



PERANGKAT PEMBELAJARAN MATERI GERAK MANIPULATIF BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN BLITAR

Indi Ni'matur Rohmatika^{1✉}, Mu'arifin², Febrita Paulina Heynoek³

Universitas Negeri Malang

indinimaturrohmatika@gmail.com, muarifin.fik@um.ac.id, febrita.paulina.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Oktober - 2023

Disetujui: November - 2023

Dipublikasikan: Desember - 2023

Kata Kunci:

Pengembangan, perangkat pembelajaran, *project based learning*

Abstrak

Penelitian yang dilakukan di sekolah dasar Kabupaten Blitar memiliki tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menciptakan dan menguji produk perangkat pembelajaran yang berbasis model pembelajaran berbasis proyek. *Research and Development (R&D)* digunakan sebagai metode penelitian. Pengumpulan data dengan angket atau kuesioner. Subyek guru PJOK sebanyak 14 guru. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat kelayakan kelompok kecil adalah 81%, dan kelompok besar adalah 87%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa tercapainya kategori layak untuk digunakan bagi produk pengembangan.

Abstract

The purpose of the development research conducted in the elementary schools of Blitar Regency was to design and evaluate learning device products that were based on project-based learning models. One type of research methodology is research and development, or R&D, using questionnaires or surveys to acquire data. There were 14 teachers in the PJOK teacher subjects. The feasibility rate for the large group is 87%, and for the small group it is 81%, according to the data analysis results. The investigation concludes that the device development product falls under the category of things that can be used.

✉ Alamat korespondensi: indinimaturrohmatika@gmail.com
E-mail: pjg.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman untuk kegiatan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan UU No 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 yang dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah sekumpulan rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Selain itu, kurikulum dapat digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan akademik. Pelaksanaan kurikulum dalam pendidikan di Indonesia telah mengalami pergantian karena hal tersebut dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, mulai dari kurikulum 1947, hingga sampai saat ini pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Adanya pergantian kurikulum dalam

pendidikan di Indonesia sudah menjadi konsekuensi dari perubahan-perubahan yang muncul. Maka dari itu hal tersebut dijadikan acuan untuk dilakukan pengembangan kurikulum.

Indonesia menggunakan sistem pendidikan yang didalamnya memuat kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah salah satu bagian program untuk terjadinya peningkatan pada pencapaian tujuan pendidikan tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang pada intinya tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk menjadi orang-orang yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki budi luhur, kreatif, cerdas, mandiri, dan berpartisipasi dalam masyarakat Indonesia yang demokratis dan memiliki rasa tanggung jawab. Ketiga aspek tersebut sebagai acuan dalam kompetensi kelulusan siswa. Dalam implementasinya, kurikulum 2013 memiliki beberapa perangkat pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk mendukung pelaksanaannya. Salah satunya adalah model pembelajaran. Kurikulum 2013 memiliki pengembangan model-model pembelajaran dimana siswa didorong untuk menjadi siswa yang aktif dan kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan. Menurut (Sani, 2015) pembelajaran secara inkuiri dalam kurikulum 2013 dapat dilaksanakan melalui, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis temuan dan pembelajaran berbasis proyek. Model-model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Suatu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk memiliki peran aktif dan kreatif dalam memecahkan permasalahan adalah *Project Based Learning (PjBL)*. PjBL adalah suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan pada siswa untuk membuat proyek untuk memecahkan sebuah permasalahan masyarakat yang ada, pembelajaran berpusat pada siswa.

PjBL sebagai hasil pengembangan model pembelajaran dimana dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa serta dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa. Dalam pelaksanaannya pembelajaran ini aktifitas siswa menjadi pusat. Guru mengikutsertakan siswa dalam menginvestigasi suatu topik/permasalahan yang perlu dipecahkan. Menurut ciri-ciri model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut: siswa harus menguasai materi pelajaran penting dan berpartisipasi dalam proyek melalui penelusuran yang diperbaiki; proyek harus nyata dan dibuat dan dirancang oleh siswa sendiri (Sani, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan, (Sumarni, 2015) menunjukkan bahwa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek adalah siswa dapat mengembangkan ide-ide baru, mengubah desain item yang ada menjadi desain baru, menggabungkan beberapa bagian untuk membuat sesuatu yang baru, dan memikirkan cara lain untuk menggunakan sesuatu. Jadi, dalam model pembelajaran ini, pusat pembelajaran dapat berada di dekat siswa, memberikan siswa fasilitas untuk berbagi pengetahuan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Namun, model pembelajaran ini memiliki kekurangan, dan tidak banyak guru yang memahami sepenuhnya bagaimana menerapkan metode ilmiah untuk model pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan pelatihan untuk mempersiapkan guru yang akan dipekerjakan di sekolah untuk memahami dan menerapkan model pembelajaran ini. PJOK adalah suatu proses melaksanakan pendidikan dimana pembelajaran ini menggunakan aktivitas fisik jasmani dan olahraga dalam pelaksanaannya yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang tampak pada kualitas siswa. Kualitas tersebut tidak hanya pada unsur fisik, melainkan mental serta emosional dalam diri siswa. Menurut penelitian (Kurniawan & Tangkudung, 2017), *physical education* merupakan komponen dari kurikulum sekolah dan bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, psikomotorik, dan sosial siswa. PJOK biasanya dilakukan di lapangan atau di luar ruang kelas. Namun, pada kurikulum 2013, keduanya dilakukan di lapangan dan di ruang kelas. agar materi dapat dibagikan dan praktek lapangan dapat dilakukan. Ruang lingkup materi yang diberikan kepada siswa di Sekolah Dasar didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dimiliki oleh masing-masing kelas. Gerak dasar yang meliputi gerak manipulatif, gerak nonlokomotor dan gerak lokomotor merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar. Materi tersebut sangat penting pada pembelajaran awal PJOK karena

materi tersebut bukan hanya digunakan di dalam pembelajaran tetapi juga dapat digunakan dalam kehidupan. Salah satunya adalah gerak manipulatif. Menurut (Nugraha et al., 2018) gerak dasar manipulatif adalah suatu gerak dasar yang menyeluruh dikarenakan dalam gerakan seseorang mengikutsertakan seluruh bagian-bagian tubuh untuk memanipulasi benda. Dalam kehidupan contoh gerakan tersebut adalah memukul, menendang, menangkap, menendang dan lain sebagainya. Salah satu permainan yang menggunakan gerak manipatif yaitu permainan kasti. Permainan tersebut adalah suatu permainan tergolong dalam permainan bola kecil. Teknik dasar yang digunakan adalah melempar, memukul dan menangkap. Permainan kasti sangat cocok diberikan untuk siswa Sekolah Dasar khususnya pada kelas rendah. Karena pada kelas rendah pembelajaran yang diberikan mencakup gerak-gerak dasar. Hasil penelitian (Chen et al., 2016) menunjukkan bahwa agar siswa sekolah dasar dapat lebih berhasil dalam proses dan terlibat dalam pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan siswa, keterampilan manipulatif harus menjadi komponen penting dari pendidikan jasmani. Menunjukkan kompetensi keterampilan manipulatif adalah salah satu hasil belajar utama yang diinginkan siswa sekolah dasar untuk dapat memperoleh prestasi. Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan apabila memiliki modifikasi permainan yang sangat bervariasi akan membuat siswa khususnya kelas rendah senang untuk mengikutinya. Sedangkan menurut (Mirawati & Rahmawati, 2017) permainan yang dikemas dalam bentuk modifikasi mampu memberikan peran positif pada terjadinya peningkatan kemampuan gerak manipulatif. Kemampuan ini merupakan cara untuk mencapai perkembangan motorik anak, dimana kehidupan sehari-hari akan dibantu dengan kemampuan gerak manipulatif.

Hasil studi pendahuluan pada Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Blitar pada tanggal 18 Oktober 2019. Studi pendahuluan tersebut mencakup observasi dan wawancara pada guru PJOK. Seluruh sekolah yang dijadikan tempat observasi sudah menerapkan kurikulum 2013, mulai dari kegiatan pembelajaran hingga perangkat pembelajaran yang dibuat. Kurikulum 2013 merupakan acuan dalam menyusun RPP. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran belum sesuai dengan yang telah disusun. Studi pendahuluan di Kabupaten Blitar, peneliti melakukan observasi pada 2 Sekolah Dasar, yaitu sekolah terakreditasi A dan B. Pada sekolah terakreditasi A yaitu SDN Babadan 1 Wlingi peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Achmad Fitriani Ro'is, S.Pd., hasil wawancara tersebut adalah Permendikbud No. 22 Tahun 2016 digunakan sebagai acuan membuat RPP. Namun pada pelaksanaannya RPP hanya digunakan untuk memenuhi administrasi sekolah. Guru PJOK menjadikan RPP sebagai pedoman, pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan RPP melainkan mengikuti buku pegangan guru dan siswa yaitu TEMATIK. Pada sekolah akreditasi B SDN Tangkil 2 peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Femil Romi Sandari, S.Pd., hasil wawancara tersebut adalah untuk RPP sama halnya dengan guru PJOK sebelumnya. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran, guru hanya menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada. Hal tersebut memungkinkan beberapa materi pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga tidak tersampaikan semuanya.

Penelitian (Heynoek et al., 2018) menemukan bahwa peneliti telah membuat produk dalam tiga bentuk dokumen cetak dan menghasilkan keabsahan, praktis serta efektif dalam sebuah model pelatihan profesionalitas guru. Studi lain (Indahwati et al., 2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menjadikan siswa terdorong dalam menemukan masalah dan bekerja sama dalam kelompok. Menurut penelitian (Samanthis & Sulisty, 2014) pengembangan perangkat pembelajaran berbasis proyek memasuki kategori baik dengan 75,22%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan ini layak digunakan. Strategi PjBL dalam pendidikan jasmani dapat diterapkan pada pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Ini dapat membuat kursus inovasi berdasarkan proyek menarik dan mengajarkan siswa bagaimana mendesain pembelajaran.

METODE

Model yang digunakan oleh Penelitian dan Pengembangan adalah model Borg & Gall. Peneliti menghendaki dalam melakukan penelitian ini hanya melalui tujuh tahap terdiri dari: *research and data collection, planning, initial product development, large group trials, revision of trial results, large group trials, and product improvements resulting from trials*. 20 subjek uji coba dalam penelitian pengembangan termasuk validasi ahli dan guru PJOK SD. Peneliti menggunakan alat berupa angket yang disebarakan untuk pengumpulan data subjek penelitian. Angket/kuesioner menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif dihasilkan dari guru PJOK dan hasil diskusi fokus grup. Analisis statistik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data ini.

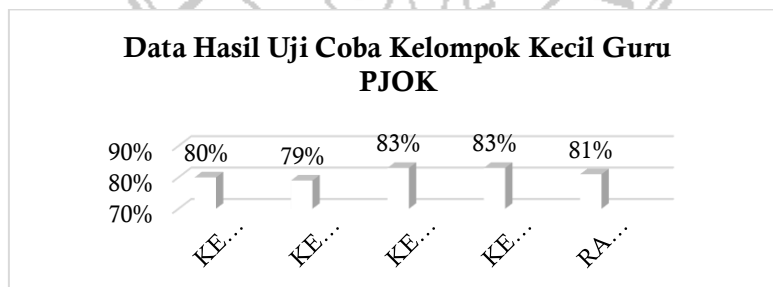
HASIL

Kegiatan validasi ahli dilakukan melalui *Focus Group Discussion* di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Secara keseluruhan para ahli memeberikan hasil bahwa produk peneliti masuk dalam kategori layak digunakan ujicoba selanjutnya dengan memperbaiki beberapa saran dan masukan pada berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi para Ahli

Ahli Pembelajaran PJOK	Ahli Kurikulum	Ahli Instruktur Nasional PPK
Terdapat beberapa revisi dari ahli pembelajaran PJOK antara lain perumusan tujuan pembelajaran menggunakan 4 tolak ukur (A,B,C,D) dan pada setiap langkah dimunculkan 5M	Perbaiki dari hasil validasi ahli kurikulum yaitu pemilihan sumber belajar berbasis media interaktif dan pemilihan KD disesuaikan dengan PJBL	Hasil masukan dari Guru PJOK SD terhadap produk adalah pemilihan KI/KD disesuaikan dengan Permendikbud. Penyusunan assesmen kognitif menggunakan pilihan ganda serta pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan indikator pencapaian KD

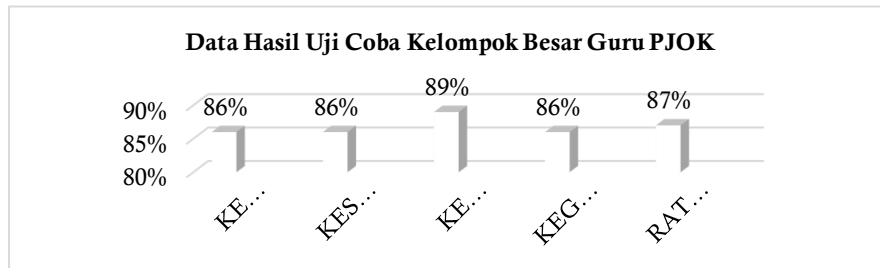
Data yang dikumpulkan dari uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 guru PJOK digunakan untuk melakukan analisis data. Hasil dari uji coba tersebut digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Guru PJOK di Sekolah Dasar Kabupaten Blitar

Diagram persentase di atas menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 81% dengan persentase tingkat kelayakan. Kemudian dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan dengan kriteria $>75\%$ yang menunjukkan kategori sangat valid untuk memungkinkan penggunaan produk pengembangan.

Data yang digunakan untuk analisis ini berasal dari uji coba kelompok besar yang melibatkan 14 guru PJOK; masing-masing elemen digambarkan dalam digaram berikut.



Gambar 1. Diagram Persentase Uji Coba Kelompok Besar Guru PJOK di Sekolah Dasar Kabupaten Blitar

Diagram diatas didapatkan skor rata-rata keseluruhan adalah 87%. Kemudian dikonversi sehingga mendapatkan hasil bahwa masuk dalam kategori sangat valid. Sehingga produk ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan penelitian yang dilakukan adalah sebuah pengembangan produk berupa perangkat pembelajaran terdiri dari RPP, bahan ajar dan panduan monitoring dan evaluasi. Yang membedakan dengan perangkat pembelajaran lain adalah produk penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* dengan materi gerak manipulatif. Materi gerak manipulatif dari permainan kasti digunakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran ini. Karena permainan kasti menggunakan gerakan manipulatif dasar seperti melempar, tangkap, dan pukul.

RPP berbasis PjBL, sehingga membedakannya dari RPP lain pada bagian langkah-langkah pembelajaran. Karena ada enam sintaks pembelajaran berbasis proyek yang dijelaskan dalam langkah-langkah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki enam sintaks, yaitu *determining the project, planning the steps to complete the project, preparing the project schedule, working on the project, preparing reports and presenting project results, and evaluating process activities until the project is completed* (Fathurrohman, 2017). Dengan mempertimbangkan hasil uji coba, penerapan RPP ini menjadikan guru terbantu serta terjadinya dorongan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa senang dan didorong untuk menggunakan kemampuan psikomotor dan kognitif mereka saat mengerjakan proyek. Seperti yang dinyatakan oleh (Burhaein, 2017) siswa SD memiliki beberapa karakteristik, yaitu anak yang cenderung menyenangi permainan, aktif dalam bergerak dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan melakukan kegiatan penyelidikan terhadap lingkungan sekitar. Hal ini selaras dengan temuan penelitian (Iriana, 2016) yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran lari siswa kelas IV SD dapat menggunakan pembelajaran *Project Based Learning*. Terjadi pembelajaran yang efektif dan kemampuan siswa ditingkatkan. Karena metode pembelajaran tradisional tidak digunakan, PBL dapat membantu siswa memahami materi, menurut penelitian tambahan (Treadwell, 2018). Siswa cenderung berusaha sekuat tenaga untuk memastikan presentasi akhir berhasil, bahkan saat mereka memilih topik atau elemen lain dari produk. Siswa menjadi lebih sehat fisik dan tingkat kepercayaan diri lebih tinggi dengan bantuan penerapan pembelajaran berbasis proyek. Studi lain (Mulyadi, 2015) menemukan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan PjBL ditemukan peningkatan kinerja siswa.

Rencana pelaksanaan pembelajaran menghasilkan bahan ajar yang kontennya sesuai dengan IPK pada kompetensi dasar. Komponen bahan ajar ini, seperti yang dinyatakan oleh (Heynoek et al., 2010) berisikan: judul bahan ajar adalah gerak manipulatif yang sesuai dengan materi yang disusun pada RPP; tujuan pembelajaran menguraikan apa yang diharapkan guru; deskripsi isi

memberikan penjelasan tentang materi yang ada dalam bahan ajar; uraian isi memberikan penjelasan tentang materi gerak manipulatif di setiap sub bab; gambar atau ilustrasi sebagai bentuk pendukung dalam pemahaman siswa ketika mempelajari bahan ajar ini. Gambar-gambar ini diintegrasikan dengan kegiatan proyek pembelajaran, yaitu membuat bola gantung.

Produk tambahan adalah panduan pemantauan dan evaluasi (monev) ini mengandung instruksi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran. Terdiri dari tiga instrumen: inspeksi *before*, *implementing* dan *evaluating* pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan dapat dipergunakan dalam pembelajaran PJOK khususnya sebagai pegangan guru. Dalam implementasinya produk perangkat pembelajaran ini harus sesuai dengan situasi serta kondisi pada setiap sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldabbus, S. 2018. Project-Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), 71–79.
- Burhaein, E. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Chen, W., Mason, S., Hammond-bennett, A., & Zalmout, S. 2016. Manipulative skill competency and health-related physical fitness in elementary school students. *Journal of Sport and Health Science*, 5(4), 491–499. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.03.007>
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Heynoek, F. P., Mu'arifin, Widijoto, H., Winarno, Amiq, F., & Hidayat, E. 2010. *Pendidikan Jasmani & Kesehatan Panduan Bagi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Malang: LP3 UM.
- Indahwati, N., Tuasikal, A., & Al Ardha, M. 2019. Developing Project Based Learning (PBL) as a teaching Strategy in Physical Education for Preservice Physical Education Teacher. *1st International Conference on Education, Social Sciences and Humanities (ICESSHum 2019)*, 335, 490–497.
- Iriana, G. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Lari Melalui Penerapan Project Based Learning Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 32–39.
- Kurniawan, A., & Tangkudung, J. 2017. Development Of Interactive Multimedia-Based Gymnastics Floor Techniques Learning Model For Junior High School Students. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(2), 1–16.
- Mirawati & Rahmawati, E. 2017. Permainan Modifikasi untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan:Early Childhood*, 1(2), 1-13
- Mu'arifin, Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. 2018. Developing Professional Development Model For Physical Education, Sports, And Health Primary School Teachers In Learning Organizing. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 4(2), 79–87.

- Mulyadi, E. 2015. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 385–395.
- Nugraha, L., Mahendra, A., & Herdiyana, I. 2018. Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipu- latif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 24–32.
- Samanthis, A., & Sulisty, E. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Radio Penerima di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 23–29.
- Sani, R. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarni, W. 2015. The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project Based Learning : A Review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 478–484.
- Treadwell, S. M. 2018. Making the Case for Project-based Learning (PBL) in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance ISSN:*, 89(1), 5–6.
<https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1393225>

