang, L., Wang, B., & Zhou, Y. (2020). Motivational climate, need satisfaction, self-determined motivation, and physical activity of students in secondary school physical education in China. *BMC Public Health*, 20, 1–14.
- Cole, M. S., Feild, H. S., & Harris, S. G. (2004). Student learning motivation and psychological hardiness: Interactive effects on students' reactions to a management class. *Academy of Management Learning & Education*, 3(1), 64–85.
- Feltz, D. L., & Öncü, E. (2014). Self-confidence and self-efficacy. In *Routledge companion to sport and exercise psychology* (hlm. 417–429). Routledge.
- Freeman, P., & Rees, T. (2010). Perceived social support from team-mates: Direct and stress-buffering effects on self-confidence. *European Journal of Sport Science*, 10(1), 59–67.
- Ginanjar, A., Kharisma, Y., Ramadhan, R., Effendy, F., & Indramayu, S. N. U. (2021). *Mengetahui, Mengenal, mempraktikkan, dan Merancang Sport Education Menggunakan Cabang Olahraga Bola Voli*. Deepublish.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369–1379. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.03189>
- Harvey, S., Pill, S., Hastie, P., & Wallhead, T. (2020). Physical education teachers' perceptions of the successes, constraints, and possibilities associated with implementing the sport education model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 555–566.
- Hastie, P. A., & Buchanan, A. M. (2000). Teaching responsibility through sport education: prospects of a coalition. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 71(1), 25–35. <https://doi.org/10.1080/02701367.2000.10608877>
- Hastie, P. A., de Ojeda, D. M., & Luquin, A. C. (2011). A review of research on Sport Education: 2004 to the present. *Physical education and sport pedagogy*, 16(2), 103–132.
- Hastie, P. A., & Sinelnikov, O. A. (2006). Russian students' participation in and perceptions of a season of Sport Education. *European Physical Education Review*, 12(2), 131–150.
- Hastie, P. A., & Wallhead, T. (2016). Models-based practice in physical education: The case for sport education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(4), 390–

399.

- Inkadatu, E. (2017). Peran Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Siswa Kelas Atas Sd Negeri 2 Kalipetir. *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Kardian, F., & Firdaus, K. (2022). Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Club Basoka FC Kota Pariaman. *Jurnal JPDO*, 5(2), 28–35.
- Kirk, D. (2013). Educational value and models-based practice in physical education. *Educational Philosophy and Theory*, 45(9), 973–986.
- Kirschner, P., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why unguided learning does not work: An analysis of the failure of discovery learning, problem-based learning, experiential learning and inquiry-based learning. *Educational psychologist*, 41(2), 75–86.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Kurniawan, R., & Suherman, A. (2015). Penerapan SEM (Sport Education Model) dalam Konteks Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/vgua7>.
- Lubay, L. H., & Purnama, A. D. (2020). *An Effort to Improve the Playing Skill Through the Application of Tool Modification in Small Ball Game (A Classroom Action Research)*. 21(Icsshpe 2019), 403–405. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.108>
- Lubay, L. H., Shavira, A., & Putri, W. (2021). How Teachers Implement Online Physical Education Learning during Covid-19 Pandemic. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.17509/tegar.v5i1.38916>
- Manalu, R. B. B., Nainggolan, A. P., & Sitepu, B. M. (2023). Efektivitas Sport Education Model Terhadap Pengetahuan Permainan Sepak Bola Siswa Sd Negeri 7 Desa Saloan Dolok Kecamatan Ronggur Nihuta Samosir. *Jurnal Curere*, 7(2), 51–58.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2010). Identification of non-specific tactical tasks in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 15(3), 287–305.
- Metzler, M., & Colquitt, G. (2021). Instructional models for physical education. In *Instructional models for physical education*. <https://doi.org/10.4324/9781003081098>
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics.
- Mukhlisin, Lubay, L. H., Slamet, S., & Akin, Y. (2020). Teaching Handball in Elementary Physical Education: Opportunities and Challenges. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(77), 73–80. <https://scholar.archive.org/work/ahb37oikwbbl7b6dhrkjjpxs3e/access/wayback/https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/download/030208/pdf>
- O’Neil, K., & Krause, J. M. (2016). The sport education model: A track and field unit application. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(9), 14–20.
- Pebriyandi, P., Mashud, M., & Warni, H. (2024). The Role of Physical Education in Shaping Students’ Learning Independence. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 23(4), 7–20.
- Pritchard, T., McCollum, S., Sundal, J., & Colquit, G. (2014). Effect of the sport education tactical model on coeducational and single gender game performance. *Physical Educator*, 71(1), 132.

- Ramadhan, Z. F., Surisman, S., & Jubaedi, A. (2020). Hubungan kecepatan dan kekuatan otot tungkai terhadap keterampilan menggiring bola mahasiswa UKM Sepakbola Universitas Lampung Tahun 2019. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
- Salsabillah, I., Fitri, M., Hamidi, A., Apriady, H., & Ockta, Y. (2024). Exploring The Relationship Between Self-Efficacy And Self Motivation Among Women's Futsal Athlete Student. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 9(1), 283–289.
- Santika, Andriyani, S., & Puspita, A. P. W. (2025). *Obesity related factors in school-aged children: A qualitative study*. 8(4), 434–441.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2019). *Complete guide to sport education*. Human Kinetics.
- Slamet, S., Lubay, L. H., Nugroho, W. A., Putri, W., & Stephani, M. R. (2022). Sport Education Model (SEM): Its Effect on Physical Self-Concept (PSC) and Invasion Game Learning Outcomes in Elementary Schools. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(1), 35–38. <https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51651>
- Slamet, S., Yudiana, Y., Mahendra, A., & Ma'mun, A. (2021). Kepemimpinan dan Performa Bermain Bola Tangan melalui Model Pendidikan Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 121–128. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i1.30126>
- Stephani, M. R., Sumarno, G., & Wibowo, R. (2019). Early Childhood Motor Development and Parent Socio-economic Status. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2), 9–25.
- Sulis, U., Mahendra, A., & Alfia, W. (2023). *Penerapan model bermain pendidikan gerak dalam meningkatkan aktivitas jasmani siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 23–29.
- Sumarno, G., Stephani, M. R., & Wibowo, R. (2018). Keterampilan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Sosial Ekonomi Status Orang Tua Tingkat Menengah. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i1.16273>
- Supriyanto, E. (2016). *Pengaruh pendekatan teknis dan taktis terhadap keterampilan teknik dasar permainan sepakbola pada siswa smpn 1 kotabumi*. Universitas Lampung.
- Syamsuddin, I. F., Hidayat, Y., & Carsiwan, C. (2024). Effectiveness of Traditional Sports Games in Social Skills Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(1), 75–81. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i1.68226>
- Syamsuddin, I. F., & Sutresna, N. (2024). *Analysis fear of negative evaluation (FNE) level in physical education based on gender and age*. 14(2), 171–185.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Van der Mars, H., & Tannehill, D. (2015). Sport education: Authentic sport experiences. *Standards-based physical education curriculum development*, 303–336.
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1–9.

- Wibowo, R., Budiman, D., Sumarno, G., Stephani, M. R., & Putri, W. (2021). Is physical activity level in physical education lesson related to fundamental movement skills at elementary schools? *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 31–37. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091306>
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 16(1), 41–54.
- Wood, C., Griffin, M., Barton, J., & Sandercock, G. (2021). Modification of the Rosenberg scale to assess self-esteem in children. *Frontiers in public health*, 9, 655892.
- Zhang, J., Soh, K. G., Bai, X., Mohd Anuar, M. A., & Xiao, W. (2024). Optimizing learning outcomes in physical education: A comprehensive systematic review of hybrid pedagogical models integrated with the Sport Education Model. *PLoS ONE*, 19(12), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311957>