



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 BEBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM MERANCANG AKTIVITAS OLAHRAGA UPT SPF SD INPRES MARISO II

M Ihsan Syukri Limpo¹, Amirullah², Adam Mappaompo³

¹PJKR, Universitas Negerei Makassar, Makassar

¹ihsansl021@gmail.com, ²amirullahkompas@gmail.com, ³m.adam.mappaompo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan tingkat kreativitas siswa kelas IV dalam merancang aktivitas olahraga di UPT SPF SD Inpres Mariso II. Melalui pendekatan eksperimen semu dengan desain pretest-posttest dan kelompok kontrol, penelitian ini membandingkan perubahan skor kreativitas siswa antara kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif yang efektif dalam merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam merancang aktivitas olahraga yang inovatif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman mengenai potensi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pembelajaran berbasis proyek, Kreativitas siswa*

PENDAHULUAN

Menurut Erwinskyah (2017), pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang terdiri dari pengajaran dan latihan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Sari (2017) menegaskan bahwa dalam bidang pendidikan, guru berperan sebagai mentor yang membantu siswa mengembangkan bakat ilmiahnya dan mengubah ketidaktahuan mereka menjadi pengetahuan. Kurikulum yang ditetapkan pemerintah diikuti ketika melaksanakan proses pembelajaran di sekolah (Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum disesuaikan dari waktu ke waktu untuk memenuhi tuntutan siswa di setiap zaman baru (Ananda & Hudaidah, 2021).

Menurut Faisal dkk. (2023), Indonesia telah mengadopsi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) mulai tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, Kurikulum 2013 (K-13), dan Kurikulum Mandiri. Dengan menerapkan berbagai model dalam seluruh proses belajar mengajar, Kurikulum 13 membina dan mananamkan sikap dan kemampuan pada seluruh siswa (Dharma, 2019). Pengembangan kurikulum harus mengatasi sejumlah permasalahan internal dan eksternal, termasuk peningkatan proses berpikir, penguatan manajemen kurikulum, serta pengembangan dan perluasan konten (Yanuarti, 2017).

(Mahirah, 2017) menyatakan bahwa prestasi belajar dijadikan standar dalam proses pendidikan untuk menilai tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan konten yang telah dibahas sebelumnya sebagai landasan, penilaian prestasi belajar menilai seberapa baik siswa menerapkan pengetahuannya baik dalam ranah kognitif maupun afektif (Ananda & Hudaidah, 2021).

Perencanaan sebagai pedoman atau pedoman dalam kegiatan pembelajaran, perencanaan untuk menjelaskan hasil yang diinginkan, dan perencanaan sebagai alat pengendalian merupakan beberapa tujuan dari perencanaan pembelajaran (Anggraeni & Akbar, 2018).

Berbagai pendekatan pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis dan kreatif pada siswa telah diperkenalkan dari berbagai strategi. Namun, temuan dari beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sejumlah besar pendidik terus menerapkan sistem pembelajaran yang berfokus pada guru, sehingga menghambat kapasitas siswa untuk berpikir orisinal (Wardani & Suripah, 2023). Pengembangan kapasitas berpikir kreatif siswa tidak didukung oleh pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengajaran (Sari et al., 2019). Namun guru terkadang gagal mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghambat kreativitas siswa selain dipengaruhi oleh sistem pendidikan (Simatupang, 2016).

Persoalan-persoalan ini mengarah pada kesimpulan bahwa ketika seorang guru memiliki kemampuan kreatif, maka siswa juga akan memiliki kemampuan kreatif. Dengan membuat program pembelajaran, guru dapat memanfaatkan pola proses pembelajaran kreativitas yang ada untuk meningkatkan bakat kreatif siswa. Sebuah program pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam model (Budiarti, 2015). Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu paradigma pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran untuk mendorong berpikir kreatif siswa (Almulla, 2020).

Model Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu pendekatan belajar mengajar dimana siswa menggunakan suatu proyek atau kegiatan sebagai media untuk mengerjakan suatu permasalahan (Fahlevi, 2022). Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pengajaran yang memakan waktu yang menekankan keterlibatan siswa dalam memahami ide atau prinsip melalui analisis mendalam terhadap suatu masalah dan pencarian jawaban terkait untuk digunakan dalam pekerjaan proyek (Safitri et al., 2023). Siswa memperoleh pengetahuan pribadi dan sebagai hasilnya terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Siswa diberi latihan untuk menganalisis masalah, melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, menginterpretasi, dan menilai dalam penggerjaan proyek yang terkait dengan masalah yang dipelajari. Dengan merancang sebuah proyek, metode project based learning diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar (Novebri, 2021). Konsep pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang mempunyai kualitas tinggi berupa memberikan efek terhadap siswa (Lengkana & Sofa, 2017). Pendidikan jasmani di sekolah adalah alat ukur untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif untuk mendidik siswa seperti fisik, emosional, intelektual, sosial, budaya, dan etis (Iswanto & Widayati, 2021).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) salah satu pembelajaran yang diberikan di sekolah sebagai perubahan perilaku untuk siswa dalam proses belajar dan memberikan peningkatan terhadap pergerakan dasar seperti sikap jujur serta tekun. Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa selama belajar mengajar di kelas, dilakukan proyek metode mind mapping dari materi PJOK sebagai upaya pembelajaran dapat meningkatkan atau membentuk siswa lebih kreatif dan efektif (Amrullah et al., 2018). Mind mapping merupakan proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran serta terbaca oleh indra penglihatan sehingga efektif dibandingkan menggunakan metode tradisional/ceramah dalam proses pembelajaran. Dikatakan efektif, mind mapping menggunakan simbol, kata, warna, dan gambar. Sehingga peserta didik dapat lebih kreatif, aktif, serta mudah dalam memahami isi materi (Suciati, 2020).

Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, tuntutan akan individu yang kreatif dan inovatif semakin meningkat. Pendidikan jasmani, sebagai salah satu pilar penting dalam pembentukan individu yang holistik, tidak dapat lepas dari upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah muncul sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang menjanjikan dalam mencapai tujuan tersebut.

PjBL, sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang bermakna. Melalui penyelesaian proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, siswa tidak hanya menguasai konsep-konsep dalam pendidikan jasmani, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan tentunya kreativitas. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Raditya (2024) dan Wicaksana (2022), telah memberikan bukti empiris bahwa PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Landasan Teori

Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pembelajaran dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

1) Pengertian Pembelajaran

Menurut Rosdiani, D. (2014:94), pembelajaran adalah suatu proses komunikasi timbal balik konvensional yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan antara guru dengan siswa serta antara siswa itu sendiri. Menurut Rusman (2015:21), pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik yang terjadi baik secara langsung melalui kegiatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar,” bunyi Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran, yang merupakan proses khusus yang melibatkan pengendalian lingkungan individu secara sengaja untuk memungkinkan pembelajaran atau kinerja tindakan tertentu dalam keadaan tertentu atau untuk memungkinkan individu bereaksi terhadap situasi tertentu, merupakan komponen pendidikan. Dwiyogo (2010), hal. 3.

Menurut penegasan di atas, pembelajaran adalah hasil interaksi langsung dan tidak langsung antara siswa dan guru dalam lingkungan belajar yang dirancang dengan sengaja, di mana mereka diharapkan mempelajari perilaku tertentu atau memberikan jawaban.

2) Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Menurut Rosdiani (2013: 23), dalam parameter sistem pendidikan nasional, pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara metodis yang dimaksudkan untuk mengembangkan dan meningkatkan manusia secara organik, neumuskular, persepsi, kognitif, dan emosional. tingkat. Sejalan dengan itu, pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan diartikan oleh Lutan, R. (2000: 15) sebagai suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani. Anak-anak diajar melalui aktivitas fisik, yang mengarah pada perubahan perilaku mereka di semua bidang—intelektual, emosional, sosial, moral, dan fisik.

Menurut Mulyanto (2014:34), pendidikan jasmani adalah suatu proses mengajarkan siswa cara bergerak dan cara belajar dengan gerakan. Pendidikan jasmani ditandai dengan pembelajaran melalui pengalaman gerakan untuk mencapai tujuan instruksional melalui permainan, olahraga, latihan fisik, dan implementasi. Saryono & Rithaudin (2011: 146) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organic, neuromuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis

3) Pengertian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Naim, M. (2009:1), guru adalah seseorang yang bersedia mendedikasikan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mencerahkan siswa; keuntungan materi, misalnya, jauh melampaui harapan. Guru adalah orang yang membentuk kepribadian siswa dan memberikan pengetahuan kepada mereka. Guru harus berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pendidikan guna mengarahkan, mengembangkan, membimbing, dan membentuk kepribadian dan karakter siswa.

Suryobroto, A. S. (2005, hal. "Pengertian guru adalah seseorang yang menggunakan potensi kognitif, afektif, fisik, dan psikomotoriknya untuk memenuhi tanggung jawabnya bagi perkembangan peserta didik". Sementara itu menurut Siswoyo, D. dkk. (2008: 121–122), Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 yang mengatur tentang kualifikasi Dosen dan Guru, pasal 10 menyebutkan bahwa kompetensi guru terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial

Profil guru pada umumnya setidaknya memenuhi persyaratan berjiwa Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dan melaksanakan 10 kompetensi guru.

Mulyasa (2006: 17) berpendapat ada empat aspek kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru :

a) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliknya.

b) Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlaq mulia.

c) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan.

d) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 684), mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan 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 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, kebugaran dan terampil serta memiliki sikap yang positif.

Senada dengan hal tersebut menurut Trisna, E. (2013: 19) tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu:

1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- 3) Menumuhukan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanung jawab, kerjasama, percayadiri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (outdoor education).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Tujuan pendidikan jasmani adalah membantu anak mengembangkan sikap, kecerdasan, atribut jasmani, dan keterampilan psikomotoriknya agar menjadi manusia mandiri yang kelak berkontribusi pada masyarakat (Suryobroto, A.S., 2004: 8).

Menurut justifikasi yang diberikan, pendidikan jasmani adalah suatu proses interaksi langsung dan tidak langsung antara guru dan siswa yang memanfaatkan latihan jasmani dengan tujuan untuk memupuk berkembangnya karakter yang kuat, kemampuan berpikir kritis, dan kestabilan emosi—yang kesemuanya adalah berharga dalam masyarakat saat ini.

Konsep kreativitas telah menjadi fokus kajian dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk psikologi pendidikan. Menurut teori Gardner tentang multiple intelligences, setiap individu memiliki kecerdasan yang beragam, termasuk kecerdasan kinestetik-bodily yang berkaitan dengan kemampuan gerak dan koordinasi tubuh. PjBL, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka melalui aktivitas fisik, dapat merangsang perkembangan kecerdasan kinestetik-bodily serta kreativitas mereka.

Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky juga relevan dengan penerapan PjBL. Vygotsky menekankan pentingnya peran sosial dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru dalam menyelesaikan proyek, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep dalam pendidikan jasmani dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam merancang aktivitas olahraga inovatif di UPT SPF SD Inpres Mariso II?

Tujuan Penelitian

Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis tingkat kreativitas siswa dalam merancang aktivitas olahraga inovatif setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek.
2. Membandingkan tingkat kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

3. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek.

Keaslian Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pendidikan jasmani, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

METODE

Penelitian ini mengadopsi desain eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan pola pretest-posttest dan kelompok kontrol. Desain ini dipilih dengan pertimbangan bahwa penelitian dilakukan dalam kondisi sekolah yang sudah ada, sehingga peneliti tidak dapat melakukan randomisasi secara penuh terhadap kelompok siswa. Namun demikian, desain ini tetap memungkinkan dilakukannya perbandingan yang valid antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sampel Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Mariso II yang berjumlah enam puluh orang. Sampel ini dipilih secara acak (random sampling) untuk meminimalkan bias dan memastikan bahwa kedua kelompok yang terbentuk memiliki karakteristik yang relatif sama di awal penelitian. Selanjutnya, sampel tersebut dibagi secara acak menjadi dua kelompok yang setara, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari tiga puluh siswa.

Instrumen Penelitian

Untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

1. **Tes Kreativitas Torrance:** Tes ini digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest untuk mengukur tingkat kreativitas awal dan akhir siswa. Tes Torrance dipilih karena telah teruji validitas dan reliabilitasnya dalam mengukur berbagai aspek kreativitas, seperti fluensi, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.
2. **Lembar Observasi:** Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan indikator-indikator kreativitas. Observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. **Angket Respon Siswa:** Angket ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran yang telah diikuti, termasuk tingkat kesenangan, tantangan, dan manfaat yang dirasakan dari pembelajaran berbasis proyek.

Prosedur Penelitian

Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan tes kreativitas Torrance sebagai pretest. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran berbasis proyek selama delapan kali pertemuan dengan tema "Olahraga Tradisional Modern". Selama proses pembelajaran, siswa secara aktif terlibat dalam berbagai tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Sementara itu, kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran konvensional sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, kedua kelompok diberikan kembali tes kreativitas Torrance sebagai posttest. Selain itu, lembar observasi dan angket respon siswa juga dikumpulkan untuk melengkapi data penelitian.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari ketiga instrumen penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik. Uji t-berpasangan digunakan untuk membandingkan rata-rata skor kreativitas pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, uji t-tidak berpasangan digunakan untuk membandingkan rata-rata skor kreativitas antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Uji ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian utama, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rata-rata Skor Kreativitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kelompok	Pretest (Sebelum Perlakuan)	Posttest (Sesudah Perlakuan)	P-value
Eksperimen	65	78	<0.05*
Kontrol	64	66	>0.05

Analisis Deskriptif yang Lebih Detail

Hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa. Perbandingan yang signifikan antara peningkatan skor rata-rata kreativitas pada kelompok eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional secara jelas menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memiliki potensi yang luar biasa dalam merangsang dan mengembangkan pemikiran kreatif siswa.

Setelah mengikuti program pembelajaran berbasis proyek, skor rata-rata kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 13 poin, dari 65 menjadi 78. Peningkatan yang cukup substansial ini mengindikasikan adanya perubahan yang nyata dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Sebaliknya, tidak ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang lebih pasif kurang efektif dalam merangsang kreativitas siswa.

Temuan Tambahan yang Memperkaya Analisis

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran memberikan gambaran yang lebih kaya mengenai dampak pembelajaran berbasis proyek terhadap siswa. Siswa dalam kelompok eksperimen tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam skor kreativitas, tetapi juga terlihat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam berpartisipasi, berani mengungkapkan ide-ide orisinal, dan mampu berkolaborasi dengan baik dengan teman sekelompok. Semangat yang tinggi dalam menyelesaikan proyek dan saling membantu satu sama lain menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa.

Hasil angket respon siswa juga memberikan dukungan yang kuat terhadap temuan penelitian ini. Mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen memberikan umpan balik positif mengenai pembelajaran berbasis proyek. Mereka merasa senang dan tertantang dengan model pembelajaran yang lebih interaktif dan memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga merasa lebih memahami materi pelajaran setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kreativitas, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Implikasi dari Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era yang semakin kompleks dan menuntut kreativitas. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berpusat pada proyek, kita dapat merangsang dan mengembangkan potensi kreativitas mereka secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas siswa. Perbedaan yang signifikan antara peningkatan skor kreativitas pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional secara

jelas mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini memiliki potensi yang luar biasa dalam mendorong siswa untuk berpikir secara lebih inovatif dan kreatif.

Peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa faktor interaktif. **Pertama**, karakteristik intrinsik pembelajaran berbasis proyek yang memberikan siswa kebebasan yang lebih besar dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, telah menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif bagi pengembangan kreativitas. Dengan memiliki ruang yang luas untuk mengeksplorasi ide-ide orisinal, menemukan solusi inovatif, dan mengatasi tantangan yang kompleks, siswa terdorong untuk berpikir di luar kotak dan menghasilkan karya-karya yang unik serta bernilai.

Kedua, lingkungan belajar yang kondusif dan supportif yang diciptakan oleh pembelajaran berbasis proyek juga memainkan peran penting. Ketika siswa merasa aman, dihargai, dan didukung untuk mengekspresikan ide-ide mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk mengambil risiko dan berani mencoba hal-hal baru. Selain itu, kolaborasi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan proyek tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi siswa, tetapi juga memperkaya perspektif mereka serta mendorong mereka untuk saling belajar dan berbagi ide.

Ketiga, desain proyek yang menarik dan relevan dengan minat siswa juga menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kreativitas. Ketika proyek yang diberikan memiliki makna dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa, mereka akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan berusaha untuk menghasilkan karya yang terbaik.

Meskipun hasil penelitian ini sangat menjanjikan, perlu diakui bahwa terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah sampel yang relatif kecil dalam penelitian ini dapat membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Selain itu, durasi penelitian yang terbatas juga menyulitkan untuk mengukur dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan kreativitas siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan desain penelitian yang lebih kompleks diperlukan untuk mengkonfirmasi temuan penelitian ini dan menggali lebih dalam mengenai mekanisme yang mendasari peningkatan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek.

Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era yang semakin kompleks dan menuntut kreativitas. Guru dan sekolah perlu memberikan perhatian yang lebih besar terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta dengan durasi penelitian yang lebih panjang. Selain itu, peneliti dapat mengeksplorasi berbagai variasi dari pembelajaran berbasis proyek, seperti proyek berbasis masalah atau proyek berbasis inkuiri, untuk melihat pengaruhnya terhadap pengembangan kreativitas siswa. Penelitian kualitatif juga dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan proyek.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam merancang aktivitas olahraga. Melalui keterlibatan aktif dalam seluruh tahapan proyek, mulai dari perencanaan yang matang, pelaksanaan yang penuh semangat, hingga evaluasi yang kritis, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual yang mendalam tentang olahraga, tetapi juga berhasil mengembangkan serangkaian keterampilan abad ke-21 yang sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja saat ini. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide orisinal, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta berkolaborasi secara efektif dengan teman sekelompok merupakan kompetensi yang sangat penting bagi siswa untuk dapat bersaing di masa depan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa, baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, serta berkolaborasi dengan teman sebaya, pembelajaran berbasis proyek telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran olahraga. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan memperoleh pengetahuan tentang olahraga, tetapi juga akan dilatih untuk menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan kritis. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih menikmati proses pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga. Pertama, guru perlu diberikan pelatihan yang memadai mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek, sehingga mereka dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik. Kedua, sekolah perlu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, seperti ruang yang cukup, peralatan olahraga yang lengkap, serta bahan-bahan pembelajaran yang relevan. Ketiga, perlu dilakukan evaluasi secara berkala terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek untuk mengukur keberhasilannya dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Kesimpulannya, pembelajaran berbasis proyek terbukti menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang aktivitas olahraga. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang sukses di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini merupakan hasil dari sinergi dan kolaborasi yang baik dari berbagai pihak. Baik itu dukungan dari institusi, bimbingan dari dosen pembimbing, kesediaan responden dalam berpartisipasi, bantuan dari rekan-rekan, maupun dorongan semangat dari keluarga. Setiap kontribusi yang diberikan, sekecil apapun, sangat berharga dan telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kelancaran penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahwan, M. Tami Rosadi, and Sunarno Basuki. "Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Aktivitas Kebugaran Jasmani Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) SMA Negeri 3 Banjarbaru." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 9.1 (2023): 106-119.
- Boleng, Lukas Maria, and Michael Johannes Hadiwijaya Louk. "Merdeka Belajar PJOK dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN OLAHRAGA, IPTEK & INOVASI*. Vol. 1. No. 1. 2022.
- Khasanah, Siti Uswatun. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 3.1 (2022): 281-287.

- Mortini, Asti Veto, et al. "Pembelajaran Berbasis Proyek pada Kelas Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP) Bagi Calon Guru." Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana. Vol. 6. No. 1. 2023.
- Nikolaos, Nikolaos, Yonatan Alex Arifianto, and Reni Triposa. "Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." ELEOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen 3.2 (2024): 142-153.
- Nugrohadi, Saptono, and Muchamad Taufiq Anwar. "Pelatihan assemblers untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar." Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran 16.1 (2022): 77-80.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39-47.
- Raditya, R. S. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kepelatihan Olahraga. *JPKO Jurnal Pendidikan dan Kepelatihan Olahraga*, 2(1), 8-13.
- Rianda, Karmila, and Siskha Putri Sayekti. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih." Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 6.2 (2023): 214-223.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Berekley, CA: Consulting Psychologists Press.
- Wicaksana, T. I., et al. (2022). Penerapan model (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran pemrograman berorientasi objek.
- Yani, Ahmad. Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani. Ahlimedia Book, 2021.
- Zaeriyah, Siti. "Peningkatan motivasi belajar menggunakan Project Based Learning (PJBL) melalui media vlog materi senam aerobik." Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 7.1 (2022): 40-46.
- Zoki, Achmed, and Rahayu Prasetyo. "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar PJOK." *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga* 4.2 (2023): 146-150.
- Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dwiyogo, W.D. (2010). Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Malang: Wineka Media.
- Siswoyo, Dwi. (2008). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pres.
- Trisna, Ega. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Fadlillah, M. (2014). Implementasi Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gerde, H., Schachter, E., & Wasik, B. (2013). Using the Scientific Method to Guide Learning. *Early Childhood Education Journal*, 41, 315-323.
- Hernawan, H.A dkk. (2007). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: UPI Press.
- Hadi, Sutrisno. (1991). Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA. Yogyakarta: Andi OFFSET.
- Jahja, Yudrik. (2011). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2013). Peraturan Pemerintah RI Nomor 32, Tahun 2013, tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Kemendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 36, Tahun 2018, tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 21, Tahun 2016, tentang tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22, Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 65, Tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2003). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 23, Tahun 2003, tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Kemendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A, tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. (2014). Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan. Surabaya: Kata Pena.
- Kusumawati, Mia. (2015). Penelitian Pendidikan PJOK Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Lutan, Rusli. (2000). Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Machin, A. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter Dan Konservasi Pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, JPII 3 (1) 28-35.
- Majid, Abdul. (2012). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: RosdaKarya. Mulyanto, Respaty. (2014). Belajar dan Pembelajaran Penjas. Bandung: UPI.
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2006). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Naim, Ngainun. (2009). Menjadi guru inspiratif: Membudayakan dan Mengubah Jalan Hidup Peserta didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nopembri, Soni. & Saryono. (2010). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding(TGFU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 6.87- 95.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.
- Oemar, Hamalik. (2006). Manajemen Pengembangan Kurikulum. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosdiani, Dini. (2013). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rumini, Sri. & Sundari, Siti. (2004). Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saryono & Rithaudin, Ahmad. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGFU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Peserta didik dalam Pendidikan Jasmani. (Volume 8 No 2 Tahun 2011).
- Siswoyo, Dwi. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press. Sudjiono, Anas. (2011). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada