

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Menurut Heri Rahyubi (2012: 251) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Eggen dan Kauchak (2012: 7) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan spesifik dalam belajar mengajar yang memiliki tiga ciri, yaitu (1) tujuan apa yang ingin dicapai oleh siswa, (2) fase atau serangkaian langkah yang akan ditempuh selama proses pembelajaran berlangsung, dan (3) fondasi atau landasan berupa teori dan penelitian pembelajaran dan motivasi.

Joyce, Weil, dan Calhoun (2009: 30-31 dan 76-77) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan perancangan dan penyusunan lingkungan agar siswa dapat berinteraksi dengan materi dan lingkungan, belajar dengan baik, penggambaran perilaku guru saat proses berlangsung. Model pembelajaran memiliki empat kelompok, yaitu (1) *the information processing*, (2) *the social*, (3) *the personal*, dan (4) *the behavioral systems*.

Suherman., Daplan., Nopembri, S., Muktiani, N. R., (2015: 52) model pembelajaran merupakan rancangan mengenai rincian proses kegiatan interaksi antara siswa, guru, materi, dan penataan lingkungan

belajar agar terjadi proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan ke arah perkembangan yang lebih baik.

Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 48-51) mengemukakan ada lima unsur penting dari suatu model pembelajaran yaitu: (1) sintaks, yakni suatu urutan atau fase kegiatan atau langkah-langkah pembelajaran, (2) sistem sosial, yakni menguraikan peranan guru dan siswa, serta aturan-aturan yang diperlukan dalam interaksi sosial-kultural. (3) prinsip-prinsip reaksi, yakni memberi gambaran kepada guru tentang cara memandang atau merespon pertanyaan-pertanyaan siswa, (4) sistem pendukung, yakni kondisi yang diperlukan agar model dapat terlaksana secara efektif dan efisien kondisi tersebut dapat berupa semua sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut, dan (5) dampak instruksional dan pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para siswa pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami sendiri oleh siswa tanpa arahan langsung dari guru.

Sedangkan menurut Dini Rosdiani (2012: 77) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau satu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang bisa diterapkan guru pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Model pembelajaran yang cocok diterapkan saat ini adalah pengalaman praktik, telaah teori tertentu, dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Secara operasional setiap model pembelajaran memiliki lima aspek, yaitu:

- 1) Langkah-langkah (*syntax*)

Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Karena setiap model pembelajaran ini memiliki ciri dalam urutan kegiatan, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada materi aktivitas kebugaran jasmani Penjasorkes kelas VII SMP Kurikulum 2013 yang akan dikembangkan terdapat langkah-langkah yang akan dilakukan dimana penjelasan langkah-langkah

tersebut tersusun secara rinci dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merupakan bagian dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa draf buku panduan model pembelajaran.

2) Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan model

Sistem ini memaparkan mengenai bagaimana rencana penataan peranan dan hubungan siswa dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut. Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada materi aktivitas kebugaran jasmani Penjasorkes kelas VII SMP Kurikulum 2013, terdapat berbagai macam sistem sosial didalamnya diantaranya adalah siswa akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran karena siswa dalam pembelajaran ini akan mencari informasi pengetahuan yang mereka butuhkan secara mandiri dan guru berperan sebagai fasilitator, berikutnya siswa akan melakukan praktek aktivitas kebugaran jasmani menggunakan petunjuk yang mereka dapatkan sebelumnya, dan diakhir pembelajaran siswa akan mempresentasikan hasil praktek di lapangan di hadapan guru dan teman-teman di kelas.

3) Prinsip interaksi siswa dan guru

Peranan guru dan siswa dalam setiap model bisa berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator dan bahkan pada

kesempatan lainnya peran guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya.

Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada materi aktivitas kebugaran jasmani Penjasorkes kelas VII SMP Kurikulum 2013, interaksi guru dan siswa akan lebih efektif dan efisien dimana siswa akan dapat atau lebih berani mengungkapkan pendapatnya dihadapan guru dengan dasar informasi tentang pelajaran atau bahan pelajaran yang mereka dapatkan dari sumber-sumber belajar yang mereka cari secara mandiri.

4) Penjelasan tentang sistem penunjang

Sistem penunjang perlu mendapatkan perhatian. Sistem ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu dilaksanakan.

Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada materi aktivitas kebugaran jasmani Penjasorkes kelas VII SMP Kurikulum 2013, sistem penunjang yang dimaksud adalah kurikulum yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu dari segi teknis pelaksanaan pembelajaran di sekolah maka pihak sekolah juga tersedia sarana dan prasarana untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Tenaga pendidik (guru penjasorkes) juga berperan penting dalam

menunjang kelancaran proses pembelajaran, dimana guru dituntut untuk lebih inovatif, kreatif, dan menguasai keahlian yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang akan dikembangkan.

5) Dampak instruksional dan pendukung

Dampak instruksional yang diharapkan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam kompetensi dasar yang diharapkan dan dioperasionalkan dalam indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar dan diukur dengan pedoman rumusan hasil belajar yang diharapkan. Ketercapaian indikator kompetensi dasar dilihat dari aktivitas siswa mengerjakan proyek, sedangkan ukuran hasil belajar siswa diperoleh melalui skor yang dicapai siswa dalam tes hasil belajar. Dampak pengiring mencakup hasil belajar lain yang tidak diarahkan langsung oleh guru, tetapi semata-mata karena pengaruh lingkungan belajar yang diciptakan model. Contoh dampak pengiring yang diperkirakan muncul adalah motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjasorkes, kebiasaan siswa mengeluarkan pendapat secara lisan dengan memberikan argumentasi dan kemampuan berkerjasama.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dan juga menurut Ergul, dkk (2011: 169) bahwa, “Pengunaan model pembelajaran seperti *inquiry*, *problem solving*, *problem based learning*, dan *project based learning* dipercaya dapat berpengaruh terhadap keterampilan proses

belajar siswa khususnya penerapan pembelajaran yang mengedepankan belajar melakukan penelitian sederhana.

Dalam penelitian ini, fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta memberikan variasi pengalaman belajar kepada siswa. Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek yaitu model *project based learning* serta pendekatan pemecahan masalah pada materi aktivitas kebugaran jasmani di kelas VII SMP.

b. Dasar pertimbangan pemilihan model pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran, terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih. Beberapa pertimbangan tersebut antara lain adalah:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan, sarana dan prasarana yang terdapat disekolah, dan materi pembelajaran.
- 3) Pertimbangan dari sudut pandang siswa yang akan menggunakan model pembelajaran tersebut.
- 4) Pertimbangan lain yang bersifat non teknis.

c. Fungsi model pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi mengubah perilaku siswa seperti yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan berbagai aspek yang bersangkutan dengan proses pembelajaran.

Beberapa fungsi yang seharusnya dimiliki oleh suatu model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Bimbingan. Suatu model pembelajaran menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain intruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kurikulum. Model pembelajaran selanjutnya dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
- 3) Spesifikasi alat pembelajaran. Model pembelajaran merincikan semua alat pengajaran yang akan digunakan guru membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
- 4) Memberikan perbaikan terhadap pengajaran. Model pembelajaran membantu peningkatan aktivitas proses belajar mengajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Asumsi-asumsi model pembelajaran

Setiap model pembelajaran dikembangkan berdasarkan pada asumsi-asumsi berikut ini:

- 1) Mengajar adalah menciptakan lingkungan yang saling berkaitan dalam mengajar
- 2) Isi, keterampilan peranan pembelajaran, hubungan sosial, jenis-jenis kegiatan, fasilitas fisik dan penggunaannya, semua bentuk sistem lingkungan berinteraksi satu dengan lainnya mempengaruhi guru dan siswa.
- 3) Gabungan dari berbagai elemen tersebut menciptakan berbagai jenis lingkungan dan menimbulkan berbagai hasil belajar yang berbeda-beda.
- 4) Model-model pembelajaran menciptakan lingkungan yang spesifik dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

a. Teori belajar konstruktivisme yang mendasari *project based learning*

Konsep konstruktivisme menurut Snowman dan Biehler (Killen, 2009: 7) terdiri dari 4 prinsip umum, yaitu:

- 1) Apa yang orang "ketahui" tidak mesti diterima secara pasif tetapi dengan aktif mengkonstruksi oleh pembelajar, yang berarti pembelajaran adalah kreasi aktif dari struktur pengetahuan dari pengalaman pribadi.

- 2) Karena pengetahuan adalah hasil dari tafsiran pribadi dari pengalamannya, pengetahuan seseorang tidak pernah bisa ditransfer secara penuh kepada orang lain.
- 3) Kultur dan kehidupan sosial dari seseorang yang pandangannya dipengaruhi lingkungan sekitar dan oleh karena itu mempengaruhi apa yang mereka "ketahui". Pada umumnya pemahaman yang dicapai seseorang terus membesar dengan sebuah kultur yang diberikan.
- 4) Pembentukan ide-ide dibantu dengan sistematis, diskusi *open-minded*, dan pembahasan atau debat.

Beberapa ahli pembelajaran (Anderson, Greeno, Reder, & Simon, 2000; Brown, Collins, & Duguid, 1989; Steffe & Gale, 1995; Tishman, Perkins, & Jay, 1995; Waxman, Padron, & Arnold, 2001) sepakat menyatakan bahwa "*the essence of constructivist theory is the idea that learners must individually discover and transform complex information if they are to make it their own*" (Slavin, 2006: 243). Hal ini menunjukkan bahwa esensi dari teori belajar konstruktivis adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan merubah informasi yang kompleks di dalam pikirannya sendiri. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan informasi penuh arti dan relevan kepada siswa, dengan memberi siswa peluang untuk menjelajah atau mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, dan dengan membuat siswa untuk menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru bisa

memberikan siswa pijakan yang mengiring kepada pemahaman yang lebih tinggi, namun demikian siswa harus melewati tahapan-tahapan itu sendiri (Slavin, 2006: 243).

Siswa perlu dibantu mengkonstruksi pengetahuan dan pemahamannya dengan strategi belajar yang tepat. Killen (2009: 16) menyatakan bahwa: "*we can combine the principles of constructivism and teaching for understanding by engaging students in a series process that Dykstra (2005:57) refers to elicitation, comparison, resolution, and application*". Pernyataan ini menunjukkan salah satu strategi yang bisa digunakan dalam mengkombinasikan antara prinsip konstruktivis dan pengajaran untuk menumbuhkan pemahaman. Kombinasi prinsip ini melibatkan siswa dalam beberapa proses pembelajaran yang meliputi proses elisitasi, komparasi, resolusi, dan aplikasi.

Elisitasi (*elicitation*) adalah tindakan untuk menumbuhkan/menggambarkan kembali informasi yang diperoleh dari orang lain. Komparasi (*comparison*) adalah tindakan untuk mebandingkan ide-ide dengan orang lain, sehingga siswa bisa membedakan atau menyamakan tentang apa yang dipikirkannya dengan yang sebenarnya terjadi. Langkah selanjutnya adalah siswa membuat pernyataan (*resolution*) tentang ketidak-sebandingan antara apa yang dipikirkannya dengan pengalaman barunya. Proses belajar ini mengharapkan agar siswa memodifikasi pemahaman sebelumnya dengan mengakomodasi ide-ide

baru. Langkah yang terakhir adalah penggunaan (*application*) pemahaman baru siswa tersebut untuk mengeksplorasi fenomena baru melalui sebuah penyelidikan.

b. Konsep dasar pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

1) Pengertian *Project Based Learning*

Arends (2010: 338) menyebutkan bahwa *project based learning* merupakan bentuk lain dari *problem based learning*. Selanjutnya, menurut Arends (2010: 338) *project based learning* dimulai dengan produk akhir di dalam pikiran misalkan contoh produk akhir dapat berupa penulisan laporan atau usulan, merancang model, menciptakan produksi multimedia, membuat presentasi lisan, berpartisipasi dalam diskusi, merancang sebuah situs website, mengembangkan blue print atau membuat rencana bisnis kecil. Tamim, S. R. , & Grant, M. M. (2013: 73) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang didasarkan pada konstruktivis pendekatan untuk belajar, yang mencakup pembangunan pengetahuan dengan berbagai perspektif, dalam kegiatan sosial, dan memungkinkan kesadaran diri untuk belajar dan mengetahui konteks belajar. Hal lain disampaikan oleh Yalcin, S. A (2009: 83) Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang menganggap proyek sebagai bagian dari infrastruktur. Proyek berarti berpikir, pencitraan, dan fungsi.

Jika PBL didasarkan pada pemikiran, pencitraan, dan fungsi, itu menggarisbawahi untuk melatih individu kreatif yang bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. PBL sangat penting untuk kualitas perilaku individu dan menerapkan proses pembelajaran yang berbeda.

Thomas (2000: 1) menyatakan "*project-based learning is a model that organizes learning around project*" yang bermakna pembelajaran berbasis proyek adalah model yang mengorganisir pembelajaran yang berkaitan dengan proyek. Selain itu, Blumenfeld, et al. (1991: 371) memaparkan "*project-based learning as a comprehensive perspective focused on teaching by engaging students in investigation*", yakni pembelajaran berbasis proyek sebagai perspektif yang komprehensif berfokus pada pengajaran dengan melibatkan siswa dalam penyelidikan.

Mergendoller et al (2006: 9) mendefinisikan *project based learning* sebagai:

a systematic teaching method that engages students in learning essential knowledge and life-enhancing skills through an extended, student-influenced inquiry process structured around complex, Juthentic questions and carefully designed products and tasks

Yaitu metode pengajaran yang sistematis yang melibatkan para siswa dalam belajar pengetahuan penting dan peningkatan kualitas kehidupan keterampilan, siswa dipengaruhi proses penyelidikan terstruktur yang kompleks, pertanyaan otentik dan

rancangan produk serta tugas. Sejalan dengan itu, Bender (2012: 7) mengemukakan *Project based learning* adalah pembelajaran yang inovatif dimana siswa dapat memilih banyak aspek dari tugas mereka dan termotivasi dari masalah nyata, dan pada beberapa kasus, dapat memberikan kontribusi di komunitasnya. Parkay (2010: 387) mengungkapkan bahwa dalam *Project based learning*, siswa akan bekerja secara tim untuk mengeksplor masalah nyata dan membuat presentasi untuk berbagi pengetahuan yang telah mereka pelajari.

Project based learning adalah metode pengajaran di mana siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan bekerja untuk jangka waktu untuk menyelidiki dan menanggapi pertanyaan kompleks, masalah, atau tantangan (Buck Institute for Education). *Project based learning* diartikan sebagai sebuah strategi belajar mengajar yang membimbing siswa melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (CORD, 2012). *Project based learning* melibatkan para siswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan. Ini menyebabkan para siswa menjadi lebih mandiri dan diarahkan pada strategi serta usaha-usaha mereka dalam proses pembelajaran. mereka diberi pertanyaan yang kompleks dan otentik serta tugas yang harus dijawab dan dilakukan. Siswa harus memecahkan masalah sepanjang proses *project based learning*. Keterampilan pemecahan masalah juga penting untuk digunakan dalam kehidupan,

yang memulai proses mencari pengetahuan dengan membutuhkan keterampilan pemecahan masalah yang baik untuk berkembang dalam upaya pembelajarannya. Pembelajaran ini juga menyediakan berbagai tantangan dan pekerjaan yang kompleks serta mendorong pembelajaran kooperatif.

Project based learning adalah model untuk aktivitas kelas yang bergeser jauh dari pelajaran yang berpusat pada guru. *Project based learning* merupakan pembelajaran kegiatan jangka panjang, interdisipliner, yang berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan isu-isu dan praktek dunia nyata. Hal ini mendorong pemahaman dalam pengetahuan. Dalam *project based learning*, siswa mengeksplorasi, membuat penilaian, menafsirkan, dan mensintesis informasi dalam cara yang bermakna. Hal ini lebih mencerminkan bagaimana orang dewasa diminta untuk belajar dan menunjukkan pengetahuan.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoritis dan praktek, tetapi juga memotivasi siswa untuk merefleksi apa yang siswa pelajari dalam pembelajaran

dalam sebuah proyek nyata. Siswa dapat bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis. Prinsip yang mendasari adalah bahwa dengan aktifitas kompleks ini, kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi tidak tersusun dengan baik. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan keyakinan diri para siswa, motivasi untuk belajar, kemampuan kreatif, dan mengagumi diri sendiri. Oleh karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut seyogyanya ditujukan untuk semua tim.

Menurut *Buck Institute for Education (BIE)* “*Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Project-based Learning (PBL) is a model for classroom activity that shifts away from the usual classroom practices of short, isolated, teacher-centred lessons. PBL learning activities are long-term, interdisciplinary, student-centred, and integrated with real-world issues and practices (Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model kegiatan dikelas yang berbeda dengan biasanya. Kegiatan pembelajaran *PBL* berjangka waktu lama, antardisiplin, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata.

Project Based Learning merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Pelajaran berbasis proyek (PBL) memungkinkan pengajaran ilmu pengetahuan dan teknologi untuk siswa dari berbagai latar belakang. PBL memiliki potensi dan memungkinkan siswa untuk melakukan penelitian, rencana, desain, dan memikirkan tentang penciptaan proyek-proyek teknologi. Menanamkan berpikir kreatif dalam proses desain proyek, siswa tidak hanya mengubah metode pengajaran dan lingkungan belajar, tetapi juga menggunakan metode penilaian seperti portofolio siswa. PBL memiliki struktur yang unik karena menggabungkan pembelajaran praktis dan pengetahuan teoritis, mensintesis pemikiran vertikal dan lateral, dan menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan fleksibel (Doppelt 2005: 7).

c. Ciri-ciri pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Ciri-ciri *Project Based Learning* diantaranya adalah: isi, kondisi, aktivitas, dan hasil. Keempat ciri-ciri itu adalah sebagai berikut:

1) Isi

Difokuskan pada ide-ide siswa yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari.

Masalah nyata yang diangkat haruslah difokuskan pada pengalaman siswa sehari-hari.

2) Kondisi

Maksudnya adalah kondisi untuk mendorong siswa mandiri, yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar. Sehingga dalam belajar siswa mencari sumber informasi secara mandiri dari berbagai referensi seperti buku maupun dari internet.

3) Aktivitas

Aktivitas adalah suatu strategi yang efektif dan menarik, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah-masalah menggunakan kecakapan. Aktivitas juga merupakan bangunan dalam menggagas pengetahuan siswa dalam mentransfer dan menyimpan informasi dengan mudah. Siswa dituntut untuk aktif, menggunakan kecakapan untuk memecahkan masalah dan berbagai tujuan belajar yang ingin dicapai.

4) Hasil

Hasil disini adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu siswa mengembangkan kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna, termasuk strategi dan kemampuan untuk mempergunakan kognitif strategi pemecahan masalah. Juga termasuk kecakapan tertentu, disposisi, sikap dan kepercayaan yang dihubungkan dengan pekerjaan

produktif, sehingga secara efektif dapat menyempurnakan tujuan yang sulit untuk dicapai dengan model-model pengajaran yang lain.

d. Komponen-komponen pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Komponen-komponen *Project Based Learning* meliputi beberapa hal:

1) Isi kurikulum

Guru dan siswa bertanggung jawab atas dasar standar dan tujuan yang jelas serta mendukung proses belajar.

2) Komponen multimedia

Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan teknologi secara efektif sebagai alat dalam perencanaan, perkembangan atau penyajian proyek.

3) Komponen petunjuk siswa

Dirancang untuk siswa dalam membuat keputusan, berinisiatif dan memberi materi untuk mengembangkan dan menilai pekerjaannya.

4) Bekerja sama

Memberi siswa kesempatan bekerjasama diantara siswa maupun dengan guru serta anggota kelompok yang lain.

5) Komponen hubungan dengan dunia nyata

Project Based Learning dihubungkan dengan dunia nyata menuju persoalan yang relevan untuk kehidupan siswa atau kelompok dan

juga komunikasi dengan dunia luar kelas melalui internet, serta bekerjasama dengan anggota kelompok.

6) Kerangka waktu

Memberi siswa kesempatan merencanakan, merevisi, membayangkan pembelajarannya dalam kerangka waktu berpikir untuk materi dan waktu yang mendukung pembelajaran tersebut.

7) Penilaian

Proses penilaian dilakukan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran, seperti menilai guru, teman, menilai dan merefleksi diri.

e. Dukungan teoritis pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Secara teoritis dan konseptual, pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh teori aktivitas. *Activity theory* menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas: (1) tujuan yang ingin dicapai, (2) subjek yang berada dalam konteks, (3) suatu masarakat dimana pekerjaan itu dilakukan dengan perantaraan, (4) alat-alat, dan (5) peraturan kerja dan pembagian tugas. Dalam penerapannya dikelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk melakukan sesuatu (*doing*) daripada kegiatan pasif menerima transfer pengetahuan dari guru.

Menurut Sri Mulyani (2011: 24) Pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh teori belajar konstruktivistik, yang bersandar pada

ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri. Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Ketika pembelajaran berbasis proyek dilakukan dalam model belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa, pembelajaran berbasis proyek juga mendapat dukungan teoritis yang bersumber dari konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi antar personal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Proses interaktif dengan kawan sejawat membantu proses konstruksi pengetahuan. Dari perspektif teori ini pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

f. Karakteristik dan tahapan *Project Based Learning*

Adapun karakteristik dari Pembelajaran Berbasis Proyek oleh Reeve, Herrington, & Oliver (Mergendoller, 2006: 8) sebagai kegiatan belajar "otentik " yaitu:

- 1) *Real-world relevance*: Aktivitas sedekat mungkin dengan dunia nyata.
- 2) *Ill-defined*: Aktivitas mengharuskan siswa untuk menentukan tugas-tugas dan sub—tugas dibutuhkan untuk menyelesaikan aktivitas.
- 3) *Complex, sustained tasks*: Mereka membutuhkan investasi yang signifikan waktu dan sumber daya intelektual.
- 4) *Multiple perspectives*: Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memeriksa tugas dari perspektif yang berbeda menggunakan

berbagai sumber daya, dan memisahkan informasi relevan dari informasi yang tidak relevan.

- 5) *Collaborative*: Kolaborasi diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- 6) *Value laden*: Memberikan kesempatan untuk merefleksikan dan melibatkan siswa.
- 7) *Interdisciplinary*: Aktivitas mendorong perspektif interdisipliner dan memungkinkan siswa untuk memainkan peran yang beragam dan membangun keahlian yang berlaku melampaui satu bidang yang terdefinisi dengan baik.
- 8) *Authentically assessed*: Penilaian terintegrasi dengan pembelajaran dengan cara yang mencerminkan bagaimana kualitas dinilai dalam dunia nyata.
- 9) *Authentic products*: kegiatan otentik menciptakan produk yang mereka rancang sendiri.
- 10) *Multiple possible outcomes*: Aktivitas memungkinkan jangkauan dan keragaman hasil terbuka untuk beberapa solusi yang bersifat asli, bukan respon yang benar tunggal yang diperoleh dengan penerapan aturan yang telah ditetapkan dan prosedur.

Berbeda dengan model-model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek, terisolasi atau lepas-lepas, dan aktivitas pembelajaran terpusat pada guru. Aktivitas dalam *project based learning* dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan atau *ill-defined problem* (Thomas, 2000: 3). Kerja proyek dapat dilihat sebagai bentuk *open ended-contextual activity based learning* dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam periode tertentu.

Project based learning pada umumnya memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi, tidak hanya rangkaian pertemuan kelas, serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*), yang secara

umum siswa melakukan kegiatan: mengorganisasi kegiatan kelompok belajar mereka, melakukan penyajian dan penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi. Proyek seringkali bersifat interdisipliner.

Produk yang dihasilkan selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran berbasis proyek, guru tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran siswa. *Project based learning* memungkinkan guru memiliki beberapa peluang penilaian. Hal ini memungkinkan seorang anak untuk menunjukkan kemampuannya sambil bekerja secara independen. *Project based learning* juga mengembangkan kemampuan anak untuk bekerja dengan teman-temannya serta membangun kerja sama tim dan keterampilan kelompok. Ini membantu guru berkomunikasi dengan cara-cara yang bermakna dengan anak atau sekelompok anak-anak pada berbagai isu.

Project based learning mengakomodasi siswa dengan berbagai gaya belajar dan perbedaan. Anak-anak memiliki gaya belajar yang berbeda, membangun pengetahuan mereka tentang berbagai latar belakang dan pengalaman. *Project based learning* membahas perbedaan-perbedaan ini karena siswa harus menggunakan semua kemampuannya dalam proses meneliti dan memecahkan masalah, kemudian mengkomunikasikannya. Ketika siswa tertarik pada apa yang

mereka lakukan dan mampu menggunakan kemampuannya, mereka mencapai pada tingkat yang lebih tinggi.

Mayer (Mergendollar et al, 2006: 13) mengungkapkan tahapan *project based learning* dan kegiatan pengelolaan yang dimaksudkan untuk menekankan bahwa *project based learning* pada intinya,, sebuah proses inkuiri terbimbing yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 . Tahapan *Project Based Learning*

Tahapan	Aktivitas
Tahap 0 <i>Project Planning</i>	• Tentukan lingkup dan gagasan besar untuk proyek • Mengembangkan Pertanyaan Pembirnhing • Pilih standar dan menggabungkan hasil non-konten simultan • Rencana penilaian • Mengatur sumber • Menentukan strategi pengelompokan
Tahap 1 <i>Project Launch</i>	• Merangsang minat siswa • Menetapkan harapan yang tinggi • Memperjelas aturan, prosedur, produk, waktu dan praktik penilaian
Tahap 2 <i>Guided Inquiry and Product Creation</i>	• Memfasilitasi pemanfaatan sumberdaya • Membantu para siswa mendefinisikan tugas dan menilai kemajuan • Memberi kan <i>scaffold</i> belajar dan bekerja • Memupuk kemampuan presentasi
Tahap 3 <i>Project Conclusion</i>	Refleksi proses pembelajaran dan proyek

Adapun uraian dari tiap tahap *project based learning* dijabarkan sebagai berikut:

Tahap 0. Mempersiapkan Proyek (*Project Planning*)

Mergendoller et al (2006: 14) mengatakan manajemen proyek yang sukses dimulai dengan perencanaan proyek dengan hati-hati. Tahap 0 terjadi sebelum siswa mulai bekerja pada proyek. Mereka mungkin terlibat dalam perencanaan, tapi ini akan menjadi keputusan yang dibuat oleh guru berdasarkan pengalaman siswa

(Mergendoller et al, 2006: 13) mengungkapkan tahapan *project based learning* dan kegiatan pengelolaan yang dimaksudkan dengan *project based learning* dan kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam perencanaan proyek. Pada tahap 0 terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu (1) Menentukan tema untuk proyek yang berkaitan dengan kehidupan dunia nyata, (2) Mengembangkan pertanyaan yang membimbing (*driving question*) siswa dalam pengerjaan proyek, (3) Menentukan strategi pengelompokan, (4) Merencanakan penilaian.

Tahap 1. *Project Launch*

Mergendoller et al (2006: 28) mengungkapkan pada tahap ini perlu dijelaskan kepada siswa mengenai aturan, prosedur, produk, waktu dan praktik penilaian. Pengaturan aturan yang terbaik ditujukan sebagai kolaboratif, proses pemecahan masalah yang mempertimbangkan jenis kegiatan yang diperlukan untuk penyelesaian

proyek. Biasanya ini termasuk mendiskusikan rencana dan hal yang baru dipelajari dalam kelompok, membangun artefak dan menampilkan. Guru harus menjelaskan dengan siswa pada awal tugas proyek yang diharapkan, produk dan aktivitas siswa dan siswa harus bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Dalam setiap proyek kelompok, anggota umumnya membagi tugas-tugas yang harus diselesaikan. Dalam *project based learning*, siswa mengambil tanggung jawab untuk mengelola diri mereka sendiri dan menyelesaikan tugas-tugas proyek.

Tahap 2. *Guided Inquiry and Product Creation*

Pada tahap ini, Mergendoller et al (2004: 35) menjelaskan membantu para siswa mendefinisikan tugas dan menilai kemajuan. Diskusi seluruh kelas di mana masing-masing kelompok diminta untuk menjelaskan kepada kelompok lain apa yang telah mereka selesaikan dan apa yang mereka rencanakan untuk dilakukan selanjutnya hal ini dapat memotivasi pada setiap kelompok untuk merencanakan sehingga mereka tidak akan malu ketika mereka melaporkan ke seluruh kelas. Diskusi ini juga dapat memberikan bantuan kepada kelompok-kelompok yang tidak yakin apa yang harus dilakukan berikutnya. Konferensi individual antara guru dan kelompok anggota memberikan kesempatan kelompok untuk bertanya tentang tugas yang telah selesai dan akan direncanakan. Guru juga memberikan *scaffold* belajar dan bekerja untuk mendorong siswa untuk berpikir kritis, menerapkan

strategi metakognitif dan mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai fakta-fakta, konsep dan prinsip-prinsip.

Tahap 3. *Project Conclusion*

Mergendoller et al (2004: 44) menjelaskan pada tahap ini siswa dapat mengembangkan ketrampilan presentasi. Kebanyakan Proyek menyimpulkan dengan penyajian produk, dan memberikan contoh dengan pengetahuan baru mereka. Kualitas tinggi presentasi membutuhkan latihan, kritik dan revisi, dan itu adalah manajemen meresap tugas untuk memastikan bahwa kritik tersebut terjadi dan siswa merevisi presentasi mereka.

Siswa dan guru telah menilai bekerja di seluruh proyek. Rubrik (awalnya diberikan kepada siswa) dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk menilai kinerja dalam perencanaan, pembangunan, menulis, berbicara, kerja kelompok dan lainnya. Dengan presentasi dapat menunjukkan keahlian menguasai dan pengetahuan yang diperoleh.

Klein et al (2009: 13) mengungkapkan keterampilan yang diberikan untuk *Project based learning* sangat beragam sepanjang siswa akan terlibat dalam proses dan mengembangkan kemampuan sebagai berikut:

- a) Keterampilan pemahaman
- b) Keterampilan penelitian dan penulisan
- c) Keterampilan bertanya
- d) Keterampilan berkolaborasi

- e) Keterampilan dengan presentasi
- f) Keterampilan analisis
- g) Keterampilan komunikasi
- h) Keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis
- i) Keterampilan tugas dan manajemen diri

Meskipun *Project Based Learning* dianggap strategi pembelajaran menguntungkan, namun dalam pelaksanaannya menghadapi beberapa tantangan (Thomas, 2000: 22) sebagai proyek adalah usaha yang kompleks melibatkan banyak kegiatan yang berbeda. Thomas (2000: 22) mengungkapkan berbagai penelitian mengenai implementasi dari *project based learning* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Krajcik, Blumenfeld, Marx, Bass, Fredricks, dan Soloway (1998) dimana siswa mengalami kesulitan yaitu: (a) menghasilkan pertanyaan ilmiah yang bermakna, (b) kompleksitas pengelolaan dan waktu, (c) transformasi data, dan (d) mengembangkan argumen yang logis untuk mendukung klaim. Lebih khusus, siswa cenderung untuk mengejar pertanyaan tanpa mempelajari manfaat dari pertanyaan, mereka cenderung untuk mengejar pertanyaan yang didasarkan pada preferensi pribadi daripada pertanyaan yang dijamin oleh isi dari proyek, mereka mengalami kesulitan memahami konsep, mereka sering gagal untuk melaksanakan rencana yang sistematis, mereka cenderung untuk menyajikan data dan kesimpulan tanpa

menggambarkan hubungan antara keduanya, dan mereka sering tidak menggunakan semua data mereka dalam menarik kesimpulan.

Temuan ini menunjukkan perlunya untuk mengembangkan beberapa dukungan bagi siswa karena mereka melakukan penyelidikan. Menurut Thomas (2000: 23), perlu dipertimbangkan berbagai *scaffold* dari guru, teman sebaya dan teknologi yang dapat mereka buat, manfaat desain mereka dan rencana pengumpulan data, kecukupan dan sistematika penyelidikan, dan ketepatan analisis data serta kesimpulan. Sehingga menurut peneliti, *project based learning* perlu untuk dikembangkan dengan suatu pendekatan lain yang saling berhubungan yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah proyek yang ditugaskan.

g. Kelebihan *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas otentik dan multidisipliner, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun siswa bahwa *Project Based Learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa. Beberapa kelebihan dari *Project Based Learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih didalam lingkungan kolaboratif.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka siswa akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

h. Kelemahan *Project Based Learning*

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.

- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan
- 8) Kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek karena adanya kebebasan pada siswa sehingga memberi peluang untuk ribut dan untuk itu diperlukannya kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik.
- 9) Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.

i. Penilaian *Project Based Learning*

Menurut Green (2008: 78) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Physical Education* menyatakan penilaian adalah:

In general terms, assessment involves the collection of information in order to establish whether, and to what extent, something has been attained or achieved. In education, assessment tends to be used as a 'catch-all' term to refer to the processes by which teachers establish or make a judgement about the nature and extent of their pupils' learning when compared against certain criteria; in other words, what a pupil can do and how well he or she can do it (Carroll, 1994). Assessment is conventionally considered to take two broad forms: summative (often formal) assessment of students' work

(examinations or essays, for example) against external criteria (such as those set by examination boards or inherent in national curricula) and formative (often informal) assessment of the ongoing performances of pupils aimed at helping improve pupils' learning and, in the process, their longer-term performances in summative assessments.

Dimana secara umum, penilaian melibatkan pengumpulan informasi dalam rangka untuk menentukan apakah, dan sejauh mana, sesuatu yang telah dicapai atau tercapai. Dalam pendidikan, penilaian cenderung digunakan sebagai “*catch-all*” istilah untuk merujuk pada proses dimana guru membangun atau membuat penilaian tentang sifat dan tingkat pembelajaran murid bila dibandingkan dengan kriteria tertentu, dengan kata lain, apa murid dapat melakukan dan seberapa baik siswa dapat melakukannya (Carroll, 1994). Penilaian secara konvensional dilihat dari dua bentuk secara umum: sumatif yaitu penilaian hasil karya siswa (ujian atau esai, misalnya) terhadap kriteria eksternal (seperti yang ditetapkan oleh pemerintah yang melekat dalam kurikulum nasional) dan formatif atau penilaian kinerja berkelanjutan yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pembelajaran murid dalam proses, kinerja jangka panjang murid dalam penilaian sumatif.

Menurut Abdul Majid (2006: 207) yang dimaksud proyek adalah tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, hingga penyajian data. Karena dalam pelaksanaannya proyek bersumber pada data primer atau sekunder, evaluasi hasil, dan kerjasama dengan pihak lain, proyek

merupakan suatu sarana yang penting untuk menilai kemampuan umum dalam semua bidang. Proyek juga akan memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran tertentu, kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan informasi.

Dalam kurikulum, hasil belajar dapat dinilai ketika siswa sedang melakukan proses suatu proyek, misalnya pada saat:

- 1) Merencanakan dan mengorganisasikan investigasi
- 2) Bekerja dalam tim
- 3) Arahkan diri

Satu gol yang penting dari penilaian kelas adalah untuk memperbaiki pelajaran dan menginformasikan perancangan instruksi. Penilaian bukan suatu peristiwa yang tunggal, tetapi lebih kepada suatu proses yang berkesinambungan sepanjang suatu proyek. Dilekatkan dan penilaian berkelanjutan adalah pada inti pelajaran berbasis proyek dan menyediakan suatu cara untuk para siswa dalam menunjukkan apa yang mereka ketahui dengan banyak cara. Penilaian menjadi suatu alat untuk perbaikan dibanding suatu test dari kecerdasan atau akumulasi fakta-fakta. Dengan penilaian dilakukan sepanjang suatu unit instruksi, para guru belajar lebih banyak tentang kebutuhan-kebutuhan siswa mereka dan dapat melakukan penyesuaian instruksi untuk memperbaiki prestasi siswa.

Sepanjang suatu unit, para guru secara sistematis mengumpulkan informasi tentang apa dan bagaimana para siswa

belajar. Mereka mendengarkan diskusi-diskusi kelompok kecil, mengamati para siswa yang sedang disibukkan dengan aktivitas tidak tersusun dan tersusun, dan memberikan pertanyaan-pertanyaan selagi mereka bekerja dengan para siswa. Penilaian-penilaian yang berkelanjutan ini yang terjadi sebelum dan selama suatu unit dari studi, disebut 'penilaian-penilaian perkembangan'. Para guru menggunakan informasi dari penilaian-penilaian ini untuk membuat penyesuaian-penyesuaian kepada instruksinya dan untuk membuat para siswa selalu pada jalur dalam tugas-tugas proyek. Ketika para guru secara teratur melibatkan para siswa di dalam mengumpulkan dan meninjau ulang informasi ini, mereka dapat membantu para siswa berkembang menjadi pelajar-pelajar yang percaya diri dan yang mandiri.

Penilaian-penilaian sumatif, yang terjadi pada akhir suatu unit atau proyek, dapat memberikan informasi bermanfaat jika para guru dan para siswa menyediakan banyak waktu untuk melihat secara analitis pada penilaian-penilaian tersebut. Para guru dapat menemukan kelemahan untuk menunjukkan lebih dalam untuk unit-unit pada waktu yang akan datang dan terhadap kelompok para siswa di masa depan. Para siswa dapat mengidentifikasi lingkup masalah dan sasaran set untuk pelajaran masa depan.

Penilaian untuk unit-unit yang berbasis proyek harus direncanakan dalam:

- 1) Penggunaan bermacam strategi penilaian
- 2) Penilaian terkait sepanjang pelajaran
- 3) Nilai sasaran hasil yang penting dari unit
- 4) Melibatkan para siswa di dalam proses-proses penilaian

Untuk membantu melibatkan para siswa di dalam proses-proses penilaian, guru perlu menyediakan siswa dengan:

- 1) Kriteria awal yang jelas
- 2) Model-Model dan petunjuk untuk pekerjaan bermutu tinggi
- 3) Kesempatan untuk memantau kemajuan mereka sendiri
- 4) Metode-metode untuk memberi umpan balik yang bersifat membangun dalam mengamati dan menghadapi umpan balik dari sesama untuk memperbaiki pekerjaan
- 5) Waktu untuk mencerminkan dan memperbaiki proses dan produk
- 6) Dukungan dalam menetapkan gol yang baru untuk proses pembelajaran dikemudian hari.

3. Kebugaran Jasmani

a. Hakekat Kebugaran jasmani

Kebugaran jasmani merupakan sebuah tuntutan dalam hidup agar lebih sehat dan mampu beraktifitas secara produktif. Sebagai bagian dari program pendidikan jasmani di sekolah, pembinaan kebugaran jasmani sangat strategis, karena mendukung kapasitas

belajar bagi siswa dan menggiatkan partisipasi siswa secara menyeluruh (Rusli Lutan, 2002: 1).

Kebugaran jasmani adalah kesanggupan dan kemampuan tubuh melakukan penyesuaian (adaptasi) terhadap pembebasan fisik yang diberikan kepadanya (dari kerja yang dilakukan sehari-hari) tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan (Muhajir 2007: 57). Setiap orang membutuhkan kebugaran jasmani yang baik, agar dapat melaksanakan pekerjaannya dengan efektif dan efisien tanpa mengalami kelelahan yang berarti.

Suharjana (2013: 3) kebugaran jasmani dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang untuk menjalankan hidup sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan dan masih memiliki kemampuan untuk mengisi pekerjaan ringan lainnya. Kebugaran jasmani hakekatnya adalah derajat sehat dinamis yang diperlukan (yang sesuai) dengan kebutuhan untuk melakukan sesuatu tugas fisik. (Giriwijoyo 2012 :22)

Kebugaran jasmani digolongkan menjadi 3 yaitu :

- a. Kebugaran statis : keadaan dimana seseorang yang bebas dari penyakit dan cacat atau disebut sehat.
- b. Kebugaran dinamis : kemampuan seseorang bekerja secara efisien yang tidak memerlukan keterampilan khusus, misalnya berjalan, berlari, melompat.

- c. Kebugaran motoris : kemampuan seseorang bekerja secara efisien yang menuntut keterampilan khusus.

Kebugaran jasmani adalah kesanggupan dan kemampuan tubuh melakukan penyesuaian terhadap pembebanan fisik yang diberikan kepadanya dari kerja yang dilakukan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan. Kebugaran merupakan kebutuhan pokok dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang bugar berarti sehat secara dinamis. Sehat dinamis menunjang terhadap aktivitas fisik maupun psikis. Kebugaran yang dimiliki seseorang akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kinerja seseorang dan juga akan memberikan pengaruh yang positif terhadap produktivitas bekerja atau belajar.

Kesegaran jasmani (*Physical Fitnes*) merupakan salah satu aspek fisik dari kebugaran menyeluruh (*total fitnes*). Kebugaran jasmani memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk melakukan pekerjaan sehari-hari tanpa adanya kelelahan berlebihan dan masih mempunyai cadangan tenaga untuk menikmati waktu luangnya dengan baik serta maupun melakukan pekerjaan yang mendadak.

Berdasar beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas sehari-hari tanpa merasa lelah dan masih mempunyai sisa tenaga untuk waktu senggang.

b. Komponen-komponen kebugaran jasmani

Kebugaran jasmani mencakup pengertian yang kompleks. Kebugaran jasmani memiliki beberapa komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Namun masing-masing komponen memiliki ciri-ciri yang berfungsi pokok dalam kebugaran jasmani seseorang. Agar seseorang dikatakan kebugaran jasmaninya baik, maka status setiap komponennya harus dalam keadaan baik. Kebugaran jasmani diuraikan menjadi dua golongan yakni komponen kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan dan komponen yang berhubungan dengan keterampilan.

komponen kebugaran yang berkaitan dengan kesehatan antara lain : (1) Daya tahan jantung, (2) Daya tahan otot, (3) Kekuatan, (4) Kelentukan dan (5) Komposisi tubuh.

- 1) Daya tahan jantung-paru adalah kemampuan paru jantung mensuplai oksigen untuk kerja otot dalam jangka waktu lama.
- 2) Daya tahan otot merupakan kemampuan otot untuk melaksanakan serangkaian kerja dalam waktu lama.
- 3) Sukadiyanto (2011: 91) kekuatan (*strength*) secara umum adalah kekuatan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan. Misalnya kemampuan otot lengan mengangkat kursi.
- 4) Kelentukan (*flexibility*) mengandung pengertian, yaitu luas gerak satu persendian atau beberapa persendian (Sukadiyanto, 2011: 137).

5) Komposisi tubuh adalah perbandingan berat tubuh berupa lemak dengan berat badan tanpa lemak yang dinyatakan dengan persentase.

Kebugaran jasmani yang berkaitan dengan keterampilan meliputi : (1) Kecepatan, (2) Kelincahan, (3) Koordinasi, (4) Keseimbangan dan (5) Reaksi (6) Power.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan didukung oleh lima komponen, yaitu daya tahan aerobik atau daya tahan kardiorespirasi, daya tahan otot, kekuatan otot, dan fleksibilitas, dan komposisi tubuh. Sedangkan kebugaran jasmani yang terkait dengan ketrampilan meliputi kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan, reaksi, dan power.

4. Kurikulum 2013

a. Latar belakang Kurikulum 2013

1) Pengertian Kurikulum

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

2) Rasional Pengembangan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut:

a) Tantangan Internal

Tantangan internal antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Tantangan internal lainnya terkait dengan perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif. Saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Oleh sebab itu tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumberdaya manusia usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi sumberdaya

manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

b) Tantangan Eksternal

Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Arus globalisasi akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di *World Trade Organization* (WTO), *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) Community, *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC), dan *ASEAN Free Trade Area* (AFTA). Tantangan eksternal juga terkait dengan pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas teknosains serta mutu, investasi, dan transformasi bidang pendidikan.

Keikutsertaan Indonesia di dalam studi *International Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak menggemblirakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA. Hal ini disebabkan antara

lain banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam kurikulum Indonesia.

c) Penyempurnaan Pola Pikir

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut:

- (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama;
- (2) pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya);
- (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet);
- (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains);
- (5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim);
- (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia;

- (7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik;
- (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*); dan
- (9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

d) Penguatan Tata Kelola Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum selama ini telah menempatkan kurikulum sebagai daftar matapelajaran. Pendekatan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah diubah sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan. Oleh karena itu dalam Kurikulum 2013 dilakukan penguatan tata kelola sebagai berikut:

- (1) tata kerja guru yang bersifat individual diubah menjadi tata kerja yang bersifat kolaboratif;
- (2) penguatan manajemen sekolah melalui penguatan kemampuan manajemen kepala sekolah sebagai pimpinan kependidikan (*educational leader*); dan
- (3) penguatan sarana dan prasarana untuk kepentingan manajemen dan proses pembelajaran.

e) Penguatan Materi

Penguatan materi dilakukan dengan cara pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi peserta didik.

b. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- 2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
- 6) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- 7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

c. Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

d. Struktur Kurikulum 2013

1) Kompetensi Inti

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga.

Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

- (a) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- (b) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- (c) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan;
dan
- (d) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3: Kompetensi Inti Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah

KOMPETENSI INTI KELAS VII	KOMPETENSI INTI KELAS VIII	KOMPETENSI INTI KELAS IX
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

5. Alokasi waktu untuk mata pelajaran penjasorkes pada kurikulum 2013

Berdasarkan kompetensi inti disusun mata pelajaran dan alokasi waktu yang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Susunan mata pelajaran dan alokasi waktu untuk Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah sebagaimana tabel 4 berikut.

Tabel 4: Mata pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		VII	VIII	IX
Kelompok A				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Penjasorkes	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4
Kelompok B				
1.	Seni Budaya	3	3	3
2.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	3	3	3
3.	Prakarya	2	2	2
JUMLAH ALOKASI WAKTU PER MINGGU		38	38	38

6. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

- (a) kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
- (b) kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
- (c) kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
- (d) kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Pengelompokkan kompetensi dasar seperti tersebut di atas adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas VII pada kurikulum 2013

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan: a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran. b. Selalu berusaha secara maksimal dan tawakal dengan hasil akhir. c. Membiasakan berperilaku baik dalam berolahraga dan latihan.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan	2.1 Berperilaku sportif dalam bermain. 2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan

alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	lingkungan sekitar. 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik. 2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan. 2.8 Memiliki perilaku hidup sehat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar. 3.2 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola kecil. 3.3 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental salah satu nomor atletik (jalan cepat, lari, lompat, dan lempar). 3.4 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental olahraga beladiri. 3.5 Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, dan pengukuran hasilnya. 3.6 Memahami konsep gabungan pola gerak dominan dalam bentuk rangkaian keterampilan dasar senam lantai.

	3.7 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental (langkah dan ayunan lengan) dalam bentuk rangkaian keterampilan dasar aktivitas gerak ritmik. 3.8 Memahami konsep keterampilan dasar dua gaya renang yang berbeda. 3.9 Memahami tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain. 3.10 Memahami konsep gaya hidup sehat untuk mencegah berbagai penyakit.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1 mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental. 4.2 mempraktikkan teknik dasar permainan bola kecil dengan menekankan gerak dasar fundamental. 4.3 mempraktikkan teknik dasar atletik (jalan cepat, lari, lompat dan lempar) menekankan gerak dasar fundamentalnya. 4.4 mempraktikkan teknik dasar olahraga beladiri dengan menekankan gerak dasar fundamentalnya. 4.5 mempraktikkan komponen kebugaran jasmani terkait kesehatan berdasarkan norma instrumen yang digunakan. 4.6 mempraktikkan gabungan pola gerak dominan menuju teknik dasar senam lantai. 4.7 mempraktikkan aktivitas pola gerak melangkah dan irama gerak dalam aktivitas gerak.

	4.8 Mempraktikkan satu atau dua teknik dasar gaya renang dengan koordinasi yang baik dengan jarak tertentu. 4.9 Mencoba mempraktikkan tindakan P3K pada kejadian darurat, baik pada diri sendiri maupun orang lain. 4.10 Mencoba menerapkan konsep gaya hidup sehat untuk mencegah berbagai penyakit.
--	--

5. Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Penjasorkes SMP kelas VII Kurikulum 2013.

Adapun materi yang akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada penelitian ini adalah pada:

a. Kompetensi Inti

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- 4) Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

b. Kompetensi dasar

1) Aspek Perilaku

- a) (KD 2.2) Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana latihan serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.
- b) (KD 2.3) Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- c) (KD 2.4) Menunjukkan kemauan kerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- d) (KD 2.5) Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- e) (KD 2.6) Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.
- f) (KD 2.8) Memiliki perilaku hidup sehat.

2) Aspek Pengetahuan

Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, dan pengukuran hasilnya.

3) Aspek Keterampilan

Mempraktikkan komponen kebugaran jasmani terkait kesehatan berdasarkan norma instrumen yang digunakan.

c. Indikator

1) Aspek Perilaku

Menunjukkan perilaku sportivitas, kerja sama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama berlomba.

2) Aspek pengetahuan

- a) Memahami cara melakukan latihan kekuatan dan daya tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan benar.
- b) Menjelaskan cara melakukan latihan kekuatan dan daya tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan benar.

3) Aspek Keterampilan

Mempraktikkan latihan kekuatan dan daya tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan benar.

d. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan latihan ini, siswa diharapkan dapat:

- 1) Memahami cara melakukan latihan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan yaitu bentuk latihan kekuatan dan daya tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan norma yang ada dengan benar.
- 2) Menjelaskan cara melakukan latihan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan yaitu bentuk latihan kekuatan dan daya

tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan norma yang ada dengan benar.

- 3) mempraktikkan cara melakukan latihan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan yaitu bentuk latihan kekuatan dan daya tahan otot dan cara melakukan pengukuran dengan norma yang ada dengan benar.

6. Pengembangan Model Pembelajaran Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Penjasorkes

Pada pengembangan model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek ini akan dikembangkan komponen-komponen model *project based learning* dengan langkah Polya pada materi aktivitas kebugaran jasmani kelas VII SMP yang terdiri dari: (1) sintaks, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung dan (5) dampak instruksional dan pendukung. Komponen-komponen model tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

a) Sintaks Pembelajaran

Sintaks dideskripsikan dalam urutan aktivitas-aktivitas disebut fase; setiap model mempunyai alur fase berbeda Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 14). Adapun sintaks model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Sintaks Model Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Berbasis Proyek

Tahapan	Aktivitas	
	Guru	Siswa
Tahap 0 Perencanaan Proyek	• Menentukan tema untuk proyek yang berkaitan dengan kehidupan dunia nyata • Mengembangkan pertanyaan yang membimbing siswa dalam pengerjaan proyek • Menentukan strategi pengelompokan • Merencanakan penilaian • Menetapkan tujuan dari proyek yang diberikan	
Tahap 1 Orientasi Proyek	• Memperjelas aturan, prosedur, produk, waktu dan penilaian	• Memahami proyek dan menghubungkannya dengan pertanyaan yang diajukan guru • Mengambil peran sebagai desainer proyek dan akan mengambil alih penyelesaian proyek • Pembagian tugas dalam kelompok • Mendiskusikan proyek mengenai prosedur, produk dan waktu pengerjaan proyek • Membuat jadwal waktu dalam prosedur pengerjaan proyek sesuai dengan lama waktu yang telah ditentukan
Tahap 2 Pelaksanaan Proyek	• Memfasilitasi siswa • Membantu para siswa mendefinisikan tugas dan menilai kemajuan • Memberikan <i>scaffold</i> belajar dan bekerja • Memotivasi dalam memecahkan masalah	• Memahami proyek dengan menganalisis membuat pertanyaan-pertanyaan yang dapat membantu dalam pembuatan proyek • Merencanakan strategi pembuatan proyek • Melaksanakan strategi. • Memeriksa kemajuan /

		evaluasi terhadap kinerja tim
Tahap 3 Pembuatan Produk Akhir	• Memupuk kemampuan presentasi siswa • Menilai produk akhir	• Membuat produk • Mempresentasikan produk akhir • Memecahkan masalah aktivitas kebugaran jasmani yang berhubungan dengan proyek yang dikerjakan secara kelompok
Tahap 4. Evaluasi	Refleksi proses pembelajaran dan proyek	

b) Sistem sosial

Dalam model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek, dikembangkan suasana kooperatif dimana interaksi antar siswa dalam melakukan aktivitas belajar melalui pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani pada kelompok masing-masing mendapatkan penekanan penting dalam model ini. Demikian juga ketika membandingkan dan mendiskusikan jawaban, mendapat penekanan yang penting. Guru berfungsi memfasilitasi agar interaksi antar siswa dalam semua aktivitas proses belajar mengajar ini dapat berlangsung dengan baik.

Adapun prinsip-prinsip yang terkandung dalam model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek adalah (1) siswa aktif dalam pengerjaan proyek, mengajukan pertanyaan dan gagasan, serta aktif dalam mencari bahan-bahan pelajaran yang mendukung apa yang sedang dipelajari, (2) siswa mampu bekerja sama dengan membuat kelompok-kelompok belajar, (3) bersifat

demokratis, yakni berani menyampaikan gagasan, mempertahankan gagasan dan sekaligus berani pula menerima gagasan orang lain, dan (4) mampu menyelesaikan masalah aktivitas kebugaran jasmani yang berhubungan dengan proyek yang dilakukan.

c) Prinsip reaksi

Prinsip ini berkaitan dengan cara guru memperhatikan dan memperlakukan siswa, termasuk bagaimana guru memberikan respon terhadap pertanyaan, jawaban, tanggapan, atau apa yang siswa lakukan. Joyce, Weil dan Calhoun (2004: 15) mengemukakan "*principles of reaction tell the teacher how to regard the learner and how to respond to what the learner does*". Pada model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek guru berperan sebagai fasilitator, guru menyediakan sebuah proyek dalam pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani, mendorong siswa untuk belajar dan memberikan bantuan kepada siswa untuk dapat belajar dan mengkonstruksi pemahamannya secara optimal melalui proyek yang dikerjakan. Sebagai moderator guru memimpin diskusi kelas, mengatur mekanisme sehingga presentasi kelas berjalan lancar, dan mengarahkan diskusi sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai. Beberapa perilaku guru (prinsip-prinsip reaksi) yang diharapkan dalam model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan perhatian pada penciptaan suasana demokratis dan membangun interaksi siswa yang kondusif dan dinamis dalam kelompok kecil atau kelas.
- 2) Menyediakan dan mengelola sumber-sumber belajar yang realistik dan relevan yang dapat mendukung siswa melakukan aktivitas proyek atau pemecahan masalah.
- 3) Mengarahkan siswa sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuan melalui aktivitas kelompok atau diskusi kelas melalui proyek yang diberikan
- 4) Memberikan bantuan terbatas pada setiap siswa (individual atau kelompok) berupa penjelasan secukupnya tanpa memberikan jawaban atas masalah yang dipelajari (prinsip *scaffolding*), atau bantuan berupa pertanyaan-pertanyaan yang terfokus yang berkaitan dengan realitas siswa agar siswa dapat menyadari akan hubungan konsep-konsep terkait yang sementara dikaji dan penerapannya dalam menyelesaikan masalah dalam melaksanakan proyek.
- 5) Menghargai pendapat siswa dan mendorong siswa untuk dapat bersikap lebih kritis dalam mengkaji masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam proyek yang dikerjakan.

d) Sistem pendukung

Sistem pendukung (*support system*) suatu model pembelajaran merupakan semua sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut. Menurut Joyce, Weil dan Calhoun (2004: 15) "*we use this concept to describe not the model it self so much as the supporting condition necessary for its existence*". Pernyataan tersebut mengatakan bahwa di dalam model banyak kondisi pendukung yang diperlukan untuk eksistensi model tersebut. Adapun sistem pendukung yang diperlukan untuk dapat melaksanakan model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek adalah buku panduan proyek, RPP, dan LKS.

e) Dampak instruksional dan dampak pengiring

Dampak instruktusional yang diharapkan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam kompetensi dasar yang diharapkan dan dioperasionalkan dalam indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar dan diukur dengan pedoman rumusan hasil belajar yang diharapkan. Ketercapaian indikator kompetensi dasar dilihat dari aktivitas siswa mengerjakan proyek, sedangkan ukuran hasil belajar siswa diperoleh melalui skor yang dicapai siswa dalam tes hasil belajar. Dampak pengiring mencakup hasil belajar lain yang tidak diarahkan langsung oleh guru, tapi semata-mata karena pengaruh lingkungan belajar yang diciptakan model. Contoh dampak pengiring yang diperkirakan muncul adalah motivasi belajar siswa

terhadap pembelajaran penjasorkes, kebiasaan siswa mengeluarkan pendapat secara lisan dengan memberikan argumentasi dan kemampuan bekerja sama.

7. Penelitian pengembangan

Menurut Gay (1990: 10) penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori tetapi mengembangkan secara efektif produk yang digunakan di sekolah. Produk yang dapat dihasilkan dapat berupa materi pelatihan guru, materi pelajaran, sejumlah tujuan behavioral, media dan sistem manajemen.

Lebih spesifik Borg dan Gall (2003: 772) memberikan definisi penelitian dan pengembangan pendidikan sebagai berikut:

Educational research and development is an insdustry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated. And refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or sitnilar standards.

Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah model pengembangan dimana penemuan dari penelitian digunakan untuk mendesain produk dan prosedur baru, setelah itu akan diuji secara sistematis, dievaluasi dan diperbaiki hingga sesuai dengan kriteria keefektifan, kualitas atau standar lainnya.

Terdapat beberapa model pengembangan pengembangan pembelajaran. Model pengembangan sangat mempengaruhi terhadap hasil pengembangan sebuah model pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian

ini, maka perlu dipertimbangkan terlebih dahulu model yang dikembangkan oleh para ahli. Berdasarkan beberapa referensi yang ada peneliti memutuskan untuk menggunakan model pengembangan Nieveen, McKenney dan Van den Akker. Adapun penjelasan mengenai model pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian pengembangan didasarkan pada masalah di lapangan dan dalam pelaksanaannya melibatkan partisipan, peneliti, ahli dan stakeholder lainnya (Nieveen, Mc Kenney dan Van den Akker, 2006: 154). Penelitian pengembangan mengintegrasikan teori yang telah dikembangkan dalam prinsip disain dengan temuan yang dihasilkan dari piloting di lapangan. Agar penelitian pengembangan dapat memecahkan masalah-masalah pendidikan berikut ini adalah tahapan penelitian yang dapat dilakukan (Nieveen, Mc Kenney dan van den Akker, 2006: 154), yaitu:

- 1) *Preliminary research*: analisis konteks dan masalah untuk pengembangan landasan kerangka kerja konseptual melalui review literatur;
- 2) *Prototyping stage*: menetapkan pedoman desain, mengoptimalkan prototipe melalui siklus desain, evaluasi formatif, dan revisi ;
- 3) *Summative evaluation*: evaluasi terhadap efektifitas pelaksanaan dan penggunaan prototype;
- 4) *Systematic reflection and documentation*: menuliskan keseluruhan studi untuk mendukung analisis, kemudian melakukan spesifikasi

prinsip disain dan mengartikulasikan hubungannya dengan kerangka berpikir yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pemaparan tentang berbagai model pengembangan tersebut, maka model pengembangan Nieveen, McKenney dan Van den Akker menurut peneliti akan lebih tepat untuk digunakan pada penelitian ini. Hal ini didasarkan pada tujuan pengembangan yang sesuai dengan penelitian ini.

8. Kualitas produk pengembangan

Menurut Nieveen (1999: 127-128) kualitas produk pendesainan, pengembangan, dan pengevaluasian program harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Untuk ketiga kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Kriteria validitas, praktis, dan efektif menurut Nieveen (1999: 127)

Quality Aspects		
Validity	Practically	Effectiveness
Intended (ideal + formal) • State-of-the-art • Internally consistent	Consistency between • Intended – Perceived • Intended – Operational	Consistency Between • Intended – Experiential • Intended – Attained

Untuk mengetahui maksud dari representasi aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Representasi kualitas menurut Nieveen (1999: 126)

<i>Ideal</i>	Menggambarkan asumsi, visi dan tujuan dari sebuah dokumen kurikulum
<i>Formal</i>	Menggambarkan contoh konkrit dokumen kurikulum seperti buku siswa dan buku petunjuk guru, kombinasi dari ideal dan formal disebut

	<i>intended</i>
<i>Perceived</i>	Interpretasi kurikulum oleh pengguna (khususnya guru)
<i>Operational</i>	Menggambarkan proses pembelajaran aktual (<i>curriculum- in action</i> atau <i>enacted curriculum</i>)
<i>Experiential</i>	Kurikulum menggambarkan pengalaman siswa
<i>Attained</i>	Menggambarkan hasil belajar siswa

- a. Kevalidan model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek

Menurut Nieveen (1999: 127) produk dikatakan valid yaitu dilihat dari keterkaitannya, tujuan dari pengembangan produk itu sendiri harus benar-benar dipertimbangkan. Komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk harus sesuai (validitas isi) dan sejauh mana seluruh komponen itu saling terkait (validitas konstruk). Kriteria kevalidan produk pembelajaran bila menggambarkan kurikulum harapan atau *intended*, yakni kombinasi antara ideal dan formal.

Nieveen mengemukakan aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu (1) apakah model yang dikembangkan berdasarkan rasional teoritik yang kuat, (2) apakah terdapat konsistensi internal antara komponen-komponen model.

Model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek dikatakan valid, jika memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Hasil penilaian para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek didasarkan pada aspek teoritis yang kuat.

2. Hasil penelitian para ahli dan praktisi menyatakan bahwa komponen-komponen model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek secara konsisten saling berkaitan dan mempunyai tingkat penilaian valid.
- b. Kepraktisan model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek

Nieveen mengatakan bahwa kepraktisan dilihat dari pendapat oleh pengguna terutama guru yang menganggap produk yang dihasilkan dapat sangat mudah digunakan dan juga menggambarkan proses pembelajaran yang aktual. Ini dimaksudkan adanya kekonsistenan antara *intended and perceived curriculum* dan *intended and operational curriculum*. Jika keduanya konsisten maka produk tersebut dikatakan praktis. Berdasarkan hal tersebut maka untuk tingkat kepraktisan dalam penelitian ini ditinjau dari keterpakaian dan kemudahan guru dan siswa.

- c. Keefektifan model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek

Tingkat keefektifan menurut Nieveen (1999: 127) menggambarkan pengalaman siswa dan hasil belajar siswa. Ini berarti konsistensi antara *intended and experiential curriculum* dan *intended and attained curriculum*. Untuk aspek keefektifan dikaitkan dalam operasionalnya model tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan harapan. Dalam hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa serta motivasinya dalam pembelajaran.

Kemp (1994: 288) menyatakan untuk pertanyaan mengenai keefektifan dapat dijawab dengan seberapa besar derajat ketuntasan siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran untuk dalam waktu untuk setiap unit pembelajaran. Ukuran keefektifan dapat dilihat diantaranya dari hasil belajar siswa, penilaian terhadap program pembelajaran, dan catatan dari pengamatan perilaku siswa. Selanjutnya Kemp (1994: 289) mengatakan indeks keefektifan adalah persentase yang menjelaskan:

- 1) Level penguasaan yang dicapai oleh siswa untuk tiap tujuan pembelajaran
- 2) Rata-rata pencapaian tujuan oleh semua siswa.

Persentase penguasaan ditentukan sebelum melaksanakan pembelajaran. Lebih lanjut dikatakan bahwa batas penguasaan standar keberhasilan adalah 80%.

Pada penelitian ini pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani berbasis proyek dikatakan efektif jika memenuhi kriteria minimal 80% siswa mencapai hasil belajar dalam kategori minimal baik pada setiap tes hasil belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian-penelitian dalam NMSA (*National Middle School Assosiation*) dalam ringkasan penelitiannya menjelaskan bahwa keefektifan dari *project based learning* sangatlah beragam dan multidimensi. Kinerja siswa yang terlibat dalam *project based learning* lebih besar dari pada siswa yang

tidak berpartisipasi dalam *project based learning* (Grant & Branch, 2005; Horton et al, 2006;. Johnston, 2004; Jones & Kalinowski, 2007; Ljung & Blackwell, 1996; McMiller, Lee, Saroop, Hijau, & Johnson, 2006; toolin , 2004). Dalam literatur keseluruhan pada *project based learning*, saat pelaksanaannya disertai dengan pengembangan profesional berkelanjutan dan bermakna, kelompok *project based learning* menunjukkan kenaikan atas kelompok pembanding (Berands , Kirby, Naftel, & McKelvey, 2001). Secara umum, literatur tampaknya menunjukkan bahwa di lingkungan *project based learning* kemampuan pemecahan masalah meningkat dari waktu ke waktu (Glennan , 1998; McQuillan & Muncey, 1994; Sekolah New American, 1999; Northwest Regional Educational Laboratory, 1997; Ross, Saunders, & Wright, 2000).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Filcik, et al. (2012: 147) siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan bahwa mereka menyukai pendekatan baru untuk belajar karena itu berbeda dan lebih menarik daripada metode tradisional. siswa tersebut termotivasi untuk menghargai nilai pelajaran dan terlibat dalam kegiatan berbasis proyek. Siswa non *project based learning* menunjukkan perubahan kurang terlihat, menunjukkan nilai rata-rata yang lebih rendah di semua kategori kecuali orientasi tujuan ekstrinsik dan tes kecemasan.
3. Penelitian oleh Tamim dan Grant (2013: 93) mengemukakan bahwa pada penelitian studi kasusnya para guru mendefinisikan *project based learning*

sebagai sebuah metode pengajaran yang mendukung, memfasilitasi, dan meningkatkan proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang bisa diterapkan guru pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoritis dan praktek, tetapi juga memotivasi siswa

untuk merefleksi apa yang siswa pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata. Siswa dapat bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis. Prinsip yang mendasari adalah bahwa dengan aktifitas kompleks ini, kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi tidak tersusun dengan baik. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan keyakinan diri para siswa, motivasi untuk belajar, kemampuan kreatif, dan mengagumi diri sendiri. Oleh karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut seyogyanya ditunjukkan untuk semua tim.

Dalam materi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat salah satu pokok bahasan yang didalam proses pembelajaran dapat diterapkan menggunakan model pembelajaran *project based learning* yaitu materi pokok mata pelajaran penjasorkes di SMP adalah aktivitas kebugaran jasmani. Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada materi pokok tersebut siswa lebih dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Merujuk pada pembahasan di atas, dalam penelitian ini penulis mempunyai keinginan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek pada materi aktivitas kebugaran jasmani penjasorkes SMP kurikulum 2013.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka pikir yang telah di kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan, bagaimanakah mengembangkan model pembelajaran penjasorkes di SMP dengan pendekatan *project based learning* dengan memperhatikan:

1. Apakah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek materi aktivitas kebugaran jasmani penjasorkes SMP kurikulum 2013 sesuai diterapkan pada pelajaran penjasorkes di SMP kelas VII?
2. Apakah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek materi aktivitas kebugaran jasmani penjasorkes SMP kurikulum 2013 dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar?
3. Apakah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek materi aktivitas kebugaran jasmani penjasorkes SMP kurikulum 2013 memacu kreativitas guru penjasorkes di SMP dalam memilih model pembelajaran?