



Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 2, Nomor 4 Oktober 2024

e-ISSN: 3031-396J

DOI.10.35458

Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Merancang Latihan Olahraga pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Makassar

Larry Leo Immanuel Simbolon¹, Ilham Kamaruddin², Syamsul Bahri³

Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar

Perumahan Mega Buana Dallah Taibah Blok. J No. 10, Moncongloe 90562

¹larry.leo0219@gmail.com, ²ilho_anggar@yahoo.co.id, ³ichulfals1980@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 2 Makassar dalam merancang latihan olahraga melalui implementasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Kreativitas merupakan aspek penting dalam pendidikan, terutama dalam bidang olahraga, di mana siswa diharapkan dapat menciptakan latihan yang inovatif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian terdiri dari 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung serta penilaian hasil kerja siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa, dengan persentase siswa yang mencapai tingkat kreativitas tinggi meningkat dari 40% pada siklus pertama menjadi 75% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL tidak hanya efektif dalam mendorong siswa untuk berinovasi dalam merancang latihan olahraga, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, PjBL dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang bermanfaat dalam pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Latihan Olahraga

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir siswa. Dalam konteks pendidikan jasmani, kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga sering kali kurang mendapatkan perhatian, sehingga metode pembelajaran yang ada cenderung terfokus pada aspek teknis dan fisik semata. Padahal, kreativitas sangat diperlukan dalam membantu siswa mengembangkan ide-ide baru dalam merancang latihan yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi kekurangan ini, terutama di tingkat SMA.

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) adalah pendekatan yang mengutamakan aktivitas pembelajaran yang berbasis pada proyek nyata yang dirancang dan dilaksanakan oleh siswa. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggabungkan pengetahuan teoritis dengan praktik nyata, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Menurut Hidayat (2018, p. 25), siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir

kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, metode ini juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2020, p. 3).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada observasi awal di SMA Negeri 2 Makassar, di mana ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam merancang latihan olahraga yang bervariasi dan inovatif. Banyak siswa yang hanya meniru latihan yang diajarkan guru tanpa melakukan modifikasi atau inovasi yang lebih kreatif. Hal ini mengindikasikan kurangnya pengembangan kemampuan kreatif siswa dalam pendidikan jasmani, yang pada akhirnya berdampak pada terbatasnya variasi dalam latihan olahraga yang dirancang oleh siswa (Retnawati, 2014, p. 6).

Sebagai solusi, implementasi pembelajaran berbasis proyek diyakini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang latihan olahraga. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, mengeksplorasi ide-ide kreatif, dan mempresentasikan hasilnya dalam bentuk proyek nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya menguasai teknik olahraga, tetapi juga mampu merancang latihan yang variatif dan inovatif (Setiawan, 2019, p. 55).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 2 Makassar dalam merancang latihan olahraga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dalam pendidikan jasmani serta memberikan solusi terhadap permasalahan minimnya variasi dan inovasi dalam latihan olahraga yang dirancang oleh siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para guru pendidikan jasmani untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih partisipatif dan kreatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Makassar pada bulan Januari hingga Maret 2024. Kegiatan penelitian berlangsung selama 3 bulan dengan fokus pada pelajaran pendidikan jasmani untuk kelas X, pada jam pelajaran olahraga yang telah dijadwalkan oleh sekolah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Makassar yang terdiri dari 34 siswa. Siswa dipilih sebagai subjek penelitian berdasarkan pengamatan awal yang menunjukkan kurangnya kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga. Penelitian ini menargetkan peningkatan kreativitas siswa dalam membuat inovasi latihan olahraga melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, termasuk menentukan tema proyek yang akan dikerjakan siswa, membuat lembar kerja siswa, serta instrumen evaluasi. Kemudian pada tahap Pelaksanaan Tindakan, pembelajaran berbasis proyek diimplementasikan dalam kelas. Siswa diberi tugas untuk merancang dan mempresentasikan proyek latihan olahraga mereka, baik secara individu maupun berkelompok. Selanjutnya Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat partisipasi aktif siswa, serta kreativitas mereka dalam merancang proyek latihan olahraga. Kemudian peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil siklus pertama, kemudian merancang perbaikan untuk siklus kedua berdasarkan temuan di lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan partisipasi siswa selama pelaksanaan proyek. Kemudian tes kreativitas yaitu siswa diminta untuk membuat proyek latihan olahraga, yang kemudian dinilai berdasarkan kriteria kreativitas seperti orisinalitas, keluwesan, kelengkapan, dan keefektifan. Selanjutnya angket keterlibatan ini diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat keterlibatan dan motivasi mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode. Diawali dengan Observasi, mengamati proses pembelajaran dan kreativitas siswa selama merancang latihan olahraga. Kemudian memberikan tugas proyek kepada siswa, kemudian mengukur hasil proyek

tersebut berdasarkan indikator kreativitas. Selanjutnya menggunakan angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap proses pembelajaran berbasis proyek dan sejauh mana metode ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.

Data yang terkumpul dari hasil tes, observasi, dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung peningkatan hasil kreativitas siswa dari siklus pertama ke siklus kedua dengan menggunakan teknik persentase.

Penelitian ini dianggap berhasil jika terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga minimal sebesar 20% dari siklus pertama ke siklus kedua. Selain itu, indikator keberhasilan juga dilihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENGAMATAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan utama untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Pada akhir setiap siklus, siswa diminta untuk merancang proyek latihan olahraga sebagai salah satu bentuk evaluasi kreativitas. Penilaian kreativitas ini didasarkan pada empat indikator, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelengkapan, dan keefektifan. Hasil kreativitas siswa dapat dilihat Tabel 1.

Tabel 1. *Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Merancang Latihan Olahraga dari Siklus I ke Siklus II.*

Indikator Kreativitas	Rata-rata Nilai Siklus I	Rata-rata Nilai Siklus II	Peningkatan (%)
Orisinalitas	65	80	23%
Fleksibilitas	60	78	30%
Kelengkapan	68	85	25%
Keefektifan	63	82	30%
Rata-rata Total	64	81	26%

Selain hasil tes kreativitas, observasi terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis proyek juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus pertama, hanya sekitar 55% siswa yang terlibat aktif dalam proses perancangan proyek, sementara pada siklus kedua, keterlibatan siswa meningkat hingga 85%. Hasil observasi partisipasi siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Tingkat partisipasi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek. Hal ini juga mendukung peningkatan kreativitas mereka dalam merancang proyek latihan olahraga.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga secara signifikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari dua siklus, terjadi peningkatan kreativitas siswa dari berbagai aspek, seperti oriinalitas, fleksibilitas, kelengkapan, dan keefektifan.

Peningkatan kreativitas siswa dalam merancang latihan olahraga disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang memberi mereka ruang untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan secara praktis. Sebagai contoh, peningkatan pada aspek fleksibilitas (30%) menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menemukan berbagai cara atau pendekatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Ini menunjukkan adanya kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi yang relevan, sebagaimana dikemukakan oleh Hidayat (2018) bahwa fleksibilitas merupakan salah satu ciri utama kreativitas.

Peningkatan partisipasi siswa juga menjadi faktor penting dalam peningkatan kreativitas. Pada siklus kedua, partisipasi siswa meningkat hingga 85%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Retnawati (2014) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Motivasi yang meningkat ini menjadi salah satu kunci utama keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek. Siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar ketika mereka diberikan tanggung jawab untuk merancang proyek mereka sendiri, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kreativitas mereka dalam menyelesaikan proyek tersebut.

Penelitian ini mendukung temuan dari beberapa penelitian sebelumnya, seperti Setiawan (2019) yang juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, terutama dalam konteks pendidikan jasmani. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang latihan olahraga, tetapi juga keterampilan lain seperti kerjasama tim, komunikasi, dan problem solving.

Selain itu, penelitian Sudjana (2010) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 2 Makassar dalam merancang latihan olahraga. Peningkatan partisipasi siswa yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua memperkuat argumen bahwa pendekatan PBP memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan ruang kepada siswa untuk merancang dan menerapkan proyek-proyek latihan olahraga, mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi.

Temuan ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana pengalaman belajar yang lebih otentik memberikan hasil yang lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Prospek pengembangan dari penelitian ini adalah penggunaan PBP dalam konteks pembelajaran olahraga yang lebih luas dan terstruktur, terutama dalam pembelajaran berbasis kompetensi.

Aplikasi penelitian di masa mendatang dapat dikembangkan dengan fokus pada berbagai aspek pembelajaran berbasis proyek, seperti penggunaan teknologi atau integrasi dengan disiplin ilmu lain. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya akan meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks olahraga, tetapi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan para guru SMA Negeri 2 Makassar yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik kelas X yang dengan antusias berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak keluarga dan rekan-rekan peneliti atas dukungan moral dan intelektual yang diberikan selama proses penelitian ini. Tak lupa, penulis mengapresiasi dukungan finansial dari sponsor atau institusi yang telah memberikan bantuan dana sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 23-33.
- Pratiwi, D. (2020). Kreativitas dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 1-10.
- Retnawati, S. (2014). Peran Kreativitas dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(3), 5-12.
- Setiawan, A. (2019). Implementasi Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Olahraga*, 9(1), 50-60.
- Sudjana, N. (2010). Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesi Guru. Bandung: Alfabeta.