

DISERTASI

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
"PROMISE" UNTUK MENINGKATKAN *ENJOYMENT* DAN
KETERAMPILAN ABAD 21 PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**



Oleh:
Ismail Gani
NIM. 21608261006

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian
persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
"PROMISE" UNTUK MENINGKATKAN *ENJOYMENT* DAN
KETERAMPILAN ABAD 21 PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Ismail Gani
NIM. 21608261006

Disertasi ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mendapatkan gelar Doktor Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tertutup

TIM PEMBIMBING

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Tomoliyus. M.S. (Pembimbing 1)		24-1-2025
Prof. Dr. Awan Hariono, M.Or. (Pembimbing 2)		24-1-2025



Dekan

Dr. Hedi Ardiyanto, Hermawan, M.Or.
NIP. 197702182008011002

Kaprodi

Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.
NIP : 195801111982032001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI "PROMISE" UNTUK MENINGKATKAN *ENJOYMENT* DAN KETERAMPILAN ABAD 21 PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Ismail Gani
NIM. 21608261006

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Tertutup Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 31 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Ketua/ Penguji)		12-2-2025
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Sekretaris/ Penguji)		11-2-2025
Prof. Dr. Tomoliyus, M.S. (Promotor/ Penguji)		11-2-2025
Prof. Dr. Awan Hariono, M.Or. (Kopromotor/ Penguji)		11-2-2025
Dr. Hariadi, M.Kes. (Penguji I)		10-2-2025
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. (Penguji II)		10-2-2025
Prof. Dr. Yudanto, M.Pd. (Penguji III)		10-2-2025

Yogyakarta, 12 Februari 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Hedi Ardiyanto, Hermawan, M.Or.
NIP. 197702182008011002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ismail Gani
Nomor Induk Mahasiswa : 21608261006
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan dan diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain kecuali yang secara tertulis diacu sebagai referensi dalam daftar pustaka

 Yogyakarta, Januari 2025

Ismail Gani

ABSTRAK

Ismail Gani: Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani "PROMISE" untuk Meningkatkan *Enjoyment* dan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas. **Disertasi. Yogyakarta: Program Doktor Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.**

Setiap individu memiliki karakteristik yang unik, tidak setiap peserta didik memiliki dominasi kecerdasan kinestetik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian bertujuan (1) mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas, (2) menguji kelayakan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas (3) menguji efektivitas model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan 10 tahapan penelitian. Validasi Produk berdasarkan penilaian 5 ahli dari akademisi dan 2 ahli dari praktisi. Uji Lapangan dengan total subjek guru sejumlah 7 orang dan peserta didik sejumlah 138 orang, sedangkan uji efektifitas dilakukan dengan subjek peserta didik sejumlah 28 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah kuisioner yang teruji valid oleh 5 orang ahli dengan nilai formula aiken V diatas 0.80. Analisis data menggunakan formula aiken pada tahap validasi, deskriptif kuantitatif pada tahap kelayakan dan paired t-test pada uji efektivitas.

Hasil penelitian ini adalah (1) Menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas (2) model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas yang layak untuk digunakan, (3) Menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas yang efektif. Hasil analisis data dalam penelitian (1) Validasi ahli dilakukan menggunakan analisis Aiken V dengan hasil diatas 0,80 dengan kriteria sangat tinggi, aspek rasionalitas sebesar 0.93, aspek komponen sebesar 0.89. (2) Uji kelayakan pada uji coba skala kecil, penilaian guru berada pada prosentase 86.90 (sangat tinggi), peserta didik sebesar 78.61 (Tinggi) dan uji coba skala besar penilaian guru pada prosentase 84.52 (sangat tinggi), peserta didik sebesar 81.37 (Sangat Tinggi). (3) Uji efektivitas dengan *output paired sample t-test* diketahui hasil analisis kriteria *enjoyment* dalam nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$, dan *keterampilan abad 21* dalam nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dapat diambil keputusan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" pengaruh yang positif terhadap *enjoyment* dan ketrampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Kata Kunci: "PROMISE", Kecerdasan Majemuk, Humanis, *Enjoyment*, *Keterampilan Abad 21*

ABSTRACT

Ismail Gani: Development of the "PROMISE" Physical Education Learning Model to Improve the Enjoyment and 21st Century Skills of Upper Class Primary School Students. **Dissertation. Yogyakarta: Sports Science Doctoral Program, Yogyakarta State University.**

Each individual has unique characteristics, not every student has kinesthetic intelligence dominance in the physical education learning process. The research aims to (1) develop the "PROMISE" physical education learning model to increase the enjoyment and 21st century skills of upper class elementary school students, (2) test the feasibility of the "PROMISE" physical education learning model to increase the enjoyment and 21st century skills of elementary school students upper class (3) testing the effectiveness of the "PROMISE" physical education learning model to increase enjoyment and 21st century skills of upper class elementary school students

The research method used in this research is Research and Development (R&D) using 10 research stages. Product validation is based on the assessment of 5 experts from academics and 2 experts from practitioners. The field test had a total of 7 teacher subjects and 138 students, while the effectiveness test was carried out with 28 student subjects. The instrument used was a questionnaire that was tested valid by 5 experts with an Aiken V formula value above 0.80. Data analysis uses the Aiken formula at the validation stage, quantitative descriptive at the feasibility stage and paired t-test for the effectiveness test

The results of this research are (1) Produce a physical education learning model "PROMISE" to increase the enjoyment and 21st century skills of upper grade elementary school students (2) a physical education learning model "PROMISE" to increase enjoyment and 21st century skills of elementary school students on those that are suitable for use, (3) Producing a "PROMISE" physical education learning model to increase enjoyment and effective 21st century skills of upper class elementary school students. Results of data analysis in research (1) Expert validation was carried out using Aiken V analysis with results above 0.80 with very high criteria, rationality aspect of 0.93, component aspect of 0.89. (2) Feasibility test in small scale trials, teacher assessment was at a percentage of 86.90 (very high), students were 78.61 (High) and in large scale trials the teacher's assessment was at a percentage of 84.52 (very high), students were 81.37 (Very Tall). (3) Effectiveness test with the paired sample t-test output shows that the results of the enjoyment criteria analysis have a significance value of $0.023 < 0.05$, and 21st century skills have a significance value of $0.000 < 0.05$. It can be decided that the physical education learning model is "PROMISE" positive influence on the enjoyment and 21st century skills of upper elementary school students.

Kata Kunci: "PROMISE", Multiple Intelligence, Humanistic, *Enjoyment*, *21st Century Skill*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan YME atas berkah, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani ”PROMISE” untuk Meningkatkan Enjoyment dan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas” dengan baik dan lancar. Hasil penelitian disertasi ini dapat selesai tidak lepas dari dorongan, bimbingan, arahan, saran, dan koreksi dari Promotor, Ko Promotor. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat: Prof. Dr. Tomoliyus, M.S sebagai Promotor peneliti yang telah membimbing dengan tulus ikhlas penuh pengertian, perhatian, dan kesabaran, dan selalu memberikan semangat motivasi, arahan dan wawasan serta berdiskusi mengenai berbagai hambatan dalam masa studi peneliti serta meluangkan waktu untuk berkonsultasi sehingga hasil penelitian disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Awan Hariono, M.Or sebagai Ko Promotor yang dengan penuh kesabaran dan pengertian memberikan bimbingan dan arahan serta memberikan motivasi, dukungan bagi peneliti dalam mengerjakan disertasi. Selanjutnya peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Hedi Ardiyanto, Hermawan, M.Or selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi S3 di Universitas Negeri Yogyakarta
3. Prof. Dr. Sumaryanti, M.S., selaku Kaprodi Program Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dosen penguji dalam penelitian disertasi ini, yang memberikan saran dan masukan sehingga disertasi ini menjadi lebih baik.
5. Bapak Agus Subandi dan Ibu Istiyah, orang tua yang menjadi bagian dalam setiap doa.
6. Istri: Desmutri Haasanawati yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
7. Isaq Yusuf, Husein Fatahillah, Islam Habibi, dan Issadam Khusni, saudara kandung yang selalu memberikan dukungan.
8. Para Ahli yang terlibat dalam disertasi ini, yang memberikan saran dan masukan sehingga pengembangan dalam disertasi ini menjadi lebih baik.
9. Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terlibat dalam disertasi ini.

10. Teman-teman mahasiswa S3 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan tahun 2021.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moril.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat dari Allah swt dan semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Yogyakarta, Januari 2025

Ismail Gani

DAFTAR ISI

DISERTASI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan	14
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	14
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Asumsi Pengembangan	16
BAB II.....	17
KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Atas	17
2. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.....	25
3. PROMISE	32
4. Kecerdasan Majemuk.....	33
5. Teori Belajar Humanistik.....	40
6. Relevansi Kecerdasan Majemuk dengan Teori Belajar Humanis	42
7. <i>Enjoyment</i>	44
8. Keterampilan Abad 21	46

9. Model Pembelajaran	48
10. <i>Project Based Learning</i>	50
11. Model Pembelajaran PROMISE.....	56
B. Kajian Penelitian Relevan	76
C. Kerangka Berfikir	83
D. Pertanyaan Penelitian	85
BAB III	87
METODE PENELITIAN	87
A. Model Pengembangan	87
B. Prosedur Pengembangan	87
C. Sumber Data Penelitian	92
D. Jenis data	94
E. Pengumpulan Data	94
F. Instrumen Penelitian	94
1. Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran	94
2. Instrumen Kelayakan Produk (Validasi Ahli).....	99
3. Instrumen Kelayakan Produk (Uji Lapangan)	101
4. Instrumen Enjoyment Peserta Didik	104
5. Instrumen Keterampilan Abad 21	106
G. Analisis Data	109
1. Analisis Data menggunakan Deskriptif Persentase	110
2. Analisis data menggunakan dengan validitas Formula Aiken.....	111
3. Analisis Data Paired T Test	111
BAB IV	113
HASIL DAN PEMBAHASAN	113
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	113
1. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi	113
2. Perencanaan produk yang akan dikembangkan	117
3. Pengembangan draft produk awal.....	117
4. Revisi Produk.....	123
B. Hasil Uji Coba Produk	137
1. Uji Lapangan Skala Kecil	137
2. Uji Coba Skala Besar.....	139
3. Hasil Uji Efektivitas.....	141

C.	Revisi Produk setelah Uji Coba Skala Kecil dan Luas.....	144
D.	Kajian Produk Akhir	145
E.	Keterbatasan Penelitian	147
BAB V.....		149
SIMPULAN DAN SARAN		149
A.	Simpulan Tentang Produk	149
B.	Saran Pemanfaatan Produk.....	149
C.	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	150
1.	Diseminasi	150
2.	Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	151
DAFTAR PUSTAKA		153
LAMPIRAN.....		164
”PROMISE”		199
PENDAHULUAN.....		200
KAJIAN TEORI.....		203
A.	Teori <i>Multiple Intelligence</i>	203
B.	Toeri Belajar Humanis	205
C.	Model Pembelajaran	206
D.	Pendidikan Jasmani	208
E.	<i>Project Based Learning</i>	212
F.	Karakteristik Peserta Didik	214
G.	<i>Enjoyment</i>	216
H.	Keterampilan Abad 21	218
MODEL PEMBELAJARAN PROMISE.....		219
ASSESMENT PROMISE.....		233
KELAYAKAN MODEL PEMBELAJARAN ”PROMISE”		241

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kecerdasan Majemuk.....	37
Gambar 2. Ilustrasi perbedaan pembelajaran Tradisional dan Proyek.....	52
Gambar 3. Sintaks Model PROMISE.....	61
Gambar 4 Ilustrasi produk hasil PROMISE 1	63
Gambar 5. Ilustrasi Produk Hasil PROMISE 2	63
Gambar 6. Ilustrasi Aktivitas Fisik.....	69
Gambar 7. Kerangka Befikir Penelitian.....	84
Gambar 8. Tahapan Penelitian Pengembangan	88
Gambar 9. Draft Awal Sintaks Model Pembelajaran.....	118
Gambar 10. Sintaks Model PROMISE setelah revisi	125
Gambar 11. Ilustrasi produk PROMISE 1	127
Gambar 12. Ilustrasi produk PROMISE 2	127
Gambar 13. Ilustrasi Aktivitas Fisik	133
Gambar 14. Roadmap penelitian lanjutan	152

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 Kelas IV	29
Tabel 2. Kompetensi Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 Kelas V dan VI	30
Tabel 3. Strategi instruksional berdasarkan kecerdasan majemuk.....	38
Tabel 4. Strategi Bejar sesuai kecerdasan	38
Tabel 5. Strategi Bejar sesuai kecerdasan lanjutan.....	39
Tabel 6. Kebutuhan belajar berdasarkan kecerdasan majemuk.....	39
Tabel 7. Implementasi PROMISE	74
Tabel 8. State of the arts	83
Tabel 9. Demografi responden analisis kebutuhan	93
Tabel 10. Kisi Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan.....	95
Tabel 11. Instrumen Analisis Kebutuhan Syntax & Sistem Sosial.....	95
Tabel 12. Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan Prinsip Reaksi, Sistem Pendukung & Dampak.....	96
Tabel 13. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument analisis kebutuhan	97
Tabel 14. Hasil uji empirik instrument analisis kebutuhan	98
Tabel 15. reliabilitas instrument analisis kebutuhan	98
Tabel 16. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Draft Model.....	99
Tabel 17. Instrumen Kelayakan Draft Model Pembelajaran butir 1 s.d 8.....	99
Tabel 18. Instrumen Kelayakan Draft Model Pembelajaran butir 9 s.d 23	100
Tabel 19. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument kelayakan draft.....	101
Tabel 20. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Model untuk Guru	102
Tabel 21. Instrumen Kelayakan Model untuk Guru	102
Tabel 22. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument kelayakan model untuk guru.....	103
Tabel 23. Kisi-Kisi Instrumen Enjoyment untuk Peserta Didik	104
Tabel 24. Instrumen Enjoyment untuk Peserta Didik	104
Tabel 25. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument enjoyment	105
Tabel 26. Hasil ujii empirik instrument enjoyment.....	106
Tabel 27. Kisi- kisi instrumen keterampilan abad 21 peserta didik.....	107
Tabel 28. Instrumen keterampilan abad 21 peserta didik	107
Tabel 29. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument keterampilan abad 21 ...	108
Tabel 30. Uji empirik instrumen keterampilan abad 21	109
Tabel 31. Reliabilitas instrumen keterampilan abad 21	109
Tabel 32. Kriteria deskriptif persentase	110
Tabel 33. Formula Aiken	111
Tabel 34. Kategori nilai gain skor	112
Tabel 35. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Model.....	116
Tabel 36. Draft Sintaks Model Pembelajaran yang dikembangkan.....	119
Tabel 37. Hasil Formula Aiken V kelayakan draft model.....	122
Tabel 38. Hasil analisis implementasi produk skala kecil.....	138
Tabel 39. Hasil analisis enjoyment peserta didik skala kecil	139
Tabel 40. Hasil analisis implementasi produk skala besar	140
Tabel 41. Hasil analisis enjoyment peserta didik skala besar.....	141

Tabel 42. Normlitas data uji efektivitas enjoyment.....	141
Tabel 43. Paired Samples Statistics Enjoyment	142
Tabel 45. Paired Sample Test Enjoyment	142
Tabel 46. Gain score uji efektivitas enjoyment	142
Tabel 47. Normlitas data uji efektivitas keterampilan abad 21	143
Tabel 48. Analisis Paired Samples Statistics Keterampilan Abad 2	143
Tabel 49. Paired Samples Correlations keterampilan abad 21	144
Tabel 50. Paired Sample Test Keterampilan Abad 21	144
Tabel 51. Gain score uji efektivitas keterampilan abad 21	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan abad 21 atau sering diistilahkan *21st century skill* merupakan faktor penting yang perlu dikuasai untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Pembelajaran abad 21 didesain untuk membekali peserta didik memiliki keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, colaboration, and creativity*. Seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik adalah seseorang yang mampu menyampaikan ide-idenya kepada orang lain (Lunenburg, 2010). Dalam keterampilan *soft skills*, keterampilan berkomunikasi ini menempati urutan pertama dari seluruh soft skills yang ada (Patacsil & Tablatin, 2017). Tanpa komunikasi yang baik, seseorang tidak akan mampu menyampaikan gagasan atau pendapat. Sebaik apapun ide atau gagasan tersebut tidak akan bermakna jika tidak dikomunikasikan dengan baik. Kolaborasi adalah suatu proses bekerjasama, berkoordinasi, dan mengandung unsur ketergantungan yang positif dalam suatu kelompok yang mengarah pada tujuan bersama yang hendak dicapai (Dewi et al., 2020). Salah satu bekal untuk menangani permasalahan perkembangan di era teknologi canggih adalah dengan keterampilan berkolaborasi (Rahmawati, 2019). Di era Revolusi Industri 4.0 yang berlangsung pada abad 21, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta ketrampilan komunikasi

dan kolaborasi (Yamin & Syahrir, 2020). Tantangan baru Era Society 5.0 dimana masyarakat diharapkan dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0. Era ini menjadi peluang sekaligus tantangan baru bagi peserta didik untuk meningkatkan *soft skill* sebagai persiapan di masa yang akan datang. Keterampilan abad 21 dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran tanpa terkecuali mata pelajaran pendidikan jasmani.

Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang diyakini dapat mewujudkan tujuan pendidikan serta mempersiapkan generasi menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Pendidikan Merdeka Belajar merupakan respon terhadap kebutuhan sistem pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 (Yamin & Syahrir, 2020). Kurikulum merdeka belajar hadir sebagai jawaban atas terjadinya transformasi komprehensif pada keseluruhan aspek, terutama tuntutan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan beradaptasi (Indarta et al., 2022). Merdeka belajar merupakan suatu langkah yang tepat untuk mencapai pendidikan yang ideal yang sesuai dengan kondisi saat ini dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi yang tangguh, cerdas, kreatif, dan memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia (Ainia, 2020).

Merdeka belajar dimaknai pembelajaran yang mengembirakan dimana guru dan peserta didik diberikan kebebasan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c dirancang agar peserta didik mengalami proses belajar sebagai pengalaman yang menimbulkan emosi positif. Diperjelas pada pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit dilakukan dengan cara; a) menciptakan suasana belajar yang gembira, menarik, aman, dan bebas dari perundungan, b) menggunakan berbagai variasi metode dengan mempertimbangkan aspirasi dari Peserta Didik, serta tidak terbatas hanya di dalam kelas; dan c) mengakomodasi keberagaman gender, budaya, bahasa daerah setempat, agama atau kepercayaan, karakteristik, dan kebutuhan setiap Peserta Didik. Merdeka belajar membantu guru dan peserta didik lebih merdeka dalam berpikir, lebih inovatif dan kreatif, serta bahagia dalam kegiatan pembelajaran (Daga, 2021).

Kegembiraan dan kebebasan terkait pengembangan potensi peserta didik dalam merdeka belajar merupakan hal yang berkaitan. Merdeka belajar memberi kebebasan pada peserta didik dan guru untuk mengembangkan bakat dan keterampilan yang ada dalam diri karena selama ini pendidikan lebih menekankan pada aspek pengetahuan (Ainia, 2020). Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang ditujukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik (*student-centered*) dan inovatif (Indarta et al., 2022). Merdeka belajar membebaskan

guru untuk menyusun pembelajaran yang menekankan pada materi esensial dengan mempertimbangkan karakteristik sehingga capaian pembelajaran akan tercapai lebih bermakna, menyenangkan, dan mendalam (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Suatu pembelajaran akan menjadi hal yang menyenangkan jika ia sesuai dengan kesenangan dan bakat anak. Dan anak-anak akan berkembang dengan kemampuan dan bakat dasar yang ia senangi dan ia miliki sejak awal (Fadilah, 2019). Bagi seorang guru untuk merangsang kompetensi intelektual pada peserta didiknya, penting untuk menyediakan kegiatan yang mencakup semua jenis kecerdasan (Yalmanci & Gozum, 2013). Kecerdasan majemuk yang memiliki kekuatan dan potensi untuk instruktur atau pendidik untuk mengembangkan metodologi dan pendekatan yang fleksibel dan cukup luas untuk menangani audiens yang beragam ini dengan keahlian atau potensi yang berbeda (Donovan & Farlane, 2011).

Multiple Intelegence atau kecerdasan majemuk merupakan satu teori belajar yang menjelaskan bahwa seseorang memiliki potensi yang beragam, dan tidak hanya dilihat dari satu alat ukur saja. Teori kecerdasan majemuk dikemukakan oleh Howard Gardner. Kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu masalah dimana setiap anak memiliki kecerdasan masing masing secara unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Ahdan et al., 2019). Kecerdasan majemuk terdiri dari banyak kemampuan dan potensi individu sesuai dengan cara belajarnya (Donovan & Farlane, 2011). Armstrong (2009:27) menjelaskan bahwa teori *multiple intelligences* memperluas lingkup potensi dalam diri

manusia di luar batas-batas nilai IQ. Kecerdasan tidak terbatas pada kecerdasan intelektual yang diukur dengan menggunakan beberapa tes inteligensi yang sempit saja, tetapi kecerdasan juga menggambarkan kemampuan peserta didik pada bidang seni, spasial, olah-raga, berkomunikasi, dan cinta akan lingkungan (Maarif et al., 2020). Kecerdasan majemuk memandang bahwa manusia itu pada dasarnya memiliki banyak kecerdasan dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kecerdasan-kecerdasan tersebut sampai batas maksimal bila berada pada lingkungan yang mendukung (Syarifah, 2019). *Multiple Intelegence* adalah kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang (peserta didik) yang meliputi verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, ritmik musik, fisik-kinestetik, interpersonal, intrapersonal, kecerdasan naturalistic (Yaumi et al., 2018).

Merdeka belajar dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk sejalan dengan teori belajar humanisme. Hal terpenting yang diutamakan dalam teori humanisme adalah lebih menekankan kehidupan kejiwaan manusia, di mana terdapat berbagai potensi yang khas untuk diberdayakan (Insani, 2019). Teori humanistik teori yang lebih mementingkan bagaimana memanusiakan manusia, maksudnya adalah individu yang belajar mampu mengembangkan potesensi yang dimilikinya (Boiliu et al., 2022). Teori belajar humanisme berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu mereka

dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka (Dahar, 2011). Konsep dan tujuan humanisme pendidikan pada dasarnya adalah pendidikan yang memanusiakan manusia yaitu pendidikan yang menghargai, menggali, melayani, membantu anak untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Humanisme dalam pendidikan merupakan proses humanisasi yang memperhatikan keunikan yang ada pada diri manusia (Sarnoto, 2017).

Proses pendidikan jasmani hendaknya dapat diselenggarakan dengan model yang dapat memberikan rasa gembira dan berorientasi pada peserta didik sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dapat tercapai. Guru Pendidikan Jasmani bisa menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik merasa senang sehingga peserta didik akan berminat mengikuti proses pembelajaran serta membuat peserta didik memiliki *psychological well-being* yang tinggi dengan begitu kemungkinan peserta didik untuk melakukan prokrastinasi semakin rendah (Y. Utami & Kriswanto, 2019). Guru pendidikan jasmani harus meningkatkan penggunaan gaya mengajar yang lebih berpusat pada peserta didik untuk menciptakan penguasaan yang lebih melibatkan suasana pembelajaran (Mawarti et al., 2022). Pendidikan jasmani dapat disusun dengan model pembelajaran yang humanis dan mempertimbangkan beragam kecerdasan peserta didik. Penerapan Teori Kecerdasan Ganda dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik dan guru, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Pendidikan jasmani tidak hanya identic dengan

tujuan fisik atau kinestik saja, namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak dan/atau olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018). Guru pendidik jasmani harus menyediakan berbagai pembelajaran yang dapat dinikmati dan dilakukan oleh setiap kecerdasan. Aktivitas di kelas pendidikan jasmani harus menyenangkan untuk setiap kecerdasan, sehingga mereka akan merasa senang untuk melakukan dan mempraktikkan aktivitas apa pun untuk mempromosikan perilaku sehat mereka (Ardha et al., 2018). Aktivitas jasmani tidak hanya sebagai tujuan, namun dapat artikan juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. (Kurniawan & Suharjana, 2018). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan dan sumber belajar lainnya yang bertujuan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistemik (Rahmat et al., 2019).

Pendidikan jasmani hendaknya dapat diselenggarakan dengan model yang berorientasi pada keragaman kecerdasan peserta didik (Rivera Sosa et al., 2020). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 16 Tahun 2022 pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan cara mengakomodasi keberagaman karakteristik, dan kebutuhan setiap peserta didik. Pendidikan

jasmani tidak hanya identik dengan tujuan fisik atau kecerdasan kinestetik saja, namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018)(Rachman, 2011). Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk mendorong setiap peserta didik (yang baik atau tidak dalam keterampilan olahraga) untuk hidup sehat, dan itu dapat diterapkan lebih mudah dengan pemahaman yang baik tentang teori kecerdasan majemuk (Ardha et al., 2018).

Pendidikan jasmani belum dilaksanakan terus menerus memfasilitasi keragaman kecerdasan majemuk, serta kurang memberikan rasa gembira bagi sebagian peserta didik. Sebuah studi menjelaskan bahwa sejumlah 20% anak-anak yang tidak menyukai sesi pendidikan jasmani. Selain itu, terdapat bukti bahwa semakin banyak peserta didik yang menganggap pendidikan jasmani kurang relevan, menarik, dan menyenangkan (Gard et al., 2013). Pengajaran pendidikan jasmani telah mengalami pergeseran menjadi pendidikan olahraga artinya aktivitas jasmani yang seharusnya menciptakan suasana belajar dalam situasi gerak aktivitas jasmani berubah menjadi belajar dalam situasi olahraga yang berupa latihan untuk penguasaan keterampilan gerak cabang olahraga tertentu (Widodo, 2018). Masalah klasik pembelajaran pendidikan jasmani secara umum adalah bagaimana pembelajaran itu belum bisa dikemas oleh guru menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, masih menjadi pembelajaran yang monoton dan menakutkan bagi peserta didik (Yani, 2018).

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*Teacher Centered*). Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran pendidikan jasmani sebagai medium pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi anak seutuhnya (Rachman, 2011). Guru banyak menekankan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan teknis terstruktur, tidak memperhatikan lingkungan dan keinginan peserta didik (Kaloka et al., 2023)(Rachman, 2011)(Widodo, 2018)(López Ávila et al., 2021). Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa model yang paling dominan digunakan guru pendidikan jasmani sekolah dasar adalah menggunakan pendekatan drilling sejumlah 53,3 % dalam proses pembelajarannya (Sujarwo et al., 2021).

Beberapa penelitian menjelaskan terkait aktifitas jasmani untuk mengembangkan kecerdasan majemuk. Penelitian (Xie & Xu, 2022) mengadopsi teori kecerdasan ganda dalam pengajaran pendidikan jasmani perguruan tinggi. Penelitian memilih pengajaran bola basket perguruan tinggi sebagai yang utama objek penelitian dan menggunakan teori pengajaran ganda untuk menganalisis pengaruh pengajaran bola basket perguruan tinggi terhadap teknologi olahraga peserta didik, kemampuan praktis, dan pemikiran kemampuan, yang secara efektif dapat memperkuat inisiatif peserta didik dan semangat untuk belajar basket. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa metode pengajaran berpedoman pada teori kecerdasan ganda dirancang untuk yang cerdas karakteristik peserta didik dalam kelompok eksperimen, dan guru dan

peserta didik berkomunikasi satu sama lain lainnya selama periode pengajaran, yang secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Penelitian dan pengembangan (Kusriyanti & Sukoco, 2020) menghasilkan sebuah Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis peserta didik. Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar berisikan empat model permainan, yaitu: (1) tanggap gempa, (2) jelajah alam, (3) pilah sampah, dan (4) meniru hewan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani di SD kelas bawah. Dua penelitian diatas, menjelaskan aktivitas jasmani dalam proses pembelajaran memiliki keterkaitan dengan kecerdasan majemuk.

Dari relevansi penelitian sebelumnya, belum dikembangkan model yang secara spesifik menjelaskan tentang prosedur dalam pembelajaran aktivitas jasmani berbasis kecerdasan majemuk untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik kelas atas. Analisis kebutuhan menggambarkan bahwa guru pendidikan jasmani membutuhkan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas. Penelitian analisis kebutuhan dengan responden guru PJOK sekolah dasar dari lima kabupaten/kota di propinsi DIY memberikan gambaran bahwa kebutuhan pengembangan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di

sekolah dasar DIY dengan persentase 87.00 dan masuk dalam kategori sangat tinggi (Gani et al., 2023).

Berdasarkan teori, penelitian, dan fakta lapangan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah dasar masih terdapat pendekatan belajar yang lebih fokus pada keterampilan motorik atau kecerdasan kinestetik. Pendidikan jasmani masih dilaksanakan menggunakan *teacher centered*. Fakta tersebut dapat menjelaskan bahwa pendidikan jasmani belum dilaksanakan terus menerus untuk memfasilitasi kecerdasan majemuk peserta didik dengan pendekatan humanisme. Pembelajaran abad 21 didesain untuk membekali peserta didik memiliki keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, colaboration, and creativity*. Dari beberapa teori disimpulkan hasil belajar pendidikan jasmani dipengaruhi *enjoyment* peserta didik. Penelitian relevan terkait adopsi teori kecerdasan ganda dalam pengajaran pendidikan jasmani perguruan tinggi yang secara efektif dapat memperkuat inisiatif peserta didik dan semangat untuk belajar basket. Namun, dari penelitian diatas belum ditemukan model yang secara spesifik menjelaskan tentang prosedur dalam pembelajaran aktivitas jasmani berbasis kecerdasan majemuk secara keseluruhan. Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian mendalam dan mengembangkan sebuah “model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis multiple intelegence untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar”. Model pembelajaran menjelaskan prosedur yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran aktivitas Jasmani.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan analisis kebutuhan dan dukungan teori tentang variable yang dikembangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut;

1. Keterampilan abad 21 penting bagi peserta didik untuk menghadapi masa depan, namun pembelajaran pendidikan jasmani belum optimal melatih keterampilan tersebut.
2. Pembelajaran yang humanis dapat memfasilitasi kecerdasan majemuk peserta didik, namun belum sepenuhnya pembelajaran pendidikan jasmani memfasilitasi keberagaman kecerdasan majemuk peserta didik.
3. Pembelajaran pendidikan jasmani seyogyanya diselenggarakan secara menghibur, namun masih cukup banyak asumsi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani tidak menarik dan kurang menyenangkan.
4. Pembelajaran sebaiknya berorientasi pada kebutuhan peserta didik, namun pembelajaran pendidikan jasmani mayoritas menggunakan pendekatan *teacher centered*.
5. Belum adanya model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas atas
6. Guru pendidikan jasmani sekolah dasar membutuhkan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Maka penelitian akan dibatasi pada “pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *multiple intelegence* untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 Peserta didik Sekolah Dasar kelas atas”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” yang valid untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 Peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk;

1. Mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas”.
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas”.
3. Menguji keefektifan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas”.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk berupa model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas”. Model pembelajaran PROMISE disusun berdasarkan kerangka konseptual dan analisis kebutuhan. Model pembelajaran PROMISE dikembangkan berdasarkan teori kecerdasan majemuk, teori belajar humanistic, teori model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas atas, serta teori pendidikan jasmani. Model pembelajaran PROMISE dikembangkan untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar.

Komponen model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE terdiri dari syntax urutan langkah pembelajaran, system social, prinsip reaksi, system pendukung, dan dampak pembelajaran baik intruksional maupun dampak pengiring. Model pembelajaran PROMISE yang dikembangkan teruji valid oleh ahli akademisi dan praktisi, layak digunakan dari penilaian guru dan peserta didik, serta efektif untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas

Untuk mendukung model tersebut, peneliti menambahkan (1) buku panduan yang berisi langkah-langkah pelaksanaan aktivitas pembelajaran dari pendahuluan hingga penutup, (2) berberapa contoh implementasi model pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang ada pada kurikulum yang dikembangkan

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian akan bermanfaat dan berkontribusi pada keilmuan olahraga khususnya dibidang pembelajaran pendidikan jasmani
 - b. Sebagai alternatif model pembelajaran pendidikan pendidikan jasmani bagi guru dan peserta didik Sekolah Dasar

2. Secara Praktis

- a. Bermanfaat bagi guru dalam penerapan model pembelajaran pendidikan pendidikan jasmani yang menyenangkan
- b. Bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan *enjoyment* dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk
- c. Bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE adalah model pembelajaran yang dikembangkan dengan memfasilitasi kecerdasan majemuk peserta didik, dan disesuaikan dengan teori belajar humanistic sehingga dapat meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Atas

a. Hakikat Sekolah Dasar

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang system pendidikan nasional, pasal 17 menjelaskan bahwa sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang dijadikan sebagai landasan menuju jenjang pendidikan menengah. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar, pada bab ketentuan umum pasal 1 memperjelas bahwa Sekolah Dasar yang selanjutnya disebut SD adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Aka, 2016). Sekolah dasar ini adalah tempat siswa mempelajari dasar-dasar sains, menurut taksonomi Bloom. Sebagai hasil dari pendidikan mereka, para siswa ini berkembang dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fondasi yang

diperoleh dalam pendidikan sekolah dasar saling berkesinambungan, sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar (Melianti et al., 2023). Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tujuan pendidikan, adapun tujuan pendidikan sekolah dasar meliputi; 1) menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa, 2) meberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa, 3) membentuk warga negara yang baik, 4) melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan di SLTP, 5) memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar bekerjadi masyarakat, 6) terampil untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup (Ma'sumah et al., 2024).

b. Hakikat Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Atas

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri lewat proses pendidikan. Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 10 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret atau tergolong peserta didik kelas bawah (Siti, 2017). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Sedangkan umur yang bekisar antara 10 sampai 13 tahun tergolong peserta didik kelas atas.

c. Karakteristik Peserta didik Kelas Atas

Berdasarkan pendapat Piaget dalam Susanto (2015: 77) bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar kelas atas-bawah mempunyai karakteristik berbeda, secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah;
- 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif;
- 3) Tahap operasional konkret/kelas bawah (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret;
- 4) Tahap operasional formal/kelas atas (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Havighurst yang dikutip Desmita (2014: 35) dalam Psikologi Perkembangan Peserta Didik, lebih lanjut perkembangan anak usia sekolah dasar kelas atas meliputi:

- 1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik;
- 2) Rasa ingin tahu lebih tinggi;
- 3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok tinggi;
- 4) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin;
- 5) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat;

- 6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif;
- 7) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai;
- 8) Mencapai kemandirian pribadi.

Peserta didik sekolah dasar kelas atas, yang umumnya berusia 10–12 tahun, berada pada fase perkembangan operasional konkret menurut Jean Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis mengenai objek konkret dan situasi nyata, tetapi belum sepenuhnya memahami konsep abstrak. Penelitian oleh Fatimah (2021) menunjukkan bahwa anak pada usia ini cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung, eksperimen, atau aktivitas berbasis proyek dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoretis. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis aktivitas sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

Secara sosial-emosional, peserta didik kelas atas mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan menghargai pendapat orang lain. Menurut penelitian oleh Wibowo (2022), pembelajaran kolaboratif yang melibatkan kerja kelompok dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati, tanggung jawab, dan komunikasi antarindividu. Strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan sosial-emosional ini mencakup permainan edukatif, diskusi kelompok, dan simulasi peran. Peserta didik yang duduk di kelas atas SD mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini mereka mulai mencoba membuktikan bahwa

mereka "dewasa". Mereka merasa "saya dapat mengerjakan sendiri tugas itu, karenanya tahap ini disebut tahap "*I can do it my self*". Mereka sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerja sama dengan kelompok dan bertindak menurut cara - cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur (Sugiyanto: 2009)

Dari segi fisik, peserta didik kelas atas menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan halus. Hal ini mendukung mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang lebih kompleks, seperti olahraga atau permainan yang melibatkan koordinasi dan strategi. Penelitian oleh Rahmawati et al. (2020) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani yang melibatkan aktivitas fisik intensif mampu meningkatkan keterampilan motorik sekaligus mendukung kesehatan fisik peserta didik. Oleh karena itu, pengintegrasian aktivitas fisik dalam kurikulum sangat penting untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik.

d. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Peserta Didik

Perkembangan peserta didik sekolah dasar kelas atas dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, mencakup aspek internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan psikologis

peserta didik, seperti kesehatan fisik, motivasi belajar, minat, dan bakat. Slameto (2013) menyatakan bahwa faktor-faktor ini berperan signifikan dalam menentukan prestasi belajar peserta didik. Faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan peserta didik mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Faktor yang berpengaruh pada perkembangan individu peserta didik terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal kondisi fisik merupakan faktor biologis individu yang merujuk pada faktor genetik yang diturunkan oleh kedua orang tuanya (Rosmi, 2016). Faktor ini dimulai dari masa pembuahan sel telur oleh sel jantan. Unsur-unsur di dalam struktur genetik inilah yang memprogramkan tumbuhnya sel tubuh pada manusia. Faktor Gizi Asupan makanan kesehatan individu sangat tergantung pada pemberian gizi yang baik dan seimbang. Hal ini merupakan faktor yang sangat penting dalam merangsang tumbuh kembang individu dan merangsang perkembangan otak dan sistem syarafnya yang merupakan bagian paling penting dalam menentukan tumbuh dan kembang individu. Cacat dan Penyakit kondisi individu yang cacat banyak disebabkan oleh beberapa hal yaitu genetik; ibu mengandung yang kurang gizi, obat-obatan/alcohol; radiasi; keadaan emosional ibu selama mengandung. Kondisi Psikis dan psikis individu sangat berkaitan. Seperti yang diuraikan sebelumnya, bahwa ranah perkembangan individu menyangkut aspek fisik, intelektual yaitu kognitif dan bahasa, emosi dan sosial moral. Kondisi fisik yang tidak

sempurna atau cacat juga berkaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan dirinya. Semua kondisi di atas sangat mempengaruhi bagaimana individu dapat menjalankan proses kehidupannya.

Faktor eksternal, Lingkungan Non fisik. Stimulasi. Hal ini merupakan faktor yang penting dalam menunjang perkembangan individu (Sudarti, 2019). Individu yang mendapat stimulasi atau rangsangan yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan individu yang tidak mendapatkan banyak stimulasi. Individu akan berkembang pola-pola berfikir, merasakan sesuatu, dan bertindak laku, bila banyak diberi rangsangan yang berupa dorongan dan kesempatan dari lingkungan disekitarnya. Motivasi dalam mempelajari sesuatu. Motivasi yang ditimbulkan dari sejak usia awal akan memberikan hasil yang berbeda pada individu dalam menguasai sesuatu. Dorongan yang bersifat membangun daya fikir dan daya cipta individu, akan membuat individu termotivasi untuk melakukan yang lebih baik lagi (Hendriadi, 2021). Pola asuh dan kasih sayang dari orang tua. Orangtua merupakan area terdekat pada individu. Individu sangat memerlukan kasih sayang, perlindungan, rasa aman, sikap dan perlakuan yang adil dari orangtua. Pola asuh ini sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara individu dan orangtua. Bagaimana individu terbentuk tentunya didapat dari pembiasaan-pembiasaan yang terjadi pada situasi di rumah. Sebaliknya individu yang selalu mendapatkan kebebasan berperilaku semauanya

akan mengembangkan sikap dan perilaku yang sulit memahami dan menerima keadaan yang berbeda dengan dirinya.

e. Strategi pembelajaran peserta didik kelas atas

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar seharusnya memperhatikan karakteristik baik fisik maupun psikis anak pada usia tersebut, yaitu usia 10 sampai dengan 12 tahun. Anak-anak usia sekolah dasar kelas atas, memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak sekolah dasar di kelas bawah. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar kelas atas perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif, fisik, dan emosional mereka. Secara kognitif, anak pada usia ini berada dalam tahap operasional konkret menuju operasional formal, sehingga mereka mulai mampu berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan melakukan pemecahan masalah sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya berbasis aktivitas eksploratif, seperti proyek kelompok, diskusi, atau eksperimen, yang melibatkan penggunaan objek konkret dan situasi kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis aktivitas eksploratif, seperti proyek kelompok, diskusi, atau eksperimen yang melibatkan penggunaan objek konkret dan situasi kehidupan nyata, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Fitriani et al. (2019) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Demikian pula, studi oleh Hidayati dan Kurniawati (2018) menemukan bahwa penggunaan metode diskusi kelompok efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan akademik peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Sari et al. (2020) mengungkapkan bahwa eksperimen dengan objek konkret membantu peserta didik memahami konsep abstrak dalam pembelajaran.

2. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Rahmat et al., 2019). Menurut Dyson (2014) Pendidikan jasmani jauh lebih luas dari sekedar aktivitas fisik, jika dikurangi secara sempit hal ini akan tidak menguntungkan bagi potensi-potensi yang ada untuk masa depan. Lebih jauh Alit (Alit, 2019) menegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani

merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Di dalam indensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis (Artyhadewa, 2017).

Pendidikan jasmani tidak hanya identik dengan tujuan fisik atau kecerdasan kinestetik saja, namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018)(Rachman, 2011). Kelas Pendidikan Jasmani (PE) sangat penting untuk membina perkembangan sosial peserta didik dan mempromosikan kolaborasi (Russo et al., 2025). Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk mendorong setiap peserta didik (yang baik atau tidak dalam keterampilan olahraga) untuk hidup sehat, dan itu dapat diterapkan lebih mudah dengan pemahaman yang baik tentang teori kecerdasan majemuk (Ardha et al., 2018).

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Kurniawan & Suhajana, 2018). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar lainnya yang bertujuan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistemik (Rahmat et al., 2019).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai pendidikan dengan tujuan yang holistik melalui aktivitas gerak. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga

berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga.

b. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kelas Atas

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan pendidikan jasmani mengacu pada kurikulum yang berlaku berdasarkan peraturan menteri yang berlaku. Istilah kelas atas merupakan jenjang pendidikan di kelas IV, V, dan VI. Sedangkan dalam kurikulum merdeka, pengelempokan berdasarkan fase A, B, dan C di Jenjang Sekolah Dasar. Fase A merupakan peserta didik kelas I dan II, Fase B merupakan kelas III dan IV, dan fase C merupakan kelas V dan VI. Kurikulum pendidikan jasmani sekolah dasar berubah seiring dengan perkembangan waktu, kondisi ini diatur dan diperkuat dengan adanya perundangan yang berlaku. Dalam kajian pustaka ini dijelaskan ada 2 kurikulum terkini yakni kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.

c. Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013, pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah dasar mengacu pada Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan

yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: a. kompetensi inti sikap spiritual; b. kompetensi inti sikap sosial; c. kompetensi inti pengetahuan; dan d. kompetensi inti keterampilan.

Pada jenjang kelas IV, V dan VI Kompetensi inti sikap spiritual dan kompetensi inti sikap social memiliki rumusan yang relative sama. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Sedangkan kompetensi Inti pengetahuan dan Keterampilan setiap jenjang dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 1. Kompetensi Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 Kelas IV

Kelas	Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
IV	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 2. Kompetensi Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 Kelas V dan VI

Kelas	Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
V	Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak
VI	Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain	Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

d. Pendidikan Jasmani Kurikulum Merdeka

Dalam kurikulum Kurikulum Merdeka, pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah dasar mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Elemen Pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik di akhir setiap fase. Pada akhir Fase C, capaian pembelajaran secara umum adalah peserta didik memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak. Mereka

mentransfer strategi gerak dari suatu situasi gerak ke situasi lainnya. Peserta didik memprediksi strategi gerak dan menguji efektivitas penerapannya dalam berbagai situasi gerak. Mereka merancang dan menguji peraturan serta memodifikasi permainan dalam rangka mendukung fair play dan inklusi dalam berbagai konteks gerak. Peserta didik menggambarkan kontribusi mereka sebagai anggota kelompok atau tim. Mereka menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani terhadap kesehatan dan faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi. Peserta didik mengeksplorasi promosi kesehatan terkait aktivitas jasmani dan strategi untuk mencapainya.

Capaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani fase C terdiri dari 4 Elemen Capaian Pembelajaran diantaranya; 1) Terampil Bergerak, 2) Belajar melalui Gerak, 3) Bergaya hidup aktif, dan 4) memilih hidup yang menyehatkan. Elemen terampil bergerak menjelaskan bahwa Peserta didik menyesuaikan dan memodifikasi keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak. Peserta didik mentransfer strategi gerak yang sudah dikuasai ke dalam berbagai situasi gerak yang berbeda. Peserta didik menginvestigasi berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak. Belajar melalui Gerak menjelaskan bahwa Peserta didik memprediksi dan menguji efektivitas penerapan strategi gerak dalam berbagai situasi gerak. Peserta didik merancang dan menguji peraturan alternatif dan modifikasi permainan untuk mendukung fair play dan partisipasi

inklusif. Peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan peran dan tanggung jawab.

Elemen Bergaya hidup aktif dijabarkan bahwa Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani untuk menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani di luar ruang dan/atau lingkungan alam dan menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi, baik secara pribadi maupun kelompok. Peserta didik mengeksplorasi rekomendasi aktivitas jasmani serta pencegahan perilaku sedenter dan membahas strategi pencapaiannya. Elemen memilih hidup yang menyehatkan dijelaskan bahwa Peserta didik mengidentifikasi risiko kesehatan akibat gaya hidup dan pencegahan melalui aktivitas jasmani berdasarkan rekomendasi otoritas kesehatan, memilih makanan sehat untuk menunjang aktivitas jasmani berdasarkan informasi kandungan gizi pada makanan, dan mempraktikkan penanganan cedera sedang sesuai pemahaman tentang prinsip pertolongan pertama.

3. PROMISE

PROMISE merupakan akronim dari *Project Based Multiple Intelligence and Humanistic Educations*. Sebuah inovasi model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan peserta didik kelas atas dalam pembelajaran pendidikan

jasmani. Teori belajar humanistic dan kecerdasan majemuk melatarbelakangi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani perlu dikembangkan dengan memperhatikan potensi peserta didik. Teori ini menimbulkan tantangan terhadap konsep kecerdasan tradisional, yang mengakui hanya satu bentuk kecerdasan, dan menggunakan satu metode dalam pendidikan, yang menyebabkan hilangnya sebagian besar kesempatan peserta didik untuk pendidikan yang efektif (Alsahli, 2020). Penerapan pemetaan gaya belajar berdasarkan kecerdasan majemuk selaras dengan prinsip pendidikan holistic dan humanis yang menekankan pengembangan beranekaragam potensi individu (Irmayanti et al., 2024).

4. Kecerdasan Majemuk

a. Hakekat Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk dapat digambarkan sebagai multi potensi dan kemampuan untuk beradaptasi dalam beberapa kondisi dan masalah, terdapat delapan profil kecerdasan yang ada pada setiap orang, namun setiap orang memiliki kekuatan masing-masing sebagai profil kecerdasan yang dominan (Ardha et al., 2018). Kecerdasan majemuk merupakan bakat atau kemampuan yang dimiliki peserta didik yang meliputi interpersonal, intrapersonal, visual-spasial, ritmik music, verbal-linguistik, logis-matematis, fisik-kinestetik, kecerdasan naturalistic (Ardha et al., 2018; Yaumi et al., 2018). Teori ini menimbulkan tantangan terhadap konsep kecerdasan tradisional, yang

mengakui hanya satu bentuk kecerdasan, dan menggunakan satu metode dalam pendidikan, yang menyebabkan hilangnya sebagian besar kesempatan peserta didik untuk pendidikan yang efektif (Alsalmi, 2020).

b. Jenis Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Abdi et al., 2013). Orang dengan kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi efisien dalam membaca, menulis, dan bercerita. Strategi pengajaran untuk kecerdasan linguistik adalah bercerita, curah pendapat, rekaman kaset, penulisan jurnal, dan penerbitan (Armstrong, 2009). Kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan untuk menangani serangkaian alasan, untuk mengenali pola dan aturan. Kecerdasan ini mengacu pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola, kategori, dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk bereksperimen dengan cara yang terkontrol dan teratur (McKenzie, 2005). Kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan untuk memahami hubungan dan koneksi dan menggunakan pemikiran simbolis, keterampilan penalaran abstrak dan berurutan Fang-Mei Tai. (2014).

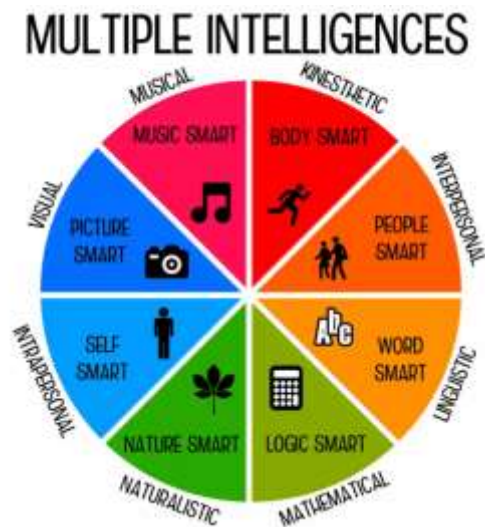
Kecerdasan Irama Musikal adalah kemampuan dan kepekaan untuk menghadapi suara, ritme, nada, dan musik, serta kemampuan untuk mengapresiasi, membedakan, mengarang, dan menampilkan

berbagai bentuk musik (Gardner, 2000). Ini adalah kapasitas untuk berpikir dalam musik, mendengarkan pola dan mengenali, dan mungkin memanipulasinya (Comeau et al., 2018). Kecerdasan Kinestetik-Jasmani adalah kecakapan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, fleksibilitas, dan kepadatan (Tracey & Richey, 2007). Kecerdasan kinestetik-jasmani adalah kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan gerakan, gerak tubuh dan ekspresi wajah, menggunakan koordinasi otak dan tubuh yang efektif, menciptakan suatu produk dengan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian tubuh (Yalmanci & Gozum, 2013). Kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan citra atau kecerdasan spasial didefinisikan sebagai kemampuan untuk secara akurat memvisualisasikan dunia visual-spasial dan mengubah persepsi visual-spasial dalam berbagai bentuk (Rettig, 2005). Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan berpikir dengan gambar, gambar, bentuk, dan garis, mempersepsikan dan memahami objek tiga dimensi (Yalmanci & Gozum, 2013)

Kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan membedakan suasana hati, niat, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan untuk merespons suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain secara tepat

(DeNevers, 2014). Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Abdi et al., 2013). Kecerdasan intrapersonal adalah kekuatan untuk memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan mereka. Komponen inti kecerdasan intrapersonal pemahaman diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri; kecerdasan suasana hati, tujuan, motivasi, temperamen, dan keinginan; dan disiplin diri, pengertian, dan harga diri (Ingram et al., 2017). Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan pikiran serta perasaan seseorang serta bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri (Abdi et al., 2013). Kecerdasan naturalis ini merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan pengetahuan alam semesta, mulai dari pengetahuan lingkungan, gejala-gejala dan fenomena alam yang terjadi, serta bagaimana cara menyayangi dan melestarikannya (Kusriyanti & Sukoco, 2020). Menurut Armstrong (2013, p.7) kecerdasan naturalis merupakan keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan individu.

Gambar 1. Kecerdasan Majemuk



c. Strategi Mengajar Berbasis Kecerdasan Majemuk.

Seorang guru tidak boleh memperlakukan peserta didik secara esensial sama, setiap otak adalah unik dengan kecerdasan yang dominan, yang memainkan peran penting dalam pembelajaran (Abdelhak & Romaisa, 2022). Sangat penting bahwa semua materi pembelajaran harus mencakup kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kekuatan mereka dan memperkuat kelemahan mereka di setiap bidang kecerdasan tertentu (Lash, 2004). Guru sebaiknya lebih memperhatikan kecerdasan ganda dalam mempersiapkan pelajaran (Griggs et al., 2009). Guru harus menyesuaikan pengajaran mereka dengan teori MI dan memastikan bahwa tujuan dan kegiatan mereka mengakomodasi dan merangsang kecerdasan semua peserta didik saat merencanakan pelajaran mereka (Abdelhak & Romaisa, 2022).

Berdasarkan jenis kecerdasan yang beragam, strategi pembelajaran disesuaikan dengan keragaman peserta didik. (Yaumi et al., 2018) menyimpulkan seperti table berikut;

Tabel 3. Strategi instruksional berdasarkan kecerdasan majemuk

<i>Multiple Intelligence</i>	<i>Strategi Instruksional</i>
<i>Verbal-linguistic</i>	<i>Brainstorming, storytelling, journal writing, and reading biography</i>
<i>Logic-mathematic</i>	<i>Critical thinking, experiment Socrates question, problem-solving</i>
<i>Visual-spatial</i>	<i>Mind mapping, visualization, Colorful paper, painting, and sketching.</i>
<i>Bodily-kinesthetic</i>	<i>Field trip, role play, pantomime, practice, demonstration.</i>
<i>Music-rhythmic</i>	<i>Discography, instrumental, recording, playing super memory music or others</i>
<i>Interpersonal</i>	<i>Jigsaw, peer teaching, teamwork, group study</i>
<i>Intrapersonal</i>	<i>Personal task/study, reflection, self- directed learning, concentration.</i>
<i>Naturalistic</i>	<i>Learning through nature, windows onto learning, plants as props, Pet-in-the-Classroom, imitating animal sounds</i>
<i>Existential</i>	<i>Responding real phenomena, charity and learning, reading the romantic poem, writing a reflective essay.</i>

Cara belajar terbaik untuk peserta didik dengan keragaman kecerdasan majemuk, disimpulkan (deNevers, 2014) dalam table berikut;

Tabel 4. Strategi Belajar sesuai kecerdasan

<i>Intelligence Area</i>	<i>Learns best through</i>
<i>Verbal / Linguistic</i>	<i>Hearing and seeing words, speaking, reading, writing, discussing and debating</i>
<i>Mathematical/ Logical</i>	<i>Working with relationships and patterns, classifying, categorizing, working with the abstract</i>

Tabel 5. Strategi Bejar sesuai kecerdasan lanjutan

<i>Intelligence Area</i>	<i>Learns best through</i>
<i>Visual / Spatial</i>	<i>Working with pictures and colors, visualizing, using the mind's eye, drawing</i>
<i>Bodily / Kinesthetic.</i>	<i>Touching, moving, knowledge through bodily sensations, processing</i>
<i>Musical</i>	<i>Rhythm, singing, melody, listening to music and melodies</i>
<i>Interpersonal</i>	<i>Comparing, relating, sharing, interviewing, cooperating</i>
<i>Intrapersonal</i>	<i>Working alone, having space, reflecting, doing self-paced projects</i>
<i>Naturalistic</i>	<i>Working in nature, exploring living things, learning about plants and natural events</i>

Kebutuhan untuk peserta didik dengan keragaman kecerdasan majemuk, disimpulkan (deNevers, 2014) dalam table berikut;

Tabel 6. Kebutuhan belajar berdasarkan kecerdasan majemuk

<i>Intelligence Area</i>	<i>Needs:</i>
<i>Verbal / Linguistic</i>	<i>Books, tapes, paper diaries, writing tools, dialogue, discussion, debated, stories, etc.</i>
<i>Mathematical/ Logical</i>	<i>Things to think about and explore, science materials, manipulative, trips to the planetarium and science museum, etc.</i>
<i>Visual / Spatial</i>	<i>Video, movies, slides, art, imagination games, mazes, puzzles, illustrated book, trips to art museums, etc</i>
<i>Bodily / Kinesthetic.</i>	<i>Role-play, drama, things to build, movement, sports and physical games, tactile experience4s, hands-on learning, etc.</i>
<i>Musical</i>	<i>Sing-along time, trips to concerts, music playing at home and school, musical instruments, etc</i>
<i>Interpersonal</i>	<i>Friends, group games, social gatherings, community events, clubs, mentors/ apprenticeships, etc.</i>
<i>Intrapersonal</i>	<i>Secret places, time alone, self-paced projects, choices, etc</i>
<i>Naturalistic</i>	<i>Order, same/different, connections to real life and science issues, patterns</i>

5. Teori Belajar Humanistik

Humanistik merupakan salah satu teori belajar yang dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Konsep pendidikan humanistik merupakan perwujudan psikologi humanistik dalam pendidikan yang memiliki sangat mempengaruhi reformasi pendidikan di dunia. Ini adalah salah satu gerakan pengajaran utama di abad ke-20 (Yao et al., 2022). Teori humanistik pada dasarnya konsep belajar yang memberikan penjelasan tentang bagaimana memanusiakan peserta didik dan mengaktualisasikan semua kemampuan potensi-potensi setiap peserta didik untuk meghadapi perubahan lingkungan disekitarnya. Teori ini mengasumsikan belajar tidak akan bermakna jika ada paksaan didalamnya (Nur Utami, 2020). Menurut teori Humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia, proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, peserta didik telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal (Perni, 2019). Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori yang membantu peserta didik untuk senang belajar pada suatu objek atau materi pelajaran dalam mengembangkan potensi diri peserta didik ke arah yang lebih baik (Yuliandri, 2017).

Pembelajaran berlandaskan teori belajar humanis menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Aplikasi teori humanisme lebih menonjolkan kebebasan setiap individu peserta didik memahami

materi pembelajaran untuk memperoleh informasi/pengetahuan baru dengan caranya sendiri, selama proses pembelajaran dalam teori ini peserta didik berperan sebagai subjek didik, peran guru dalam pembelajaran humanisme adalah fasilitator, Peserta Didik Dalam pembelajaran yang humanis ditempatkan sebagai pusat (central) dalam aktifitas belajar (Patria & Salamah, 2022). Peserta didik berperan sebagai pelaku utama (student center) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan peserta didik memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negative (Nast & Yarni, 2019). Teori belajar humanistik menekankan pada pendidikan membimbing, mengembangkan dan mengarahkan potensi dasar peserta didik (Yuliandri, 2017). Teori belajar humanisme memfokuskan pembelajarannya pada pembangunan kemampuan positif peserta didik. Teori ini membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi- potensi yang ada dalam diri mereka. Peserta didik menjadi pelaku dalam memaknai pengalaman belajarnya sendiri. Dengan teori ini guru dapat mengetahui teknik yang dapat mengembangkan jiwa anak didik dalam Pembelajaran (Patria & Salamah, 2022). Berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Dengan adanya penerapan dari teori humanisme

dalam proses pembelajaran maka akan memungkinkan anak untuk lebih menggali potensi yang dia miliki dan dapat mengembangkan bakat dan kreativitas yang ada pada dirinya (Sri Yulia Sari et al., 2022)

6. Relevansi Kecerdasan Majemuk dengan Teori Belajar Humanis

Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk selaras dengan teori belajar humanis. Penerapan pemetaan gaya belajar berdasarkan kecerdasan majemuk selaras dengan prinsip pendidikan holistic dan humanis yang menekankan pengembangan beranekaragam potensi individu (Irmayanti et al., 2024). Teori humanisme merupakan konsep yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut, penerapan dari teori humanisme memungkinkan anak untuk lebih menggali potensi yang dia miliki dan dapat mengembangkan bakat dan kreativitas yang berdasarkan dominasi kecerdasan yang terdapat pada diri peserta didik (Sri Yulia Sari et al., 2022). Pernyataan serupa menjelaskan bahwa teori belajar humanistik merupakan sebuah teori yang membantu peserta didik untuk senang belajar pada suatu objek atau materi pelajaran dalam mengembangkan potensi diri peserta didik ke arah yang lebih baik (Yuliandri, 2017). Peserta didik mengaktualisasikan dirinya, mampu mengembangkan potensinya secara utuh, bermakna dan berfungsi bagi kehidupan dirinya dan lingkungannya (Sri Yulia Sari et al., 2022). Psikologi humanistik adalah suatu sudut pandang yang menyoroti

pentingnya mempertimbangkan totalitas seseorang dan keunikan setiap orang (Tulasi & Rao, 2021). Seseorang guru tidak boleh memperlakukan peserta didik secara sama, karena setiap peserta didik memiliki keunikan dengan dominasi kecerdasan (Abdelhak & Romaisa, 2022). Kecerdasan majemuk dapat digambarkan sebagai multi potensi dan kemampuan untuk beradaptasi dalam beberapa kondisi dan masalah, terdapat delapan profil kecerdasan yang ada pada setiap orang, namun setiap orang memiliki kekuatan masing-masing sebagai profil kecerdasan yang dominan (Ardha et al., 2018).

Teori belajar humanistic dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk peserta didik dapat diimplementasikan dalam setiap proses pembelajaran. Implementasi nilai humanis dalam pembelajaran dapat terlihat dalam penerpan kecerdasan majemuk atau multiple intelegence sebagai dasar penentuan program dan metode pembelajaran peserta didik (Ramadan & Mof, 2022). Teori belajar humanisme dapat diterapkan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, mengusahakan partisipasi aktif dari peserta didik, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berani mengungkapkan pendapat, serta bagaimana seorang guru dalam proses pembelajarannya mencoba memahami jalan pikiran peserta didik dan memberikan mereka kesempatan (Robbani & Haqqy, 2021). Pemberian kesempatan dalam hal ini dapat diartikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan jalan pikiran dan

potensi yang dimiliki peserta didik. Kesimpulan artikel ilmiah dapat dijadikan penguat bahwa pembelajaran humanistic sangat erat kaitannya dengan kecerdasan majemuk. Proses pendidikan humanisme yang dilaksanakan di Sekolah Dasar ditempuh dengan penerapan kurikulum 2013 yang mengantarkan peserta didik memiliki kepribadian humanistik dan memiliki kecerdasan majemuk (Karmini, 2022). Dalam teori belajar humanistik, pendidik sebagai fasilitator diharapkan menjadi pendidik yang humanistik sehingga pendidik bisa membimbing peserta didik untuk meningkatkan potensi setiap individu dan dapat memahami diri mereka sendiri sebagai manusia yang istimewa (Saputri, 2022)

7. *Enjoyment*

Enjoyment merupakan sebuah rasa nyaman dan menikmati sebuah aktivitas. Kenikmatan digambarkan sebagai proses mengalami kegembiraan, yang mencerminkan perasaan senang, gembira, dan bahagia secara umum (Jackson, 2000). *Enjoyment* adalah emosi positif yang mengaktifkan dan diklasifikasikan sebagai aktivitas emosi (Pekrun, 2018). Kondisi tersebut dialami ketika ada kesesuaian antara tujuan pribadi individu dan tugas (Linnenbrink, 2007), asalkan tugas tersebut dinilai secara positif, dan bahwa aktivitas dianggap cukup terkendali (Pekrun, 2006). *Enjoyment* dapat timbul ketika peserta didik memiliki ketertarikan akan kegiatan yang disukai, selain itu karena peserta didik memiliki keyakinan bahwa ia dapat mengerjakan, serta

yakin bahwa kegiatan tersebut memberikan manfaat bagi dirinya (Putwain et al., 2018). Kebosanan merupakan salah satu emosi yang berlawanan dengan *enjoyment*. *Enjoyment* sangat relevan jika dibandingkan dengan kecemasan dan kebosanan, bukti empiris menunjukkan hal itu sangat spesifik domain (Goetz et al., 2006). Kebosanan mungkin juga dialami ketika ada kurangnya kendali atas aktivitas karena tuntutan melebihi kemampuan individu (Obergruesser & Stoeger, 2020). Kebosanan adalah emosi negatif yang menonaktifkan yang juga digolongkan sebagai aktivitas emosi (Pekrun, 2018). Kebosanan dialami ketika ada perbedaan antara tujuan pribadi individu dan tugas yang diberikan, atau ketika tidak ada tujuan khusus, jika kegiatan belajar tidak dinilai secara positif maupun negatif, serta ketika kontrol yang dirasakan terlalu tinggi (Pekrun et al., 2011).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c dirancang agar peserta didik mengalami proses belajar sebagai pengalaman yang menimbulkan emosi positif. Diperjelas pada pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit dilakukan dengan cara; a) menciptakan suasana belajar yang gembira, menarik, aman, dan bebas dari perundungan, b) menggunakan berbagai

variasi metode dengan mempertimbangkan aspirasi dari Peserta Didik, serta tidak terbatas hanya di dalam kelas; dan c) mengakomodasi keberagaman gender, budaya, bahasa daerah setempat, agama atau kepercayaan, karakteristik, dan kebutuhan setiap Peserta Didik. Merdeka belajar membantu guru dan peserta didik lebih merdeka dalam berpikir, lebih inovatif dan kreatif, serta bahagia dalam kegiatan pembelajaran (Daga, 2021).

8. Keterampilan Abad 21

a. Hakekat Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 merupakan faktor penting yang perlu dikuasai untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Pembelajaran abad 21 didesain untuk membekali peserta didik memiliki keterampilan 4C yaitu critical thinking, communication, collaboration, and creativity. Seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik adalah seseorang yang mampu menyampaikan ide-idenya kepada orang lain (Lunenburg, 2010). Dalam keterampilan soft skills, keterampilan berkomunikasi ini menempati urutan pertama dari seluruh soft skills yang ada (Patacsil & Tablatin, 2017). Tanpa komunikasi yang baik, seseorang tidak akan mampu menyampaikan gagasan atau pendapat. Sebaik apapun ide atau gagasan tersebut tidak akan bermakna jika tidak dikomunikasikan dengan baik. Kolaborasi adalah suatu proses bekerjasama, berkoordinasi, dan mengandung unsur ketergantungan yang positif

dalam suatu kelompok yang mengarah pada tujuan bersama yang hendak dicapai (Dewi et al., 2020). Salah satu bekal untuk menangani permasalahan perkembangan di era teknologi canggih adalah dengan keterampilan berkolaborasi (Rahmawati, 2019). Di era Revolusi Industri 4.0 yang berlangsung pada abad 21, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta ketrampilan komunikasi dan kolaborasi (Yamin & Syahrir, 2020). Tantangan baru Era Society 5.0 dimana masyarakat diharapkan dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0. Era ini menjadi peluang sekaligus tantangan baru bagi peserta didik untuk meningkatkan soft skill sebagai persiapan di masa yang akan datang. Keterampilan abad 21 dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran tanpa terkecuali mata pelajaran pendidikan jasmani.

b. Implementasi kecerdasan majemuk dan keterampilan abad 21

Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik dan guru, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir

logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013). Merancang pelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan menarik sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik menikmati pengalaman pendidikan jasmani mereka dan tetap aktif (Martin & Morris, 2013). Guru sebaiknya lebih memperhatikan kecerdasan ganda dalam mempersiapkan pelajaran (Griggs et al., 2009). Kesadaran akan perbedaan kecerdasan dan perbedaan strategi mengajar dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan meningkatkan daya ingat dalam mempercepat proses belajar (Sulaiman et al., 2010).

Literature tentang kecerdasan majemuk dalam pengajaran tenis (Mitchell & Kernodle, 2004) menjelaskan guru atau pelatih dapat mengembangkan kecerdasan verbal/linguistik pembelajar dengan menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas selama pengajaran keterampilan teknik dan taktik permainan. Peserta didik yang berbakat secara matematis-logis dapat difasilitasi menjadi ahli statistika permainan (Martin & Morris, 2013). Salah satu studi menjelaskan bahwa pengajaran bola basket di sebuah perguruan tinggi dengan pengajaran berbasis kecerdasan majemuk memperkuat inisiatif dan semangat peserta didik untuk belajar bola basket (Xie & Xu, 2022).

9. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, baik

pada individu maupun dalam konteks kelompok. Tujuan dari penerapan model pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Seiring dengan berkembangnya penelitian dan praktik pendidikan, berbagai model pembelajaran telah diusulkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik, baik itu di ranah pendidikan formal maupun informal.

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya (Permendikbudristek, 2014). Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang akan dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Budi & Listiandi, 2021). Arends (Utomo, 2020) menjelaskan bahwa ada empat ciri khusus dari model pembelajaran yang tidak dimiliki oleh strategi lain, yaitu (1) rasional teoritik yang logis yang disusun oleh pencipta dan pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilakukan dengan berhasil, dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Joyce & Weil (Utomo, 2020) menyebutkan bahwa terdapat empat konsep yang menggambarkan pelaksanaan model, yaitu: (1) sintaks, ialah suatu urutan pembelajaran yang biasanya disebut fase, (2)

sistem sosial, yaitu sistem yang menggambarkan peran dan hubungan peserta didik dan guru serta norma yang diperlukan, (3) prinsip reaksi yang memberikan gambaran kepada guru tentang bagaimana memandang dan merespon apa yang dilakukan peserta didik; dan (4) sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat keterlaksanaan suatu model, seperti seting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media belajar.

10. *Project Based Learning*

a. *Hakikat Project Based Learning*

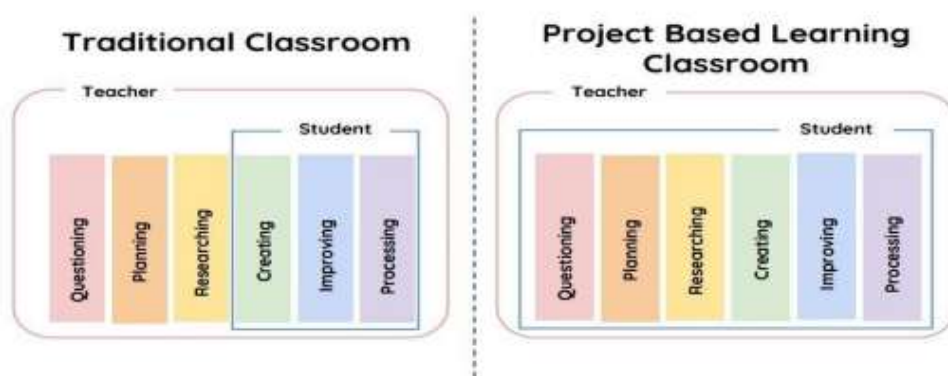
Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah melalui proyek nyata. Pembelajaran ini mengharapkan peserta didik untuk merancang, merencanakan, dan menyelesaikan proyek yang bersifat autentik dan relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini mendorong terciptanya lingkungan kelas yang dinamis yang berpusat pada keyakinan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan mendalam melalui eksplorasi aktif terhadap tantangan dan isu dunia nyata yang autentik (Wu, 2024). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi penting dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan teoritis dan keterampilan praktis yang dibutuhkan (Alsmadi et al., 2024). Merangkunm bahwa PjBL perlu berpuncak pada suatu produk atau artefak, Produk ini membedakan PjBL dari pembelajaran berbasis masalah. PBL memperluas

pembelajaran berbasis masalah melalui penambahan suatu produk atau artefak. Penciptaan suatu produk melibatkan investigasi autentik, kolaborasi dengan anggota tim dan penggunaan teknologi selama proses penyelidikan (Marnewick, 2023). Keunikan dari PjBL adalah konstruksi produk akhir, yaitu ‘artefak konkret’ (Helle et al., 2006), yang mewakili pemahaman, pengetahuan, dan sikap baru peserta didik mengenai isu yang diteliti, yang sering disajikan menggunakan video, foto, sketsa, laporan, model, dan artefak lain yang dikumpulkan (Holubova, 2008).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan instruksional yang mengutamakan pedagogi yang berpusat pada peserta didik (Cheng & Carolyn Yang, 2023). Pembelajaran ini sebagian besar dipahami sebagai metode pengajaran yang memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi potensi individu (Yang, 2020). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah pedagogi yang berpusat pada peserta didik (Hsiao et al., 2022). PjBL menganjurkan “pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik dan berdasarkan pengalaman yang mendukung “pembelajaran yang lebih mendalam” melalui eksplorasi aktif terhadap masalah dan tantangan dunia nyata” (Condliffe et al., 2017). Secara keseluruhan, model struktural dan analisis selanjutnya menggarisbawahi peran penting PBL dalam mempromosikan pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik (Rehman et al., 2024). Atribut lain dari PBL adalah dorongannya

terhadap pergeseran dari metode pengajaran berbasis ceramah tradisional ke pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik, Model ini memberi peserta didik otonomi untuk mempelajari topik secara langsung, secara aktif mencari solusi daripada secara pasif menerima informasi dari instruktur (Condliffe et al., 2017). PjBL mendorong pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan keterampilan, melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas peserta didik, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Agar PjBL berhasil, guru memainkan peran yang sangat penting dalam memotivasi peserta didik dan memfasilitasi lingkungan yang mendukung pembelajaran peserta didik. Pendekatan berbasis proyek melibatkan peserta didik dalam menyelidiki pertanyaan penting dan bermakna melalui proses yang dicirikan oleh eksplorasi dan kolaborasi (Vasset & Sundal, 2024). Pembelajaran berpusat pada peserta didik dapat diilustrasikan pada gambar berikut.

Gambar 2. Ilustrasi perbedaan pembelajaran Tradisional dan Proyek



Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Project based Learning (PjBL) merupakan pendekatan belajar yang

berpusat pada peserta didik dengan luaran utama membuat sebuah produk. Penciptaan suatu produk melibatkan investigasi autentik, kolaborasi dengan anggota tim dan penggunaan teknologi selama proses penyelidikan. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi penting dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan teoritis dan keterampilan praktis yang dibutuhkan.

b. Tahapan Project Based Learning

Implementasi pendekatan Proyek dalam pembelajaran memiliki beberapa tahapan. PjBL dibagi menjadi empat fase diantaranya; 1) penyajian tantangan, 2) pelaksanaan proyek, 3) presentasi produk, 4) refleksi dan evaluasi akhir (Cheng & Carolyn Yang, 2023). Berbagai pendapat tentang tahapan Project Based Learning dapat ditarik kesimpulan bahwa PjBL terdiri dari 4 tahap. Tahap pertama penentuan proyek, peserta didik diajak untuk memilih atau diberi proyek yang relevan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Tahap kedua Perencanaan Proyek, peserta didik merencanakan langkah-langkah yang akan diambil untuk menyelesaikan proyek tersebut. Tahap ketiga pelaksanaan proyek, peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek. Tahap keempat Presentasi dan Refleksi, tahapan ini peserta didik mempresentasikan hasil proyek. Peserta didik serta guru melakukan refleksi terhadap proses yang telah dijalani.

c. Keunggulan Project Based Learning

Project based learning memiliki keunggulan dibandingkan dengan model lainnya. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) sebagai berikut: 1). Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. 2). Keterampilan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. 3). Dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola beragam sumber. 4). Peserta didik lebih aktif dalam belajar. 5). Terjadi kolaborasi alamiah antar peserta didik. 5). Secara tidak langsung meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik. 6). Melatih peserta didik dalam mengorganisasi sebuah proyek. 7). Meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu. 8). Pembelajaran menjadi menyenangkan (Fahrezi et al., 2020). Kondisi yang relative sama dijelaskan di sebuah artikel bahwa kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek diantaranya; 1) terciptanya peningkatan dalam hal motivasi, 2) Terciptanya peningkatan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, 3) Peningkatan dalam hal kerjasama, dan 4) Terjadi dorongan dalam keterampilan komunikasi (Rokhimawan et al., 2022).

Beberapa penelitian menjelaskan tentang dampak positif dari pembelajaran berbasis Proyek. Sebuah Penelitian di 48 Sekolah menunjukkan bahwa kombinasi kelas pintar dan PjBL, yang diterapkan selama lebih dari dua bulan, mengarah pada peningkatan paling substansial dalam hasil belajar bagi peserta didik (Cheng & Carolyn

Yang, 2023). PjBL meningkatkan pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. peserta didik juga merasa bahwa PjBL mendorong kolaborasi dan negosiasi mereka dalam kelompok. Namun, beberapa peserta didik melaporkan kurangnya motivasi untuk kerja tim (Ralph, 2015). *Model Project Based Learning* mampu menjadikan pembelajaran lebih nyata dan menyenangkan serta mendorong motivasi belajar peserta didik (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Hasil penelitian merekomendasikan untuk menggunakan model pembelajaran project based learning yang terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik (Yani, 2018), penggunaan paradigma pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada pengembangan kesenangan dalam proses pembelajaran (Ginanjari et al., 2024). Model PJBL telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kenikmatan belajar peserta didik dibandingkan dengan model konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menerima intervensi menggunakan project based learning memiliki skor lebih tinggi tingkat refleksi diri dan kolaborasi (Krajcik et al., 2023)

Dari penjelasan paragraph diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Pembelajaran berbasis Proyek memiliki keunggulan lebih melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Melalui proyek peserta menikmati pembelajaran serta termotivasi untuk menyelesaikan proyek dengan baik. Keterampilan kolaborasi,

komunikasi, dan komponen soft skill yang lain dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek.

11. Model Pembelajaran PROMISE

a. *Grand Theory* Model Pembelajaran PROMISE

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE berlandaskan pada teori belajar humanistic. Teori humanistik pada dasarnya konsep belajar yang memberikan penjelasan tentang bagaimana memanusiakan peserta didik dan mengaktualisasikan semua kemampuan potensi-potensi setiap peserta didik untuk meghadapi perubahan lingkungan disekitarnya. Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori yang membantu peserta didik untuk senang belajar pada suatu objek atau materi pelajaran dalam mengembangkan potensi diri peserta didik ke arah yang lebih baik (Yuliandri, 2017). Teori humanistic menjelaskan bahwa peserta didik berperan sebagai pelaku utama (student center) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan peserta didik memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negative (Nast & Yarni, 2019). Teori belajar humanistik menekankan pada pendidikan membimbing, mengembangkan dan mengarahkan potensi dasar peserta didik (Yuliandri, 2017).

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE ini juga didukung oleh teori kecerdasan majemuk.

Penerapan pemetaan gaya belajar berdasarkan kecerdasan majemuk selaras dengan prinsip pendidikan holistic dan humanis yang menekankan pengembangan beranekaragam potensi individu (Irmayanti et al., 2024). Kecerdasan majemuk merupakan bakat atau kemampuan yang dimiliki peserta didik yang meliputi interpersonal, intrapersonal, visual-spasial, ritmik music, verbal-linguistik, logis-matematis, fisik-kinestetik, kecerdasan naturalistic (Ardha et al., 2018; Yaumi et al., 2018).

Teori belajar humanistic dan kecerdasan majemuk melatarbelakangi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani perlu dikembangkan dengan memperhatikan potensi peserta didik. Teori ini menimbulkan tantangan terhadap konsep kecerdasan tradisional, yang mengakui hanya satu bentuk kecerdasan, dan menggunakan satu metode dalam pendidikan, yang menyebabkan hilangnya sebagian besar kesempatan peserta didik untuk pendidikan yang efektif (Alsalhi, 2020).

Pengembangan model pembelajaran ini dirancang menjadi pembelajaran yang *enjoymet* bagi peserta didik. Model ini juga dirancang untuk membekali keterampilan abad 21 sebagai wujud mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik dan guru, serta berkontribusi

terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013). Kecerdasan majemuk (MI) menjadi platform yang kuat untuk metodologi pendidikan dan pengajaran yang efektif di ruang kelas dan sekolah abad ke-21 (Donovan & Farlane, 2011)

Peserta didik sekolah dasar kelas atas masuk dalam tahapan operasional konkret/kelas bawah (usia 7-11 tahun) menuju tahapan operasional formal (usia 11-15 tahun). Tahap operasional konkret menggambarkan bahwa anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Tahap operasional formal/kelas atas pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Strategi pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar kelas atas perlu disesuaikan dengan karakteristik usia perkembangan. Peserta didik sekolah dasar kelas atas memiliki

karakteristik mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa nyata, namun masih kesulitan dengan konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif bagi mereka sebaiknya melibatkan aktivitas konkret dan kontekstual yang dapat menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Pendekatan project menjadi relevan dijadikan sebagai konsep untuk pembelajaran pendidikan jasmani sesuai usia perkembangan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi penting dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan teoritis dan keterampilan praktis yang dibutuhkan (Alsmadi et al., 2024). Pendidikan jasmani dengan pendekatan project juga relevan dengan upaya menyiapkan generasi yang memiliki keterampilan abad 21 (Mayasari et al., 2016), serta dapat relevan untuk mengintegrasikan ragam kecerdasan majemuk peserta didik.

b. Grand Design Model Pembelajaran PROMISE

PROMISE merupakan akronim dari *Project Based Multiple Intelligence and Humanistic Educations*. Sebuah inovasi model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan peserta didik kelas atas dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Komponen model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE terdiri dari sintaks urutan langkah pembelajaran, system social, prinsip reaksi, system pendukung, dan dampak pembelajaran baik intruksional maupun dampak pengiring. Model

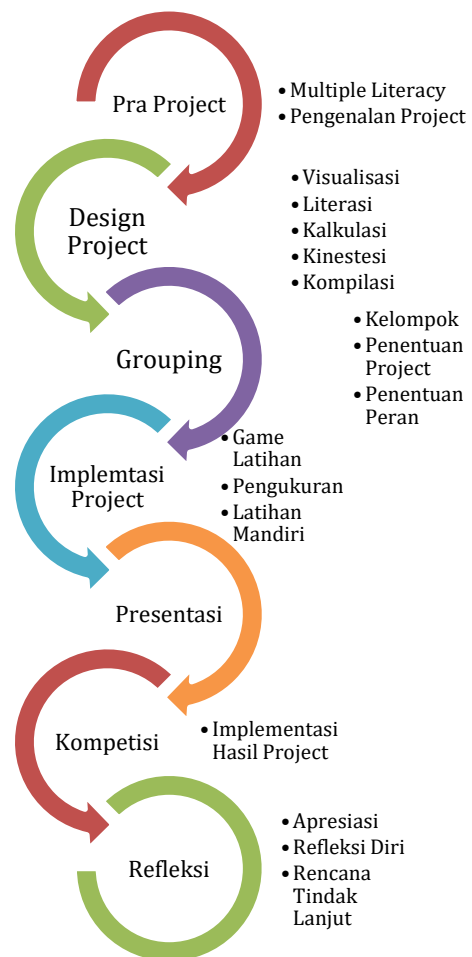
ini juga dilengkapi dengan contoh implementasi pembelajaran serta assessment alternative yang digunakan.

(1) Sintaks “PROMISE”

Kerangka operasional model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dijelaskan dari sintak atau langkah pembelajaran. Drafts syntax pembelajaran meliputi 7 langkah. Setiap langkah disusun berdasarkan pertimbangan teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sintaks dalam model pembelajaran untuk memberikan kerangka atau struktur yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Sintaks berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Dengan adanya sintaks, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terorganisir, dengan alur yang jelas

Secara rinci, 7 langkah terdiri dari tahapan berikut; 1) Pra Project, Design Project, Grouping, Implmentasi Project, Presentasi, Kompetensi, dan Refleksi. Adapun sintaks dapat diperjelas dalam gambar tahapan berikut

Gambar 3. Sintaks Model PROMISE



1) Pra Project

(a) Multiple Literasi

Tahap ini bertujuan untuk memfasilitasi ragam kecerdasan yang dimiliki peserta didik diantaranya Bacaan, Gambar, Grafik, Video, Hasil statistic, dsb. Guru dapat

memberikan contoh produk video/ atau info grafis yang sudah ada sebagai rujukan peserta didik memilih dan menyusun project. Stimulan yang diberikan dapat diberikan sebelum peserta didik pada pertemuan tatap muka melalui LMS, Group WA Kelas, infografis yang dipajang dikelas, atau sumber informasi apapun yang dapat diakses.

(b) Pengenalan Project

Tahap ini bertujuan untuk memberikan motivasi, menyampaikan capaian pembelajaran dan proyek yang akan dikerjakan. Adapun langkah langkah meliputi;

1. Menjelaskan capaian pembelajaran dengan menggambarkan bagaimana aktivitas fisik dapat meningkatkan kualitas hidup mereka.
2. Melakukan apersepsi tentang aktivitas fisik maupun multiple literacy yang sudah diberikan sebelumnya.
3. Memberikan penjelasan tema proyek yang akan dikerjakan

2) Design Project

Setiap kelompok membuat project berupa video/poster/info grafis sesuai dengan tema capaian pembelajaran. Project yang akan dilaksanakan dibantu dengan lembar kerja kelompok dan lembar kerja peserta

didik secara individu. Video/ Info grafis ini terdiri dari kompilasi aspek kinestesi, visualisasi, literasi, kalkulasi, audio bersifat opsional. Hasil proyek dapat diilustrasikan pada gambar dibawah in;

Gambar 4 Ilustrasi produk hasil PROMISE 1



Gambar 5. Ilustrasi Produk Hasil PROMISE 2



(a) Kinestesi (Kecerdasan Kinestetik)

Setiap kelompok mempraktekkan aktivitas sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru pada tahap latihan, dan juga latihan mandiri. Kegiatan ini

memfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan kinestetik. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kelincuhan, kekuatan, fleksibilitas, dan kepadatan (Tracey & Richey, 2007). Kegiatan ini merupakan core dan pendidikan jasmani. Peserta didik di harapkan belajar untuk bergerak dan juga belajar melalui gerak. Peserta didik diharapkan mampu memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak.

(b) Visualisasi (Kecerdasan Visual Spasial)

Kegiatan ini bertujuan untuk mmfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan berpikir dengan gambar, gambar, bentuk, dan garis, mempersepsikan dan memahami objek tiga dimensi (Yalmanci & Gozum, 2013). Sumber gambar utama adalah gerakan peserta masing masing kelompok yang diiambil pada saat latihan ataupun pada saat latihan mandiri. Misalkan megambil foto/ video anggota kelompok saat berlari, saat memukul, saat melempar dsb. sesuai materi pembelajaran. Sumber gambar pendukung dari buku, internet,atau sumber lain,

misalkan megambil foto/ video dari buku, internet, youtube yang dilakukan oleh atlet, tokoh idola, dsb.

(c) Kalkulasi (Kecerdasan Logis Matematis)

Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik dengan dominasi logis matematis. Kecerdasan ini mengacu pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola, kategori, dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk bereksperimen dengan cara yang terkontrol dan teratur (McKenzie, 2005). Sumber data utama didapatkan melalui pengukuran atau tes yang dilakukan pada saat latihan. Masing-masing kelompok mencatat seberapa banyak, seberapa lama, seberapa jauh, berapa skor, dsb sesuai dengan materi pembelajaran. Sumber data pelengkap didapatkan melalui buku, internet, atau sumber lain. misal target kriteria ketuntasan, kriteria kebugaran, dsb. Hitung rerata hasil pengukuran, persentase capaian, dsb sesuai dengan tema capaian pembelajaran.

Tahap ini relevan dengan capaian pembelajaran matematika di fase yang sama. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, piktogram, diagram

batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

(d) Literasi (Kecerdasan Verbal Linguistik)

Kegiatan ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan dominasi verbal linguistic. Kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Abdi et al., 2013). Orang dengan kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi efisien dalam membaca, menulis, dan bercerita. Strategi pengajaran untuk kecerdasan linguistik adalah bercerita, curah pendapat, rekaman kaset, penulisan jurnal, dan penerbitan (Armstrong, 2009).

Sumber bacaan pendukung dapat diperoleh melalui buku atau sumber lain; misalkan bagaimana gerakan yang benar, bagaimana cara melakukan gerakan, kondisi ini relevan dengan capaian pembelajaran bahasa di fase yang sama. Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan

konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.

(e) Kompilasi

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan ruang kolaborasi peserta didik untuk menggabungkan beberapa ide dan perannya. Peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan peran dan tanggung jawab. Kecerdasan interpersonal dapat difasilitasi dengan baik, peserta didik bertanggung jawab sesuai peran, baik ketua, anggota, maupun peran yang lain.

Kegiatan ini berupa penggabungan beragam sumber diantaranya gambar/ video, data yang diperoleh, referensi yang diperoleh yang menjelaskan tentang;

1. Gerak yang dipraktikan atau gabungan dengan sumber lain.
2. Cara melakukan gerak, dapat berupa teks atau suara.
3. Capaian aktivitas gerak berupa data/angka.

3) Grouping

Tahap ini guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Kelompok diusahakan memiliki karakter yang beragam. pengelompokan ini memfasilitasi kecerdasan interpersonal peserta didik. Melalui pengelompokan, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, memberikan sumbangsih kepada kelompok sesuai dengan potensi yang dimiliki.

4) Implementasi Project

(a) Latihan

Pada tahap ini mayoritas peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak. Guru menyajikan aktivitas gerak sesuai dengan capaian pembelajaran. Kecerdasan kinestetik paling dominan ditahap ini. Guru dalam hendaknya merancang kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik tetap terlibat aktif dalam aktifitas gerak. Guru dapat memodifikasi beragam permainan tanpa mengurangi substansi tema pembelajaran.

(b) Pengukuran

Pada tahap ini guru memfasilitasi kelompok untuk melakukan pendataan hasil pengukuran terkait dengan capaian pembelajaran. Tujuan kegiatan pengukuran dalam tahap ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas

tentang perkembangan keterampilan dan kemampuan fisik peserta didik. Pengukuran ini membantu peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penguasaan gerakan tertentu, seperti gerakan passing dalam sepakbola, kecepatan, kekuatan atau ketahanan fisik dalam lari. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dengan memberikan data yang konkret, yang dapat mereka bandingkan dari waktu ke waktu untuk melihat peningkatan atau area yang perlu diperbaiki. Data konkret yang didapatkan dalam tahap pengukuran sebagai bahan untuk melengkapi proyek yang dikerjakan. Melalui pengukuran, peserta didik juga belajar untuk menganalisis data secara objektif, mengembangkan kesadaran diri tentang kekuatan dan kelemahan mereka, serta memahami pentingnya latihan berkelanjutan untuk mencapai tujuan fisik yang lebih baik.

Gambar 6. Ilustrasi Aktivitas Fisik



(c) Latihan Mandiri

Pada tahapan ini peserta didik disarankan untuk melakukan aktivitas kembali dirumah atau diluar jam pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menambah jumlah aktivitas gerak, menambah sumber gambar atau data pendukung. Tahap ini merupakan optimalisasi dari salah satu elemen dalam pendidikan jasmani yaitu elemen bergaya hidup aktif.

5) Presentasi

Pada tahap ini masing masing kelompok menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan juga kelompok lain. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil kerja kelompok, baik secara individu maupun kelompok. Melalui presentasi, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka tentang topik yang telah dipelajari, seperti teknik gerakan, analisis data, atau penerapan teori dalam praktik. Presentasi juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena peserta didik dituntut untuk menjelaskan, mempertahankan argumen, dan menjawab pertanyaan terkait proyek yang mereka kerjakan.

6) Kompetisi

Tahap ini diharapkan peserta didik mempraktikkan kembali materi yang dipelajari melalui proyek yang dikerjakan. Guru memfasilitasi kompetisi atau permainan lanjutan yang terkait dengan materi pembelajaran. Tahapan ini juga didominasi oleh kecerdasan kinestetik sesuai dengan core mata pelajaran pendidikan jasmani

7) Refleksi (Intrapersonal)

(a) Apresiasi.

Guru hendaknya memberikan apresiasi hasil proyek dari berbagai aspek; diantaranya kinestetik, gambar yang baik, referensi yang baik, praktikan yang baik, kelompok yang baik, refleksi diri yang baik, dsb.

(b) Refleksi

Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait refleksi diri peserta didik terhadap pelaksanaan proyek. Tahap ini juga sebagai wujud fasilitasi kecerdasan intrapersonal masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik mampu menyampaikan berdasarkan kondisi yang dialami. Potesi yang dimiliki, peran dalam kelompok, kelemahan, dan juga ketercapaian dalam pembelajaran.

(c) Tindak Lanjut

Pada tahap ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui tindak lanjut yang harus dilakukan terkait capaian pembelajaran dan keterlibatan dalam project

(2) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru memberikan respons terhadap aktivitas peserta didik. Berikut adalah beberapa prinsip reaksi yang diterapkan dalam model ini:

Reaksi Positif: Guru memberikan pujian atas partisipasi aktif, ide kreatif, dan kerja sama tim yang baik. Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik yang membantu peserta didik meningkatkan keterampilan fisik dan sosial mereka, serta memberikan dorongan untuk memperbaiki kekurangan. Penghargaan terhadap Keunikan peserta didik: Menghargai berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga setiap kontribusi dihargai, baik dalam hal keterampilan fisik, kreativitas, atau kemampuan sosial. Dialog Terbuka: Membuka ruang bagi peserta didik untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan merenung tentang pembelajaran yang baru mereka jalani.

(3) Sistem Sosial

Sistem sosial di dalam kelas ini mendukung interaksi yang positif antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik sendiri, sebagai berikut:

Kolaborasi dalam Kelompok: Pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian konflik.

Komunikasi: Peserta didik belajar berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan pendapat teman, dan memberi kontribusi dalam merencanakan serta melaksanakan proyek.

(4) Sistem Pendukung

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dapat dilaksanakan dengan baik dengan system pendukung diantaranya Lembar Kerja peserta didik yang dikembangkan juga berdasarkan teori kecerdasan majemuk. Penggunaan alat bantu teknologi, seperti aplikasi video untuk presentasi, platform online untuk berbagi ide, atau perangkat digital untuk mendokumentasikan proyek.

(5) Dampak Pembelajaran

Dampak pengiring dan dampak instrusional yang diharapkan dalam pengembangan model ini adalah *enjoyment* peserta didik dan keterampilan abad 21. Dampak tersebut dikembangkan berdasarkan teori teori pendukung yang ada. Dengan pendekatan kecerdasan majemuk, diharapkan peserta didik dapat lebih enjoy mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani berbasis

kecerdasan majemuk juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan abad 21, diantaranya komunikasi, kolaborasi, kritis, dan kreatif. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik maupun siswi guru dan anak sekolah, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013).

(6) Implementasi PROMISE

Tabel 7. Implementasi PROMISE

Sintak	Komponen	Pelaksanaan	
Pra Project	Multiple Literacy	Pra Pertemuan	
	Pengenalan Project	Pertemuan 1	
Design Project	Design Project		
Grouping	Pembagian Kelompok		
	Penentuan Project		
	Pembagian Tugas		
Implementation Project	Aktivitas Gerak Materi Sesuai Capaian Pembelajaran		
	Pengukuran		
	Latihan Mandiri		Mandiri
Presentasi	Menampilkan Project yang sudah dikerjakan		Pertemuan 2

Kompitisi	Perlombaan sesuai materi dalam project dan permainan lanjutan	
Refleksi	Apresiasi	
	Refleksi Rencana Tindak Lanjut	Pasca Pertemuan

(7) Assesment

Sebuah model pembelajaran menjadi sempurna jika disertai dengan tujuan spesifik dan juga assessment yang sesuai. Model "PROMISE" *Project Based Multiple Intelligence And Humanistic Educations*" ini dikembangkan menitik beratkan pada *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik melalui proses fasilitasi kecerdasan majemuk dengan pendekatan humanis. *Enjoyment* dan keterampilan abad 21 merupakan sebuah proses yang diharapkan menjadi mediator untuk terpenuhinya capaian pembelajaran pendidikan jasmani, serta mempersiapkan generasi masa depan. Hasil akhir bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan model ini, hal ini relevan dengan pernyataan bahwa pendekatan project tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilalui oleh peserta didik dalam bekerja sama, berpikir kritis, dan menemukan solusi (Wu, 2024). Dalam PjBL, penekanannya adalah pada menghasilkan solusi masalah, bukan hasil akhir. PjBL diinformasikan oleh teori konstruktivis (Chen

& Yang, 2019; Krajcik & Shin, 2014) yang menegaskan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka (McInerney, 2005). (Hanham & Hendry, 2024).

Inovasi model “PROMISE” memberikan beberapa alternative assessment yang relevan dengan capaian pembelajaran pendidikan jasmani di kurikulum merdeka. Produk Video/Poster/ atau infografis merupakan produk luaran utama dalam pelaksanaan proyek. Produk tersebut dapat dijadikan portofolio utama yang diamati maupun diukur dalam pembelajaran dengan model ini. Elemen belajar melalui gerak dipandang elemen utama paling relevan dijadikan acuan sebagai capaian pembelajaran dengan menggunakan model PROMISE. Elemen terampil gerak dan bergaya hidup aktif dapat diukur dan dinilai selama proses pelaksanaan proyek, berdasarkan sintax pembelajaran yang sesuai.

B. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan literature review pada 200 jurnal yang telah ditemukan dengan teknik mendeley melalui research gate, google scholar ditemukan beberapa artikel hasil penelitian yang dimasukan jurnal nasional dan international bereputasi. Adapun artikel jurnal sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis peserta didik (Kusriyanti & Sukoco, 2020) menghasilkan model aktivitas jasmani

berbasis alam sekitar. Kesimpulan Penelitian bahwa model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani di SD kelas bawah. Relevansi dengan penelitian ini memiliki kesamaan tentang pengembangan model berbasis kecerdasan majemuk dan metode research and development, namun penelitian yang dilakukan tidak terbatas pada kecerdasan naturalis saja melainkan kecerdasan majemuk bersifat umum.

2. Penelitian dengan judul *Construction of a College Physical Education Teaching Model Using Multiple Intelligences Theory* (Xie & Xu, 2022), hasil studi menjelaskan bahwa pengajaran bola basket di sebuah perguruan tinggi dengan pengajaran berbasis kecerdasan majemuk memperkuat inisiatif dan semangat peserta didik untuk belajar bola basket. Relevansi dengan penelitian ini adalah memiliki kesamaan pada pengembangan model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk, metode penelitian research and development, namun berbeda subjek pengguna model. Pengembangan dalam penelitian ini ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar kelas atas.
3. Penelitian Yaumi et al. dengan judul *Investigating Multiple Intelligence-Based Instructions Approach on Performance Improvement of Indonesian Elementary Madrasah Teachers* (Yaumi et al., 2018). Penelitian ini dirancang untuk mempromosikan pemahaman guru tentang pendekatan yang berpusat pada peserta didik melalui pelatihan instruksi berbasis multiple intelligences. Relevansi dengan

penelitian ini adalah memiliki kesamaan pada variable kecerdasan meajemuk, hanya saja memiliki perbedaaan pada subjek penelitian. Penelitian relevan dengan subjek guru mata pelajaran ilmu alam sekolah dasar, sedangkan penelitian yang dilakukan dengan subjek guru dan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

4. Penelitian dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Sosial Humanistik Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar* (Aliim Hidayat & Wijayanto, 2021). Tujuan penelitian dan penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan model pembelajaran berbasis sosial humanistik yang sesuai dengan kemampuan komunikasi matematis peserta didik sekolah dasar dan (2) menguji efektivitasnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Relevansi penelitian memiliki kesamaan variable pengembangan pembelajaran humanis, namun tidak spesifik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Penelitian dengan judul *The Development of Physical Education Learning Models for Mini-Volleyball to Habituate Character Values among Elementary School Students* (Sujarwo et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, menerapkan, dan menguji keefektifan model pembelajaran bola voli mini khususnya untuk pembiasaan nilai-nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D). Relevansi

penelitian memiliki kesamaan pada metode pengembangan sampai dengan uji efektivitas.

6. *Penelitian dengan judul Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar* (Gandasari, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk (1). Menghasilkan model pengembangan pembelajaran tematik materi penjasorkes yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas II SD, (2) Menguji keterlaksanaan model pengembangan pembelajaran tematik materi penjasorkes yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas II sekolah dasar, (3) Menguji ketertarikan peserta didik terhadap model pengembangan pembelajaran tematik materi penjasorkes yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas II sekolah dasar. Relevansi penelitian memiliki kesamaan pada metode pengembangan pada pendidikan jasmani, namun memiliki perbedaan subjek dan tahapan uji efektivitas.
7. *Penelitian dengan judul The Application of Multiple Intelligences Theory in Middle High School English Teaching* (Liu, 2022). Sesuai dengan persyaratan standar kurikulum bahasa Inggris, pengajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama harus berpusat pada peserta didik dan menghormati perbedaan individu. Teori kecerdasan majemuk menyatakan bahwa setiap individu mempunyai struktur kecerdasan yang berbeda. Teori ini juga memberikan ide-ide baru untuk kegiatan pengajaran dan penilaian pengajaran dan menyiratkan bahwa

pengajaran kita harus dilanjutkan dalam pengajaran yang berbeda dan mengembangkan sebanyak mungkin potensi peserta didik yang berbeda dalam kecerdasan mereka, memberikan setiap orang kesempatan untuk menunjukkan dan menggunakan potensi mereka semaksimal mungkin.

8. Penelitian dengan judul *The application of multiple intelligence approach to the learning of human circulatory system* (Kumalasari et al., 2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan pendekatan atau strategi pengajaran alternatif yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan, kecerdasan dan gaya belajar peserta didik. Hasilnya menunjukkan persentase kecerdasan tiga teratas adalah Kinestetik-Tubuh (73%), Visual-Spasial (68%), dan Logis-Matematika (61%). Ditemukan pula bahwa peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan pendekatan Multiple Intelligence menikmati kegiatan dan sangat menyenangkan.
9. Penelitian dengan judul *The Effect of Multiple Intelligences on Elementary Student Performance* (Johnson, 2007). Tujuan dari tinjauan literatur ini adalah untuk mengeksplorasi pengaruh kurikulum berbasis kecerdasan majemuk terhadap prestasi peserta didik pada kurikulum inti di tingkat sekolah dasar. Kesimpulannya, guru harus dididik dengan cara memasukkan kerangka MI ke dalam kurikulum mereka untuk membantu menciptakan pengalaman belajar autentik yang pada akhirnya akan memberikan manfaat bagi peserta didik.
10. Penelitian dengan judul *Teachers Preferred Approaches towards*

Multiple Intelligence Teaching: Enhanced Prospects for Teaching Strategies (Gul & Rafique, 2017). Penelitian ini menyelidiki strategi pengajaran guru sekolah menengah terkait dengan kecerdasan majemuk yang berbeda dari peserta didik dan kaitannya dengan kualifikasi profesional mereka. Studi ini menyarankan untuk mempertimbangkan dan mengatasi berbagai domain intelektual guru dalam mengembangkan modul pelatihan guru dan kurikulum kursus di tingkat menengah, untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan pembelajaran peserta didik, meningkatkan persiapan guru, dan memperluas praktik sekolah.

11. Penelitian dengan judul *The Use Of Multiple Intelligence Approach In Teaching English For Homeschooling Students Through Meaningful Activities: A Case Study At A Homeschooling In Banjar* (Fashya, 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kecerdasan majemuk melalui aktivitas bermakna menghasilkan respon yang positif dan baik. Peserta didik memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dan mereka dapat membangun kecerdasan majemuknya melalui aktivitas yang bermakna.
12. Penelitian dengan judul *Multiple Intelligences: The Most Effective Platform for Global 21st Century Educational and Instructional Methodologies* (Donovan & Farlane, 2011). Hasil penelitian mengemukakan argumen yang kuat bahwa kecerdasan majemuk (MI)

menjadi platform yang kuat untuk metodologi pendidikan dan pengajaran yang efektif di ruang kelas dan sekolah abad ke-21, penulis juga mengkaji pandangan-pandangan yang berlawanan dan upaya untuk mengatasinya dengan literatur, contoh, dan gagasan yang mendukung.

13. Penelitian dengan judul *Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia* (Ardha et al., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan menarik tentang kelas pendidikan jasmani dengan menggunakan teori kecerdasan majemuk. Terdapat beberapa ciri khas kecerdasan majemuk pada setiap jenjang pendidikan.

Hasil penelitian yang sudah dituliskan di atas sebagai rujukan penelitian relevan memberikan sumbangan dalam penelitian disertasi penulis, berupa prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan, dan model-model pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas yang sesuai dengan penelitian dari penulis. Kesimpulannya adalah tiga belas kajian penelitian relevan memberikan manfaat dan inspirasi bagi penulis untuk menyelesaikan disertasi ini.

Dari relevansi penelitian sebelumnya, belum dikembangkan model yang secara spesifik menjelaskan tentang prosedur dalam pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk secara keseluruhan di Sekolah Dasar serta belum teruji tentang efektivitas model terhadap *enjoyment* dan

keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas. Dari hasil penelitian terdahulu, kebaruan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 8. State of the arts

Aspek Variabel	Penelitian terdahulu Kecerdasaan Naturalis, Tematik, Humanis	Penelitian Disertasi Kecerdasaan Majemuk, Humanis
Sampel	Perguruan Tinggi Sekolah Dasar Kelas Bawah	Sekolah Dasar Kelas Atas
Pengembangan	Satu Jenis Kecerdasaan Mata pelajaran IPA, Matematika, Ekonomi	Beragam Kecerdasaan Pendidikan Jasmani
Metode	Model Aktivitas Action Research R&D Borg& Gall tanpa uji efektifitas, Model 4D	Model Pembelajaran R&D dengan uji efektifitas

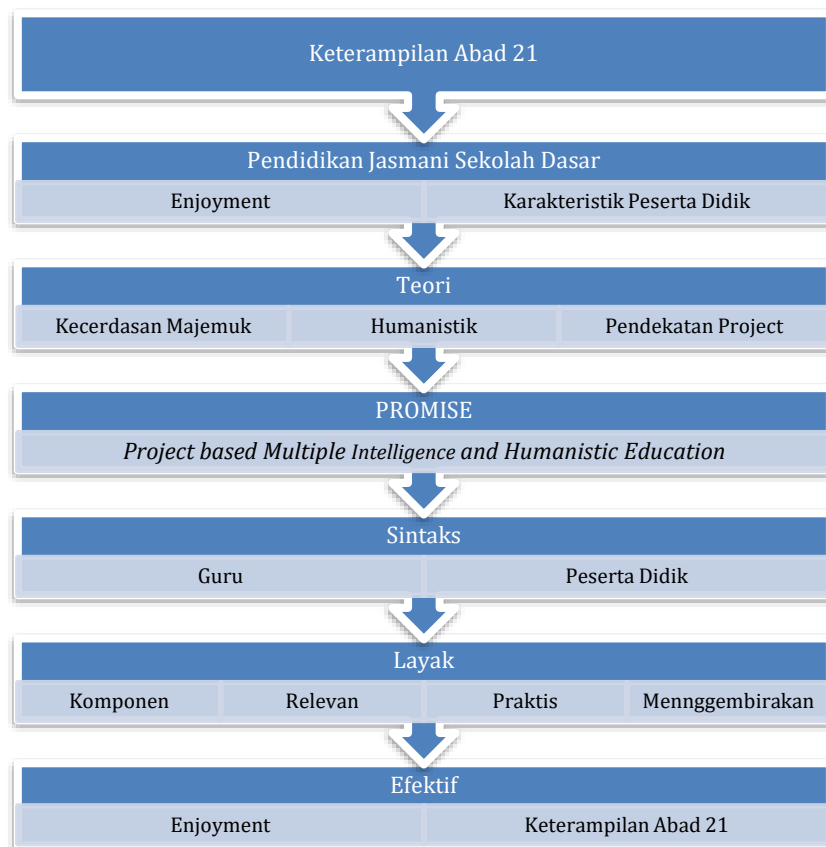
C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka dan juga penelitian yang relevan maka untuk memberikan solusi atau pemecahan masalah dalam penelitian yang ada dalam disertasi ini yaitu dengan menyusun Draft model hipotetik tentang pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik di Sekolah Dasar.

Urgensi implementasi teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran pendidikan yang efektif, humanis, dan memberikan rasa menyenangkan. Instruksi berbasis kecerdasan majemuk adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang berfokus pada mengidentifikasi kecerdasan, bakat, dan preferensi belajar

peserta didik dan memberikan cara terbaik untuk belajar (Yaumi et al., 2018). Penerapan Kecerdasan Ganda dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik baik bagi peserta dan guru, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Guru pendidikan jasmani harus meningkatkan penggunaan gaya mengajar yang lebih berpusat pada peserta didik untuk menciptakan penguasaan yang lebih melibatkan suasana pembelajaran (Mawarti et al., 2022). Guru Pendidikan Jasmani bisa menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik merasa senang sehingga peserta didik akan berminat mengikuti proses pembelajaran (Y. Utami & Kriswanto, 2019).

Gambar 7. Kerangka Befikir Penelitian



Berikut penjelasan kerangka berpikir atau alur pemikiran peneliti dalam penelitian, melalui model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar. Model dikembangkan berdasarkan teori belajar Humanis, Teori kecerdasan Majemuk, Pendekatan Project, serta komponen model pembelajaran. Objek yang dikenai dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar dan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. Model pembelajaran dapat diimplementasikan secara relevan dan praktis oleh guru, serta enjoy dilakukan oleh peserta didik. Kondisi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan serta kerangka berfikir maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas?
2. Bagaimana konstruksi konseptual model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas?
3. Bagaimana validitas model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas?

4. Bagaimana hasil uji coba kelayakan penggunaan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas ditinjau dari aspek komponen, relevansi, dan kepraktisan oleh guru?
5. Bagaimana hasil uji coba kelayakan penggunaan model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas ditinjau dari aspek *enjoyment* peserta didik?
6. Bagaimana efektivitas model pembelajaran pendidikan jasmani “PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Borg, Walter R. & Gall., 2003) penelitian R&D adalah model pengembangan dimana penemuan dari penelitiannya digunakan untuk produk-produk dan aturan baru, kemudian dilakukan uji coba lapangan secara sistematis, terevaluasi, dan terstruktur sehingga peneliti menemukan kriteria yang terspesifikasi menurut keefektifan, kualitas, atau standar yang serupa. Tahap dasar dari penelitian dan pengembangan ini berkonsep dari permasalahan dilapangan, pembuatan model, dan draft model/produk yang akan diuji cobakan, jika tidak ada revisi dari ahli akan dilaksanakan uji coba produk, jika belum diterima akan diulangi lagi sampai mencapai *consensus*. Hasil penelitiannya bukan sekedar mengembangkan suatu produk sebelumnya, namun juga mendapat temuan pengetahuan atau jawaban dari masalah praktis.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan dilakukan dengan 10 langkah tahapan penelitian (Borg, Walter R. & Gall., 2003), berikut tahapan yang dilakukan dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan

keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk dan revisi, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk dan revisi akhir, (10) desiminasi.

Prosedur dalam disertasi ini sebagai berikut :

Gambar 8. Tahapan Penelitian Pengembangan



1. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi

Studi pendahuluan dan literatur review dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui teori dasar dan pemahaman tentang produk yang akan akan diteliti, untuk memperoleh temuan di lapangan berdasarkan kebutuhan akan informasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Penelitian pendahuluan berfungsi untuk menemukan akar masalah, mengetahui potensi, kekuatan dan kelemahan tentang Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis kecerdasan majemuk untuk

meningkatkan *enjoyment* dan *keterampilan abad 21* peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

2. Perencanaan produk yang akan dikembangkan

Langkah selanjutnya melakukan perencanaan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk menjawab masalah tersebut, mengkaji teori-teori mengenai model pembelajaran, pendekatan belajar, kecerdasan majemuk, teori belajar dan dan mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu. Menyiapkan data-data pendukung penelitian, memahami langkah-langkah penelitian, menyiapkan draft produk awal yang akan dinilai oleh ahli. Perencanaan produk yang dikembangkan dilakukan dengan melakukan *focus group discussion* (FGD) untuk menggali dan mencari solusi dari permasalahan yang ada, FGD dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024, dilakukan oleh praktisi guru pendidikan jasmani 3 orang praktisi pendidikan jasmani. Tahapan ini bertujuan untuk mengkonsep dan menciptakan sesuatu hal yang baru yang bermanfaat dibidang pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu membuat Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani "PROMISE" *Project Based Multiple Intelligence And Humanistic Educations*" untuk meningkatkan *enjoyment* dan *keterampilan abad 21* peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

3. Pengembangan draft produk awal

Tahapan selanjutnya dengan melakukan pengembangan draft produk awal dengan mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dan instrumentnya. Validasi isi

permainan di validasikan oleh 5 orang ahli akademik diantaranya dibidang pedagogi olahraga, kurikulum pendidikan jasmani, teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, psikologi pendidikan, dan pendidikan jasmasni sekolah dasar, serta 2 praktisi guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar yang memiliki sertifikat kompetensi dan terlibat aktif di kegiatan pendidikan keprofesian berkelanjutan.

Validasi dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan dengan menggunakan teknik *delphi*. Teknik *delphi* ini digunakan dengan pertimbangan kesulitan waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk mempertemukan para ahli dalam suatu waktu dan tempat. Teknik *delphi* ini sangat sederhana strukturnya, sehingga mudah diadaptasi dan dilakukan penyesuaian terhadap kebutuhan penelian.

4. Uji coba skala kecil

Tujuannya uji penelitian uji skala kecil untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dengan menggunakan subjek penelitian yang kecil atau sedikit. Uji coba pada dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 di SD Godean 2 Sleman dengan jumlah 15 anak dan tanggal 9 Oktober 2024 di SD Minggiran dengan jumlah 15 anak.

5. Revisi hasil uji coba skala kecil

Tahapan selanjutnya adalah melakukan penilaian dan masukan terhadap hasil uji coba skala kecil.

6. Uji coba skala besar

Tahapan yang dilakukan pada uji coba skala besar sama dengan pada tahapan uji coba skala kecil, yang membedakan pada tahapan uji coba skala besar ini adalah respondennya lebih banyak dari pada uji coba skala kecil. Uji coba pada dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 sampai dengan 8 November 2024, MIN 1 Sleman, SD Sentul Godean Sleman, SD Syuhada, SD Ungaran 1 Yogyakarta, dan SD Nogotirto 1 Sleman

7. Revisi hasil uji coba skala besar

Setelah uji coba skala besar selanjutnya adalah melakukan penilaian dan melakukan revisi berdasarkan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

8. Uji efektivitas produk

Setelah selesai tahap uji coba skala besar, peneliti melakukan uji efektivitas produk, dengan menguji produk yang dihasilkan, dengan melihat peningkatan dari *enjoyment* dan keterampilan abad 21 yang meliputi kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berfikir kritis. Uji efektivitas dilakukan di SD Ungaran 1 Kota Yogyakarta pada tanggal 11 November sampai 6 Desember 2024.

9. Penyempurnaan produk akhir

Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan telah di uji efektivitas maka dilakukan penyempurnaan produk dari masukan-masukan dan temuan yang dilakukan dari tahap pembuatan draft awal sampai dengan

melakukan uji efektivitas, sehingga produk yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

10. Diseminasi

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah dengan melakukan diseminasi, berupa pemberitahuan hasil kepada khalayak umum secara langsung ataupun tidak langsung.

C. Sumber Data Penelitian

Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani "PROMISE" meningkatkan *enjoyment* dan *keterampilan abad 21* peserta didik Sekolah Dasar kelas atas ini menggunakan beberapa sumber data sesuai dengan tahapan penelitian. Berikut sumber data berdasarkan tahapan penelitian.

Dalam penelitian dan pengembangan ini ad 3 kelompok subjek penelitian

1. Subjek untuk studi pendahuluan menggunakan jurnal internasional yang relevan dengan topik penelitian dan buku teks yang membicarakan teori pembelajaran.

2. Subjek studi pendahuluan

Subjek tahap ini menggunakan sistem purposive sampling dengan jumlah responden sebanyak 48 guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Sampel terdiri dari lima kabupaten di propinsi DIY yang mewakili gambaran tingkat kebutuhan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar.

Tabel 9. Demografi responden analisis kebutuhan

No	Kabupaten	Jumlah Responden	Laki-Laki	Perempuan
1	Sleman	11	7	4
2	Bantul	9	6	3
3	Kulon Progo	8	5	3
4	Gunung kidul	6	4	2
5	Kota Madya	14	9	5
Total	48	48	31	17

3. Subjek untuk validasi produk.

Subjek pada tahap validasi produk menggunakan 7 ahli, terdiri dari 5 ahli akademik ahli 2 ahli praktisi professional. Validator diantaranya; 1) Prof. Caly Setyawan, Ph.D sebagai ahli di bidang Pedagogi Olahraga, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli di psikologi pendidikan, 6) Lina Dwi Astuti sebagai Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, 7) Ilham Erik P.R sebagai Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.

4. Subjek untuk uji coba lapangan skala kecil. Subjek pada tahap uji coba lapangan skala kecil menggunakan 2 guru dan 30 peserta didik. Sedangkan subjek pada skala besar 5 guru dan 88 peserta didik

5. Subjek untuk uji efektifitas.

Subjek yang digunakan adalah 28 peserta didik kelas 5 dari Sekolah Dasar

D. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan dari penelitian Pengembangan Model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil kuisioner pada tahap analisis kebutuhan, validasi ahli, uji lapangan dan uji efektivitas. Data kualitatif diperoleh dari saran atau masukan dari ahli.

E. Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas menggunakan teknik pengumpulan data kuisioner untuk mengetahui analisis 1) kebutuhan, 2) validasi produk oleh ahli, 3) uji produk di lapangan oleh guru dan peserta didik, dan 3) dan tahap uji efektifitas.

F. Instrumen Penelitian

Langkah-langkah dalam menyusun instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) analisis variabel penelitian, 2) menetapkan jenis instrument, 3) menyusun kisi-kisi atau layout instrument, 4) menyusun item instrument, 4) mengujicobakan instrumen

1. Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran

Kuisioner untuk mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan model pembelajaran. Instrumen disusun berdasarkan 5 aspek yang meliputi; 1) sintak, 2) prinsip reaksi, 3) system social, 4) system pendukung, dan 5) dampak model pembelajaran. Kuisioner diisi oleh ahli

yang meliputi akademisi dan praktisi yang memberikan penilaian terhadap draft model yang dikembangkan.

Tabel 10. Kisi Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan

Faktor	Butir Pernyataan
Syntax	1,2,3
Sistem Sosial	4,5,6
Prinsip Reaksi	7,8,9
Sistem Pendukung	10,11,12,13
Dampak	14,15

Tabel 11. Instrumen Analisis Kebutuhan Syntax & Sistem Sosial

Faktor	No	Butir Pernyataan
Syntax	1	Alur/ langkah pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar sebagai pedoman dalam mengajar
	2	Pedoman perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dibutuhkan guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar.
	3	Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dibutuhkan oleh guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar.
Sistem Sosial	4	Pedoman pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar sebagai pedoman aktivitas guru dalam mengajar.
	5	Pedoman pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar sebagai pedoman aktivitas peserta didik dalam proses belajar.
	6	Keragaman kecerdasan majemuk peserta didik perlu difasilitasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani

Tabel 12. Instrumen Analisis Kebutuhan Pengembangan Prinsip Reaksi, Sistem Pendukung & Dampak

Faktor	No	Butir Pernyataan
Prinsip Reaksi	7	Diperlukan pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kekuatan peserta didik di setiap bidang kecerdasan tertentu.
	8	Diperlukan pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan peserta didik memperkuat kelemahan peserta didik di setiap bidang kecerdasan tertentu.
	9	Diperlukan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menghargai setiap kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh peserta didik lain.
Sistem Pendukung	10	Lembar kerja Peserta Didik perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk peserta didik
	11	Media pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memfasilitasi berbagai kecerdasan majemuk peserta didik diperlukan dalam proses pembelajaran.
	12	Sarana dan prasana pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memfasilitasi berbagai kecerdasan majemuk peserta didik diperlukan dalam proses pembelajaran.
	13	Diperlukan sistem pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk yang mudah didapatkan guru dan peserta didik.
Dampak	14	Pembelajaran pendidikan jasmani dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk dengan tujuan untuk meningkatkan enjoyment peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran perlu dikembangkan.
	15	Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan untuk membantu mengembangkan 21 st century skill yang dimiliki oleh peserta didik perlu dikembangkan.

Instrument yang digunakan ini telah teruji valid setelah dilakukan penilaian oleh 5 ahli diantaranya; 1) Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai ahli

penelitian dan evaluasi, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli Psikologi Pendidikan. Setiap butir dalam kuisisioner teruji valid berdasarkan kategori Formula Aiken-V. Adapun masing masing aspek memiliki nilai rerata nilai koefisiensi V sebagai berikut; 1) aspek syntax memiliki nilai koefisien V sebesar 0.87 dengan kategor tinggi, dan 2) aspek sistem sosial memiliki nilai 0.91 dengan kategori tinggi, 3) aspek prinsip reaksi memiliki nilai koefisien V sebesar 0.93 dengan kategori tinggi, dan 4) aspek sistem pendukung memiliki nilai 0.90 dengan kategori tinggi, dan 5) aspek dampak memiliki nilai koefisien V sebesar 0.97 dengan kategori tinggi

Tabel 13. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument analisis kebutuhan

Penilai	Syntax		Sistem Sosial		Prinsip Reaksi		Sistem Pendukung		Dampak	
	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S
Ahli 1	3.3	2.3	4.0	3.0	4.0	3.0	3.8	3.0	4.0	3.0
Ahli 2	3.7	2.7	3.7	2.7	3.3	2.3	3.5	2.5	3.5	2.5
Ahli 3	4.0	3.0	3.7	2.7	4.0	3.0	3.8	2.8	4.0	3.0
Ahli 4	3.3	2.3	3.7	2.7	3.7	2.7	3.8	2.8	4.0	3.0
Ahli 5	3.7	2.7	3.7	2.7	4.0	3.0	4.0	3.0	4.0	3.0
∑	18	13	18.7	13.7	19.0	14.0	18.8	13.8	19.5	14.5
V	0.87		0.91		0.93		0.90		0.97	

Instrumen telah teruji valid secara empirik dengan menggunakan bantuan SPSS dengan uji Pearson Product Moment Correlation. Validitas setiap butir digambarkan pada tabel berikut;

Tabel 14. Hasil uji empirik instrument analisis kebutuhan

Faktor	Item	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
Syntax	1	.760 ^{**}	.000
	2	.792 ^{**}	.000
	3	.823 ^{**}	.000
Sistem Sosial	4	.890 ^{**}	.000
	5	.855 ^{**}	.000
	6	.819 ^{**}	.000
Prinsip Reaksi	7	.841 ^{**}	.000
	8	.568 ^{**}	.000
	9	.827 ^{**}	.000
Sistem Pendukung	10	.847 ^{**}	.000
	11	.830 ^{**}	.000
	12	.667 ^{**}	.000
	13	.782 ^{**}	.000
Dampak	14	.856 ^{**}	.000
	15	.761 ^{**}	.000

Instrumen telah teruji reliabel dengan menggunakan uji Alpha Cronbach's SPSS. Hasil uji reliabilitas nilai alpha cronbach's masing masing faktor lebih besar dari 0,60. Dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan reliabel atau konsisten. Adapun rincian nilai alpha cronbach's dapat diperjelas pada tabel 3. sebagai berikut.

Tabel 15. reliabilitas instrument analisis kebutuhan

Faktor	Cronbach's Alpha	N of Items
Syntax	.855	3
Sistem Sosial	.914	3
Prinsip Reaksi	.747	3
Sistem Pendukung	.858	4
Dampak	.832	2
	.096	15

2. Instrumen Kelayakan Produk (Validasi Ahli)

Kuisisioner untuk menguji kelayakan model pembelajaran dikembangkan berdasarkan 2 indikator yang meliputi; 1) rasionalitas inovasi model, 2) komponen model pembelajaran. Indikator rasionalitas terdiri dari 2 sub indikator diantaranya; 1) Latar Belakang Pengembangan, dan 2) Teori Pendukung. Indikator Komponen terdiri dari 5 sub indikator diantaranya; 1) sintak, 2) prinsip reaksi, 3) system social, 4) system pendukung, dan 5) dampak model pembelajaran. Kuisisioner diisi oleh ahli yang meliputi akademisi dan praktisi yang memberikan penilaian terhadap draft model yang dikembangkan.

Tabel 16. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Draft Model

Faktor	Indikator	Butir
Rasionalitas	Latar Belakang Pengembangan	1,2
	Teori Pendukung	3,4,5,6
Komponen	Sintak	7,8,9
	Prinsip Reaksi	10,11,12
	Sistem Sosial	13,14,15
	Siistem Pendukung	16,17,18,19
	Dampak	20,21,22,23

Tabel 17. Instrumen Kelayakan Draft Model Pembelajaran butir 1 s.d 8

No	Pernyataan
1	Model yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.
2	Model yang dikembangkan berdasarkan penelitian relevan.
3	Model dikembangkan berdasarkan Teori Belajar
4	Model dikembangkan berdasarkan Teori Pendekatan Belajar
5	Model dikembangkan berdasarkan Teori Psikologi Perkembangan
6	Model dikembangkan berdasarkan Teori Mata Pelajaran
7	Model yang dikembangkan memiliki fase dalam proses pembelajaran.
8	Deskripsi setiap fase digambarkan secara jelas.

Tabel 18. Instrumen Kelayakan Draft Model Pembelajaran butir 9 s.d 23

No	Pernyataan
9	Model yang dikembangkan menjelaskan urutan/ langkah untuk melaksanakan pembelajaran.
10	Model pembelajaran menjelaskan ragam respon guru dalam pembelajaran.
11	Model pembelajaran menjelaskan ragam respon peserta dalam pembelajaran.
12	Model pembelajaran menjelaskan respon guru yang sesuai dengan perilaku peserta didik.
13	Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan peran guru dalam pembelajaran.
14	Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan hubungan antara guru dan peserta didik.
15	Model pembelajaran menjelaskan norma/ nilai yang dikembangkan.
16	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Perencanaan Pembelajaran.
17	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Lembar Kerja Peserta Didik.
18	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai Alternative media yang digunakan.
19	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai alat evaluasi.
20	Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak instruksional
21	Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan instruksional yang diharapkan
22	Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak pengiring
23	Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan pengiring yang diharapkan.

Instrument yang digunakan ini telah teruji valid setelah dilakukan penilaian oleh 5 ahli diantaranya; 1) Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai ahli penelitian dan evaluasi, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka,

M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli Psikologi Pendidikan. Setiap butir dalam kuisisioner teruji valid berdasarkan kategori Formula Aiken-V. adapun masing masing aspek memiliki nilai rerata nilai kooefiensi V sebagai berikut; 1) aspek rasionalitas model memiliki nilai koefisien V sebesar 0.89 dengan kategori tinggi, dan 2) aspek komponen model memiliki nilai 0.93 dengan kategori tinggi

Tabel 19. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument kelayakan draft

Penilai	Rasionalitas		Komponen	
	Skor	S	Skor	S
Ahli 1	3.7	2.7	3.7	2.7
Ahli 2	3.7	2.7	3.8	2.8
Ahli 3	3.8	2.8	3.8	2.8
Ahli 4	3.7	2.7	4.0	3.0
Ahli 5	3.5	2.5	3.7	2.7
Σ	18.3	13.3	18.9	13.9
V	0.89		0.93	

3. Instrumen Kelayakan Produk (Uji Lapangan)

Kuisisioner untuk menguji kelayakan model pembelajaran dikembangkan berdasarkan 3 aspek yang meliputi; 1) komponen model pembelajaran, 2) relevansi model pembelajaran, dan 3) kepraktisan model pembelajaran. Kuisisioner diisi oleh guru sebagai praktisi yang mengimplementasikan model pembelajaran pada tahap uji skala kecil dan uji skala besar.

Tabel 20. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Model untuk Guru

Faktor	Indikator	Butir
Komponen	Sintak	1,2
	Prinsip Reaksi	3,4
	Sistem Sosial	5,6
	Siistem Pendukung	7,8
	Dampak	9,10
Relevan	Kurikulum	11,12,13
	Karakteristik Peserta didik	14,15,16,17
Praktis	Efisien	18,19
	Mudah	20,21

Tabel 21. Instrumen Kelayakan Model untuk Guru

No	Butir Pernyataan
1	Model pembelajaran yang diterapkan memiliki tahapan yang jelas
2	Model yang dikembangkan mendeskripsikan setiap tahapan dengan jelas
3	Model pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk memberikan umpan balik
4	Model pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk merespon secara aktif materi yang disampaikan
5	Model pembelajaran menciptakan interaksi anatara guru dan peserta didik
6	Model pembelajaran menciptakan interaksi antar peserta didik
7	Model pembelajaran memanfaatkan sumber belajar yang ada
8	Model pembelajaran memanfaatkan teknologi yang ada
9	Model yang dikembangkan menekankan 21 st sebagai dampak intruksional
10	Model yang dikembangkan menekankan enjoymen peserta didik sebagai dampak pengiring.
11	Model pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani.
12	Model pembelajaran sesuai dengan elemen dalam pembelajaran pendidikan jasmani
13	Model pembelajaran sesuai dengan fase dalam kurikulum
14	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik usia SD Kelas Atas
15	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan afektif peserta didik usia SD Kelas Atas
16	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan psikomotorik peserta didik usia SD Kelas Atas
17	Model dapat memfasilitasi keberagaman potensi peserta didik
18	Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa memerlukan biaya yang besar untuk setiap tahap pembelajaran.
19	Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa memerlukan waktu yang sangat lama untuk setiap tahap pembelajaran.
20	Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan sumber daya yang tersedia di sekitar peserta didik
21	Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan mudah dalam konteks kurikulum yang ada.

Instrument yang digunakan ini telah teruji valid setelah dilakukan penilaian oleh 5 ahli diantaranya; 1) Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai ahli penelitian dan evaluasi, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli Psikologi Pendidikan. Setiap butir dalam kuisisioner teruji valid berdasarkan kategori Formula Aiken-V. Adapun masing masing aspek memiliki nilai rerata nilai koefisiensi V sebagai berikut; 1) aspek komponen model memiliki nilai koefisien V sebesar 0.91 dengan kategor tinggi 2) aspek relevansi model memiliki nilai 0.94 dengan kategori tinggi 3) factor kepraktisan model memiliki nilai 0.92 dengan kategori tinggi

Tabel 22. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument kelayakan model untuk guru

Penilai	Komponen		Relevansi		Praktis	
	Skor	S	Skor	S	Skor	S
Ahli 1	3.9	2.9	3.9	2.9	4.0	3.0
Ahli 2	3.6	2.6	3.7	2.7	3.8	2.8
Ahli 3	3.8	2.8	3.9	2.9	3.8	2.8
Ahli 4	3.5	2.5	3.9	2.9	4.0	3.0
Ahli 5	3.9	2.9	3.9	2.9	3.3	2.3
ΣS	18.7	13.7	19.1	14.1	18.0	13.8
V	0.91		0.94		0.92	

4. Instrumen Enjoyment Peserta Didik

Kuisisioner untuk menguji kelayakan model pembelajaran dikembangkan dari segi *enjoyment* peserta didik berdasarkan 4 aspek yang meliputi; 1) kesenangan, 2) motivasi, 3) partisipasi dan 4) kebermaknaan. Kuisisioner ini juga digunakan pada uji efektivitas untuk mengetahui tingkat *enjoyment* sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran. Kuisisioner diisi oleh peserta didik sebagai subjek yang menggunakan model pembelajaran pada tahap uji skala kecil dan uji skala besar.

Tabel 23. Kisi-Kisi Instrumen Enjoyment untuk Peserta Didik

Faktor	Indikator	Butir
Enjoyment	Kesenangan	1,2,3
	Motivasi	4,5,6
	Partisipasi	7,8,9
	Kebermaknaan	10,11,12

Tabel 24 Instrumen Enjoyment untuk Peserta Didik

Indikator	Butir Pernyataan
Kesenangan	Saya senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani
	Pembelajaran pendidikan jasmani tidak membosankan
	Saya nyaman mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani
Motivasi	Pembelajaran membuat saya bersemangat untuk terus belajar.
	Saya menantikan pembelajaran pendidikan jasmani
	Saya memperhatikan materi yang disampaikan guru
Partisipasi	Saya mengikuti pembelajaran sampai selesai
	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan guru
	Saya terlibat aktif melaksanakan setiap langkah pembelajaran
Bermakna	Pembelajaran pendidikan jasmani bermanfaat bagi saya
	Saya memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani
	Pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat menggali potensi diri saya

Instrument yang digunakan ini telah teruji valid setelah dilakukan penilaian oleh 5 ahli diantaranya; 1) Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai ahli penelitian dan evaluasi, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli Psikologi Pendidikan. Setiap butir dalam kuisioner teruji valid berdasarkan kategori Formula Aiken-V. Adapun masing masing aspek memiliki nilai rerata nilai kooefiensi V sebagai berikut; 1) aspek kesenangan memiliki nilai koefisien V sebesar 0.93 dengan kategor tinggi. 2) aspek motivasi memiliki nilai 0.91 dengan kategori tinggi.3) aspek partisipasi memiliki nilai 0.98 dengan kategori tinggi, dan 4) aspek kebermaknaan memiliki nilai koefisien V sebesar 0.93 dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 25. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument *enjoyment*

Penilai	Kesenangan		Motivasi		Partisipasi		Bermakna	
	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S
Ahli 1	4	3	4	3	4	3	4	3
Ahli 2	4	3	3.7	2.7	3.7	2.7	4	3
Ahli 3	4	3	4	3	4	3	3.7	2.7
Ahli 4	3.3	2.3	3.7	2.7	4	3	3.7	2.7
Ahli 5	3.7	2.7	3.3	2.3	4	3	3.7	2.7
Σ S	19	14	18.7	13.7	19.7	14.7	19	14
V	0.93		0.91		0.98		0.93	

Instrumen telah teruji valid dengan menggunakan bantuan SPSS dengan uji Pearson Product Moment Correlation. Validitas setiap butir digambarkan pada tabel berikut;

Tabel 26. Hasil ujii empirik instrument enjoyment

Aspek	Item	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
Kesenangan	1	.670**	.000
	2	.642**	.000
	3	.652**	.000
Motivasi	4	.730**	.000
	5	.623**	.000
	6	.797**	.000
Partisipasi	7	.589**	.001
	8	.777**	.000
	9	.667**	.001
Kebermaknaan	10	.586**	.000
	11	.734**	.000
	12	.586**	.001

Instrumen telah teruji reliabel dengan menggunakan uji Alpha Cronbach's SPSS. Hasil uji reliabilitas nilai alpha cronbach's sebesar 0.935 lebih besar dari 0,60. Dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan reliabel atau konsisten.

5. Instrumen Keterampilan Abad 21

Kuisisioner untuk menguji efektivitas model pembelajaran dikembangkan. Kuisisioner ini untuk mengetahui tingkat keterampilan abad 21 peserta didik dalam tahap pre test dan post test. Instrument dikembangkan berdasarkan 4 aspek yang meliputi; 1) kreatif, 2) kolaboratif, 3) komunikatif dan 4) Kritis. Kuisisioner diisi oleh peserta didik sebagai subjek yang menggunakan model pembelajaran pada tahap uji skala kecil dan uji skala besar.

Tabel 27. Kisi- kisi instrumen keterampilan abad 21 peserta didik

Faktor	Indikator	Item
keterampilan abad 21	Kreatif	1,2,3
	Kolaboratif	4,5,6
	Komunikatif	7,8,9
	Kritis	10,11,12

Tabel 28. Instrumen keterampilan abad 21 peserta didik

Indikator	Butir Pernyataan
Kreatif	Saya mencari ide baru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan
	Saya menggabungkan berbagai sumber informasi yang ada
	Saya berusaha mengatasi hambatan dalam pembelajaran dengan cara yang beragam
Kolaboratif	Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama
	Saya menunjukkan sikap saling menghargai anggota kelompok lainnya.
	Saya dapat menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan
Komunikatif	Saya mampu menyampaikan ide atau pendapat dalam kelompok dengan baik.
	Saya mampu mendengarkan pendapat anggota kelompok dengan baik
	Saya mampu memberikan respon atau saran secara konstruktif kepada anggota kelompok
Kritis Berfikir	Saya berusaha mengidentifikasi masalah dalam tugas yang diberikan guru
	Saya berusaha memecahkan masalah dalam tugas yang diberikan guru
	Saya menyimpulkan atau membuat keputusan berdasarkan data

Instrument yang digunakan ini telah teruji valid setelah dilakukan penilaian oleh 5 ahli diantaranya; 1) Dr. Hari Yulianto, M.Kes sebagai ahli penelitian dan evaluasi, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai

ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli Psikologi Pendidikan. Setiap butir dalam kuisisioner teruji valid berdasarkan kategori Formula Aiken-V. Adapun masing masing aspek memiliki nilai rerata nilai koefisiensi V sebagai berikut; 1) aspek Kreatif memiliki nilai koefisien V sebesar 0.87 dengan kategor tinggi 2) aspek kolaboratif memiliki nilai 0.96 dengan kategori tinggi 3) aspek komunikatif memiliki nilai 0.96 dengan kategori tinggi, dan 4) aspek kritis memiliki nilai koefisien V sebesar 0.91 dengan kategori tinggi

Tabel 29. Hasil Formula Aiken-V validasi instrument keterampilan abad 21

Penilai	Kretaif		Kolaboratif		Komunikatif		Kritis	
	Skor	S	Skor	Skor	Skor	Skor	Skor	S
Ahli 1	3.3	2.3	4	3	4	3	4	3
Ahli 2	3.7	2.7	4	3	3.7	2.7	4	3
Ahli 3	4	3	4	3	4	3	3.7	2.7
Ahli 4	3.3	2.3	3.7	2.7	4	3	3.7	2.7
Ahli 5	3.7	2.7	3.7	2.7	3.7	2.7	3.3	2.3
Σ S	18	13	19.3	14.3	19.3	14.3	18.7	13.7
V	0.87		0.96		0.96		0.91	

Instrumen keterampilan abad 21 telah teruji valid dengan menggunakan bantuan SPSS dengan uji Pearson Product Moment Correlation. Validitas setiap butir digambarkan pada tabel berikut;

Tabel 30. Uji empirik instrumen keterampilan abad 21

Aspek	Item	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
Kreatif	1	.977**	,000
	2	.980**	,000
	3	.907**	,000
Kolaboratif	4	.996**	,000
	5	.999**	,000
	6	.999**	,000
Komunikatif	7	.999**	,000
	8	.999**	,000
	9	.995**	,000
Kritis	10	.911**	,000
	11	.902**	,000
	12	.817**	,000

Instrumen telah teruji reliabel dengan menggunakan uji Alpha Cronbach's SPSS. Hasil uji reliabilitas nilai alpha cronbach's masing masing faktor lebih besar dari 0,60. Dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan reliabel atau konsisten. Adapun rincian nilai alpha cronbach's dapat diperjelas pada tabel 3. sebagai berikut.

Tabel 31. Reliabilitas instrumen keterampilan abad 21

Faktor	Cronbach's Alpha	N of Items
Kreatif	0.952	3
Kolabortif	0.998	3
Komunikatif	0.997	3
Kritis	0.846	3

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini terdiri 3 cara analisis data yang diantaranya analisis data deskriptif persentase pada tahap analisis kebutuhan dan uji lapangan, analisis data menggunakan teknik delphi dengan formula aiken

pada tahap penyusunan produk, dan 3) analisis data menggunakan paired sampel t test dengan gain score pada tahap uji efektivitas.

1. Analisis Data menggunakan Deskriptif Persentase.

Analisis data ini dilakukan pada pada analisis kebutuhan serta uji lapangan. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dengan bantuan software SPSS seri 26. Data yang telah diperoleh melalui skor butir angket kemudian digunakan untuk mengetahui kriteria pada setiap sub variabel dengan kriteria skala likert sangat setuju, setuju, ragu ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor nilai tiap butir jawaban yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk nilai dengan digunakan rumus Presentase = (Skor yang diperoleh)/(Skor Maksimal) x100. Untuk mengetahui tingkat kebutuhan model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar, skor dihitung berdasarkan hasil yang diperoleh menggunakan persentase. Rumus perhitungan persentase yang digunakan adalah sebagaimana (Tabel 4):

Tabel 32. Kriteria deskriptif persentase

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

(Riduwan, 2015)

2. Analisis data menggunakan dengan validitas Formula Aiken

Teknik analisis data yang digunakan adalah validitas isi Aiken (Hendryadi, 2017). Aiken V untuk menghitung koefisien isi validitas materi model pengembangan pembelajaran yang disusun. Berikut ini rumus aiken :

Tabel 33. Formula Aiken

Formula Aiken Lawshe
$V = \sum s / [n(c-1)]$
$S = r - lo$
Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)
C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)
R = angka yang diberikan oleh penilai

3. Analisis Data Paired T Test

Teknik analisis data yang dipergunakan menilai efektifitas hasil penggunaan produk adalah membandingkan hasil kuisisioner *enjoyment* dan keterampilan abad 21. Adapun tahapan dalam uji efektivitas meliputi

a. Penghitungan *gain score*

Setelah hasil *enjoyment* dan keterampilan abad 21 *pre test* dan *post test* dihitung dilanjutkan dengan penghitungan *gain score* dengan bantuan SPSS. Gain score (Meltzer, 2002: 1260) dihitung dengan rumus berikut

Tabel 16. Rumus gain skor

$$g = \frac{\text{posttestscore} - \text{pretestscore}}{\text{maximumpossiblescore} - \text{pretestscore}}$$

b. Konversi *gain score* kedalam kategori

Setelah hasil *gain score* didapatkan dilanjutkan dengan memasukan dalam kategori berdasarkan table Hake (1998: 66) berikut

Tabel 34. Kategori nilai *gain skor*

Gain yang diperoleh	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,7$	Rendah

- c. Mengalisis data uji beda dengan menggunakan *Paired t-test* dengan bantuan program SPPS Statistik 26. Hipotesis alternative diterima apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan dari Borg and Gall menjadi acuan dalam model pengembangan yang peneliti terapkan. Terdapat sepuluh langkah tahapan, yaitu: (1) Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan produk yang akan dikembangkan, (3) Pengembangan draf produk awal, (4) Uji coba lapangan awal/terbatas (skala kecil), (5) Revisi hasil uji coba skala kecil, (6) Uji coba lapangan utama (skala besar), (7) Revisi uji coba skala besar, (8) Uji coba efektivitas, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Desiminasi. Adapun hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian R&D ini, yakni:

1. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi

a. Literatur review

Pendidikan jasmani hendaknya dapat diselenggarakan dengan model yang berorientasi pada keragaman kecerdasan peserta didik (Rivera Sosa et al., 2020). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 16 Tahun 2022 pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan cara mengakomodasi keberagaman karakteristik, dan kebutuhan setiap peserta didik. Pendidikan jasmani tidak hanya identik dengan tujuan fisik atau kecerdasan kinestik saja,

namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018)(Rachman, 2011). Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk mendorong setiap peserta didik (yang baik atau tidak dalam keterampilan olahraga) untuk hidup sehat, dan itu dapat diterapkan lebih mudah dengan pemahaman yang baik tentang teori kecerdasan majemuk (Ardha et al., 2018).

Pendidikan jasmani belum dilaksanakan terus menerus memfasilitasi keragaman kecerdasan majemuk, serta kurang memberikan rasa gembira bagi sebagian peserta didik. Sebuah studi menjelaskan bahwa sejumlah 20% anak-anak yang tidak menyukai sesi pendidikan jasmani. Selain itu, terdapat bukti bahwa semakin banyak peserta didik yang menganggap pendidikan jasmani kurang relevan, menarik, dan menyenangkan (Gard et al., 2013). Guru banyak menekankan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan teknis terstruktur, tidak memperhatikan lingkungan dan keinginan peserta didik (Kaloka et al., 2023)(Rachman, 2011)(Widodo, 2018)(López Ávila et al., 2021). Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa model yang paling dominan digunakan guru pendidikan jasmani sekolah dasar adalah

menggunakan pendekatan drilling sejumlah 53,3 % dalam proses pembelajarannya (Sujarwo et al., 2021).

b. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru pendidikan jasmani dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk pada jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 48 responden guru PJOK sekolah dasar dari lima kabupaten/kota di propinsi DIY yang didapatkan menggunakan sistem purpose sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument berupa angket (kuesioner) yang terdiri dari 15 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert skala 1 – 5. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dengan bantuan software SPSS seri 26. Data yang telah diperoleh melalui skor butir angket kemudian dikonversi menjadi persentase dan kategori.

Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa kebutuhan pengembangan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di sekolah dasar DIY dengan persentase 87.00 dan masuk dalam kategori sangat tinggi. Kelima faktor dari model pembelajaran masuk dalam kategori sangat tinggi; diantaranya faktor syntax sebesar 87.63%, faktor sistem sosial sebesar 81.11%, prinsip reaksi sebesar

85.97%, sistem pendukung sebesar 87.39%, dan faktor dampak instruksional dan pengiring sebesar 88.12%.

Tabel 35. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Model

Faktor	N	Sum	Mean	Max	%	Kategori
Syntax	48	631.00	13.1458	15.00	87.63	Sangat Tinggi
Sistem Sosial	48	620.00	12.9167	15.00	86.11	Sangat Tinggi
Prinsip Reaksi	48	619.00	12.8958	15.00	85.97	Sangat Tinggi
Sistem Pendukung	48	839.00	17.4792	20.00	87.39	Sangat Tinggi
Dampak	48	423.00	8.8125	10.00	88.12	Sangat Tinggi
Total	48	3132.00	65.2500	75.00	87.00	Sangat Tinggi

Atas dasar studi literature dan juga hasil penelitian pendahuluan ini perlu ditindak lanjuti untuk pengembangan sebuah model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar yang berlandaskan teori pendukung, teruji, serta efektif untuk diimplementasikan

c. Hasil Kesepakatan ahli (FGD)

Setelah peneliti melakukan literatur review tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan FGD yang bertujuan untuk menggali lebih dalam permasalahan yang ada dan mendapatkan masukan terhadap penelitian yang akan dilakukan. FGD dilakukan oleh 3 orang praktisi Guru Sekolah Dasar antara lain; Lina Dwi Astuti, Dian Ika, dan Ilham Erik Pratitis Robinson.

2. Perencanaan produk yang akan dikembangkan

Peneliti akan mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, sehingga perlu disusun suatu langkah-langkah dalam perencanaan produk yang akan dikembangkan. Berikut masukan ahli untuk merencanakan produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

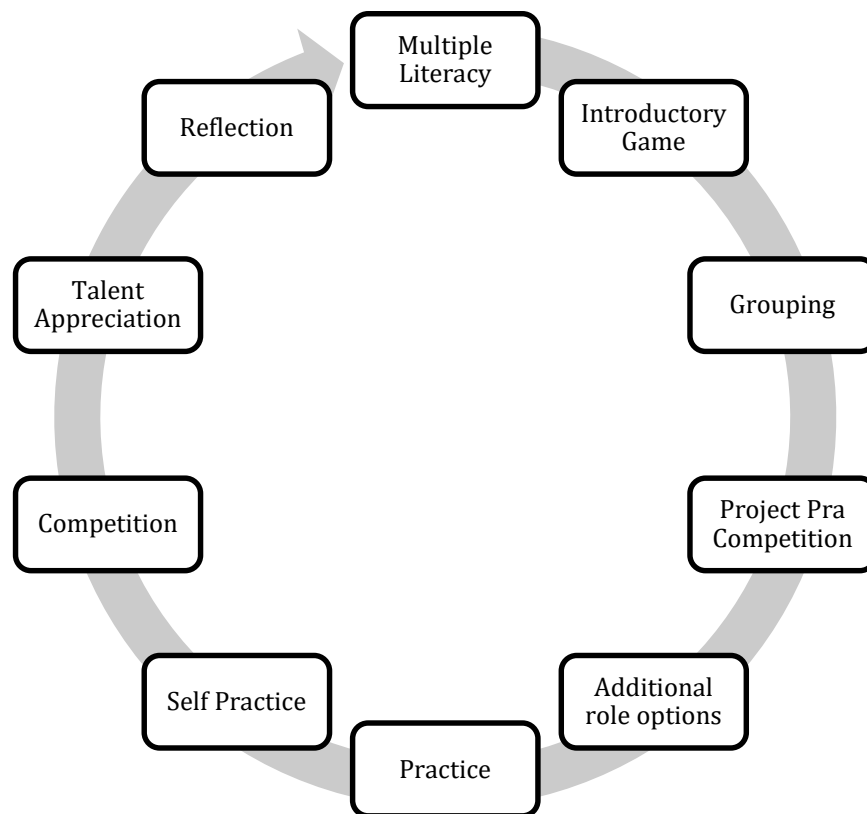
1. Guru sudah memfasilitasi kecerdasan majemuk dalam proses pembelajaran secara tidak langsung, serta membutuhkan butuh langkah langkah pembelajaran yang terencana.
2. Belum ada pedoman yang baku tentang model pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengintegrasikan kecerdasan majemuk.
3. Pengembangan model diharapkan memiliki kepraktisan sehingga guru tidak kesulitan untuk penerapannya
4. Pengembangan model disesuaikan dengan kondisi peserta didik
5. Esensi aktivitas fisik jangan sampai hilang
6. Berikan contoh implemtasi berupa rencana pembelajaran

3. Pengembangan draft produk awal

Tahapan selanjutnya adalah mengembangkan draft produk awal, pengembangan produk dilakukan dengan validasi oleh ahli. Kerangka operasional model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dijelaskan dari syntak atau langkah pembelajaran. Drafts syntax

pembelajaran meliputi 10 langkah. Setiap langkah disusun berdasarkan pertimbangan teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun sintaks dapat diperjelas dalam gambar tahapan berikut;

Gambar 9. Draft Awal Sintaks Model Pembelajaran



Setiap langkah pembelajaran dijelaskan tentang tujuan tahapan, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Penjelasan setiap langkah dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 36. Draft Sintaks Model Pembelajaran yang dikembangkan

	Langkah	Tujuan	Guru	Peserta Didik
1	<i>Multiple Literacy</i>	Langkah ini bertujuan untuk memfasilitasi ragam kecerdasan yang dimiliki peserta didik diantaranya Bacaan, Gambar, Grafik, Video, Hasil statistic, dsb.	Memberikan stimulan sebelum, maupun selama pembelajaran	Peserta didik mengamati literasi yang diberikan oleh guru
2	<i>Introductory Game</i>	Langkah ini bertujuan sebagai assessment awal tentang CP yang akan dipelajari.	Menyusun permainan sederhana. Guru Mengidentifikasi Kemampuan peserta didik	Peserta didik melakukan aktivitas fisik dalam bentuk permainan yang sudah disusun oleh guru.
3	<i>Grouping</i>	Langkah ini bertujuan memberikan kesempatan kolaboratif untuk menyelesaikan projek dan kompetisi.	Guru mengelompokkan peserta didik. Guru menyampaikan kompetisi yang akan dilaksanakan pertemuan berikutnya.	Peserta didik membentuk kelompok berdasarkan pertimbangan guru.
4	<i>Design Project Video Documenter</i>	Langkah ini bertujuan untuk memunculkan kesepakatan product project maupun durasi waktu yang dibutuhkan.	Guru mengarahkan kelompok untuk menyusun video documenter selama proses latihan dengan pertimbangan ragam kecerdasan	Peserta didik dengan rekan kelompok menyusun rencana project latihan dan video documenter
5	<i>Additional role options</i>	Langkah ini bertujuan untuk memfasilitasi	Guru memfasilitasi dan mendampingi setiap kelompok	Peserta didik memilih peran berdasarkan potensi dan

		kecerdasan majemuk peserta didik.	dalam membagi peran.	kondisi kelompok Mengambil gambar (Visual spasial) Pengisi suara, composer (Musical) Menyusun statistic latihan dan permainan (Logis matematis) Menyusun deskripsi analisis gerak (Verbal linguistic) Peraga Gerak (Kinestetik) Ketua Kelompok (Interpersonal)
6	<i>Practice</i>	Langkah ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan, keterampilan, karakter dan nilai.	Guru memberikan game yang berkaitan dengan kompetisi yang akan dilaksanakan	Peserta didik melakukan aktifitas fisik sesuai dengan latihan yang direncanakan kelompok dengan pendampingan guru
7	<i>Self Practice</i>	Tujuan lain adalah implementasi dari CP Pemanfatan Gerak yang dilakukan secara mandiri diluar kegiatan pembelajaran.	Guru melakukan monitoring latihan mandiri yang dilakukan dirumah dengan bantuan LKPD	Peserta didik secara berkelompok menentukan latihan
8	<i>Competition</i>	Langkah ini bertujuan	Guru memfasilitasi	Peserta didik berkompetisi

		untuk mempraktekkan dari latihan dan project yang telah dilaksanakan.	setiap kelompok untuk melakukan kompetisi.	sesuai dengan kelompoknya Peserta didik mengembangkan project dengan bahan pelaksanaan kompetisi.
9	<i>Talent appreciation</i>	Guru memberikan penghargaan secara kelompok Guru memberikan penghargaan individu	Guru melakukan apresiasi terkait performa kelompok dalam kompetisi. Guru memberikan apresiasi terkait proyek secara kelompok maupun setiap peran individu	
10	<i>Reflection</i>	Kegiatan ini dilakukan untuk mendorong peserta didik mengetahui capaian kemampuan selama pembelajaran.	Guru sebagai fasilitator mengali refleksi peserta didik secara umum. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi mandiri. Peran dalam kelompok Performa dalam kompetisi Pengetahuan yang diperoleh Latihan mandiri yang dilakukan.	Peserta didik melakukan refleksi sebagai wujud representasi intrapersonal.

Tujuan dari penilaian ini untuk memvalidasi produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran pendidikan jasmani

”PROMISE” untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

Model pembelajaran di validasikan oleh 7 orang ahli yang terdiri dari 5 ahli akademik ahli 2 ahli praktisi professional. Validator diantaranya; 1) Prof. Caly Setyawan, Ph.D sebagai ahli di bidang Pedagogi Olahraga, 2) ahli Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or sebagai ahli kurikulum pendidikan jasmani 3) Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd sebagai ahli teknologi pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd sebagai ahli pendidikan jasmani sekolah dasar, 5) Dr. Ermawan Susanto, M.Pd sebagai ahli di psikologi pendidikan, 6) Lina Dwi Astuti sebagai Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, 7) Ilham Erik P.R sebagai Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.

Setelah draft awal aktivitas bermain di divalidasi dengan perhitungan Aiken, diperoleh nilai V pada tabel berikut:

Tabel 37. Hasil Formula Aiken V kelayakan draft model

Penilai	Rasionalitas		Komponen	
	Skor	S	Skor	S
Ahli 1	4.00	3.00	3.59	2.59
Ahli 2	3.83	2.83	3.76	2.76
Ahli 3	3.83	2.83	3.71	2.71
Ahli 4	3.83	2.83	3.94	2.94
Ahli 5	3.67	2.67	3.41	2.41
Ahli 6	3.83	2.83	3.59	2.59
Ahli 7	3.50	2.50	3.71	2.71
Σ	26.50	25.50	25.71	18.71
V	0.93		0.89	

Setiap butir dalam kuisisioner memiliki hasil penilaian sangat tinggi berdasarkan kategori Formula Aiken-V. Adapun masing masing aspek

memiliki nilai rerata nilai koefisien V sebagai berikut; 1) aspek rasionalitas model memiliki nilai koefisien V sebesar 0.93 dengan kategori tinggi, dan 2) aspek komponen model memiliki nilai 0.89 dengan kategori tinggi.

Secara Kualitatif, Ahli memberikan masukan diantaranya; 1) Adanya penamaan model yang dikembangkan, 2) Persingkat langkah pembelajaran agar mudah dipahami oleh guru, 3) Berikan contoh LPKD yang akan digunakan peserta didik.

4. Revisi Produk

Berdasarkan masukan tersebut dilakukan revisi terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk diberikan nama PROMISE yang merupakan akronim dari *Project based Multiple Intelligence dan Humanistic Education*. Sebuah inovasi model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan peserta didik kelas atas dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Komponen model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE terdiri dari sintaks urutan langkah pembelajaran, system social, prinsip reaksi, system pendukung, dan dampak pembelajaran baik intruksional maupun dampak pengiring. Model ini juga dilengkapi dengan contoh implementasi pembelajaran serta assessment alternative yang digunakan.

1) Sintaks “PROMISE”

Kerangka operasional model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dijelaskan dari syntak atau langkah pembelajaran. Drafts syntax pembelajaran meliputi 7 langkah. Setiap langkah disusun berdasarkan pertimbangan teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sintaks dalam model pembelajaran untuk memberikan kerangka atau struktur yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Sintaks berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Dengan adanya sintaks, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terorganisir, dengan alur yang jelas

Secara rinci, 7 langkah terdiri dari tahapan berikut; 1) Pra Project, Design Project, Grouping, Implmentasi Project, Presentasi, Kompetensi, dan Refleksi. Adapun sintaks dapat diperjelas dalam gambar tahapan berikut;

Gambar 10. Sintaks Model PROMISE setelah revisi



a) Pra Project

(1) Multiple Literasi

Tahap ini bertujuan untuk memfasilitasi ragam kecerdasan yang dimiliki peserta didik diantaranya Bacaan, Gambar, Grafik, Video, Hasil statistic, dsb. Guru dapat memberikan contoh produk video/ atau info grafis yang sudah ada sebagai rujukan peserta didik memilih dan menyusun

project. Stimulan yang diberikan dapat diberikan sebelum peserta didik pada pertemuan tatap muka melalui LMS, Group WA Kelas, infografis yang dipajang dikelas, atau sumber informasi apapun yang dapat diakses.

(2) Pengenalan Project

Tahap ini bertujuan untuk memberikan motivasi, menyampaikan capaian pembelajaran dan proyek yang akan dikerjakan. Adapun langkah langkah meliputi;

1. Menjelaskan capaian pembelajaran dengan menggambarkan bagaimana aktivitas fisik dapat meningkatkan kualitas hidup mereka.
2. Melakukan apersepsi tentang aktivitas fisik maupun multiple literacy yang sudah diberikan sebelumnya.
3. Memberikan penjelasan tema proyek yang akan dikerjakan

b) Design Project

Setiap kelompok membuat project berupa video/poster/info grafis sesuai dengan tema capaian pembelajaran. Project yang akan dilaksanakan dibantu dengan lembar kerja kelompok dan lembar kerja peserta didik secara individu. Video/ Info grafis ini terdiri dari kompilasi aspek kinestesi, visualisasi, literasi, kalkulasi, audio bersifat opsional. Hasil proyek dapat diilustrasikan pada gambar dibawah ini;

Gambar 11. Ilustrasi produk PROMISE 1



Gambar 12. Ilustrasi produk PROMISE 2



(1) Kinestesi (Kecerdasan Kinestetik)

Setiap kelompok mempraktekkan aktivitas sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru pada tahap latihan, dan juga latihan mandiri. Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan kinestetik. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, fleksibilitas, dan

kepadatan (Tracey & Richey, 2007). Kegiatan ini merupakan core dan pendidikan jasmani. Peserta didik di harapkan belajar untuk bergerak dan juga belajar melalui gerak. Peserta didik diharapkan mampu memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak.

(2) Visualisasi (Kecerdasan Visual Spasial)

Kegiatan ini bertujuan untuk mmfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan berpikir dengan gambar, gambar, bentuk, dan garis, mempersepsikan dan memahami objek tiga dimensi (Yalmanci & Gozum, 2013). Sumber gambar utama adalah gerakan peserta masing masing kelompok yang diambil pada saat latihan ataupun pada saat latihan mandiri. Misalkan megambil foto/ video anggota kelompok saat berlari, saat memukul, saat melempar dsb. sesuai materi pembelajaran. Sumber gambar pendukung dari buku, internet,atau sumber lain, misalkan megambil foto/ video dari buku, internet, youtube yang dilakukan oleh atlet, tokoh idola, dsb.

(3) Kalkulasi (Kecerdasan Logis Matematis)

Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik dengan dominasi logis matematis. Kecerdasan ini mengacu pada

kemampuan untuk mengeksplorasi pola, kategori, dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk bereksperimen dengan cara yang terkontrol dan teratur (McKenzie, 2005). Sumber data utama didapatkan melalui pengukuran atau tes yang dilakukan pada saat latihan. Masing-masing kelompok mencatat seberapa banyak, seberapa lama, seberapa jauh, berapa skor, dsb sesuai dengan materi pembelajaran. Sumber data pelengkap didapatkan melalui buku, internet, atau sumber lain. misal target kriteria ketuntasan, kriteria kebugaran, dsb. Hitung rerata hasil pengukuran, persentase capaian, dsb sesuai dengan tema capaian pembelajaran.

Tahap ini relevan dengan capaian pembelajaran matematika di fase yang sama. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, piktogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

(4) Literasi (Kecerdasan Verbal Linguistik)

Kegiatan ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan dominasi verbal linguistic. Kecerdasan verbal

linguistik adalah kemampuan berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Abdi et al., 2013). Orang dengan kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi efisien dalam membaca, menulis, dan bercerita. Strategi pengajaran untuk kecerdasan linguistik adalah bercerita, curah pendapat, rekaman kaset, penulisan jurnal, dan penerbitan (Armstrong, 2009).

Sumber bacaan pendukung dapat diperoleh melalui buku atau sumber lain; misalkan bagaimana gerakan yang benar, bagaimana cara melakukan gerakan, kondisi ini relevan dengan capaian pembelajaran bahasa di fase yang sama. Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.

(5) Kompilasi

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan ruang kolaborasi peserta didik untuk menggabungkan beberapa ide dan perannya. Peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas

kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan peran dan tanggung jawab. Kecerdasan interpersonal dapat difasilitasi dengan baik, peserta didik bertanggung jawab sesuai peran, baik ketua, anggota, maupun peran yang lain.

Kegiatan ini berupa penggabungan beragam sumber diantaranya gambar/ video, data yang diperoleh, referensi yang diperoleh yang menjelaskan tentang;

1. Gerak yang dipraktikkan atau gabungan dengan sumber lain.
2. Cara melakukan gerak, dapat berupa teks atau suara.
3. Capaian aktivitas gerak berupa data/angka.

c) Grouping

Tahap ini guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Kelompok diusahakan memiliki karakter yang beragam. pengelompokan ini memfasilitasi kecerdasan interpersonal peserta didik. Melalui pengelompokan, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, memberikan sumbangsih kepada kelompok sesuai dengan potensi yang dimiliki.

d) Implementasi Project

(1) Latihan

Pada tahap ini mayoritas peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak. Guru menyajikan aktivitas gerak sesuai dengan capaian pembelajaran. Kecerdasan kinestetik paling

dominan ditahap ini. Guru dalam hendaknya merancang kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik tetap terlibat aktif dalam aktifitas gerak. Guru dapat memodifikasi beragam permainan tanpa mengurangi substansi tema pembelajaran.

(2) Pengukuran

Pada tahap ini guru memfasilitasi kelompok untuk melakukan pendataan hasil pengukuran terkait dengan capaian pembelajaran. Tujuan kegiatan pengukuran dalam tahap ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan keterampilan dan kemampuan fisik peserta didik. Pengukuran ini membantu peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penguasaan gerakan tertentu, seperti gerakan passing dalam sepakbola, kecepatan, kekuatan atau ketahanan fisik dalam lari. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dengan memberikan data yang konkret, yang dapat mereka bandingkan dari waktu ke waktu untuk melihat peningkatan atau area yang perlu diperbaiki. Data konkret yang didapatkan dalam tahap pengukuran sebagai bahan untuk melengkapi proyek yang dikerjakan. Melalui pengukuran, peserta didik juga belajar untuk menganalisis data secara objektif, mengembangkan kesadaran diri tentang kekuatan

dan kelemahan mereka, serta memahami pentingnya latihan berkelanjutan untuk mencapai tujuan fisik yang lebih baik.

Gambar 13. Ilustrasi Aktivitas Fisik



(3) Latihan Mandiri

Pada tahap ini peserta didik disarankan untuk melakukan aktivitas kembali di rumah atau diluar jam pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menambah jumlah aktivitas gerak, menambah sumber gambar atau data pendukung. Tahap ini merupakan optimalisasi dari salah satu elemen dalam pendidikan jasmani yaitu elemen bergaya hidup aktif.

e) Presentasi

Pada tahap ini masing masing kelompok menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan juga kelompok lain. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil kerja kelompok, baik secara individu

maupun kelompok. Melalui presentasi, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka tentang topik yang telah dipelajari, seperti teknik gerakan, analisis data, atau penerapan teori dalam praktik. Presentasi juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena peserta didik dituntut untuk menjelaskan, mempertahankan argumen, dan menjawab pertanyaan terkait proyek yang mereka kerjakan.

f) Kompetisi

Tahap ini diharapkan peserta didik mempraktikkan kembali materi yang dipelajari melalui proyek yang dikerjakan. Guru memfasilitasi kompetisi atau permainan lanjutan yang terkait dengan materi pembelajaran. Tahapan ini juga didominasi oleh kecerdasan kinestetik sesuai dengan core mata pelajaran pendidikan jasmani

g) Refleksi (Intrapersonal)

(1) Apresiasi.

Guru hendaknya memberikan apresiasi hasil proyek dari berbagai aspek; diantaranya kinestetik, gambar yang baik, referensi yang baik, praktikan yang baik, kelompok yang baik, refleksi diri yang baik, dsb.

(2) Refleksi

Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait refleksi diri peserta didik terhadap pelaksanaan proyek. Tahap ini juga sebagai wujud fasilitasi kecerdasan intrapersonal masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik mampu menyampaikan berdasarkan kondisi yang dialami. Potesi yang dimiliki, peran dalam kelompok, kelemahan, dan juga ketercapaian dalam pembelajaran.

(3) Tindak Lanjut

Pada tahap ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui tindak lanjut yang harus dilakukan terkait capaian pembelajaran dan keterlibatan dalam project

2) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru memberikan respons terhadap aktivitas peserta didik. Berikut adalah beberapa prinsip reaksi yang diterapkan dalam model ini: Reaksi Positif: Guru memberikan pujian atas partisipasi aktif, ide kreatif, dan kerja sama tim yang baik. Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik yang membantu peserta didik meningkatkan keterampilan fisik dan sosial mereka, serta memberikan dorongan untuk memperbaiki kekurangan. Penghargaan terhadap Keunikan peserta didik: Menghargai berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga setiap kontribusi dihargai, baik dalam hal

keterampilan fisik, kreativitas, atau kemampuan sosial. Dialog Terbuka: Membuka ruang bagi peserta didik untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan merenung tentang pembelajaran yang baru mereka jalani.

3) Sistem Sosial

Sistem sosial di dalam kelas ini mendukung interaksi yang positif antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik sendiri, sebagai berikut: Kolaborasi dalam Kelompok: Pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian konflik. Komunikasi: peserta didik belajar berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan pendapat teman, dan memberi kontribusi dalam merencanakan serta melaksanakan proyek.

4) Sistem Pendukung

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dapat dilaksanakan dengan baik dengan system pendukung diantaranya Lembar Kerja peserta didik yang dikembangkan juga berdasarkan teori kecerdasan majemuk. Penggunaan alat bantu teknologi, seperti aplikasi video untuk presentasi, platform online untuk berbagi ide, atau perangkat digital untuk mendokumentasikan proyek.

5) Dampak Pembelajaran

Dampak pengiring dan dampak instrusional yang diharapkan dalam pengembangan model ini adalah *enjoyment* peserta didik dan keterampilan abad 21. Dampak tersebut dikembangkan berdasarkan teori teori pendukung yang ada. Dengan pendekatan kecerdasan majemuk, diharapkan peserta didik dapat lebih enjoy mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan abad 21, diantaranya komunikasi, kolaborasi, kritis, dan kreatif. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik maupun siswi guru dan anak sekolah, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013).

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Lapangan Skala Kecil

Tahapan uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan agar tidak ada permasalahan yang signifikan pada tahapan selanjutnya. Penelitian ini

dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 di SD Godean 2 Sleman dengan jumlah 15 anak dan tanggal 9 Oktober 2024 di SD Minggiran dengan jumlah 15 anak. Pada tahapan uji coba lapangan skala kecil, guru sebagai subjek mengimplementasikan model pembelajaran yang dikembangkan, dilanjutkan mengisi kuisioner untuk mengetahui respon guru dan peserta didik.

a. Analisis respon Guru

Hasil survey yang dilakukan terhadap 2 guru pendidikan jasmani di uji lapangan skala kecil memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 86.90 dan kategori sangat tinggi. Ketiga aspek dari model pembelajaran masuk dalam kategori sangat tinggi; diantaranya faktor komponen sebesar 92.5%, aspek relevan sebesar 83.93%, dan aspek praktis sebesar 78.13%.

Tabel 38. Hasil analisis implementasi produk skala kecil

Aspek	N	Mean	Maximum	Persentase	Kategori
Komponen	2	37	40	92.5	Sangat Tinggi
Relevansi	2	23.5	28	83.93	Sangat Tinggi
Praktis	2	12.5	16	78.13	Tinggi
Total	2	73	84	86.90	Sangat Tinggi

b. Analisis Respon Peserta Didik

Hasil survey yang dilakukan terhadap 30 peserta didik di uji lapangan skala kecil memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 78.61 dan kategori tinggi. Keempat aspek dari

model pembelajaran masuk dalam kategori tinggi; diantaranya faktor kesenangan sebesar 78.33%, aspek Motivasi sebesar 79.17 %, aspek partisipasi sebesar 77.78%, dan aspek kebermaknaan sebesar 79.17 %.

Tabel 39. Hasil analisis enjoyment peserta didik skala kecil

Aspek	N	Mean	Maximum	Persentas e	Kategori
Kesenangan	30	9.40	12	78.33	Tinggi
Motivasi	30	9.50	12	79.17	Tinggi
Partisipasi	30	9.33	12	77.78	Tinggi
Kebermaknaan	30	9.50	12	79.17	Tinggi
	30	37.73	48	78.61	Tinggi

2. Uji Coba Skala Besar

Tujuan dari tahap ini adalah menguji kembali produk dengan skala yang lebih besar dan mengkonfirmasi apakah produk yang dirancang ini sudah sesuai dan dapat memenuhi tujuan. Tahapan yang dilakukan pada uji coba skala besar sama dengan pada tahapan uji coba skala kecil, yang membedakan pada tahapan uji coba skala besar ini adalah respondennya lebih banyak dari pada uji coba skala kecil. Sampel pada uji coba lapangan skala besar ini berjumlah 88 anak kelas V. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 - 8 November 2024 di MIN 1 Sleman, SD Sentul Godean Sleman, SD Syuhada, SD Ungaran 1 Yogyakarta, dan SD Nogotirto 1 Sleman

a. Analisis respon Guru

Hasil survey yang dilakukan terhadap 5 guru pendidikan jasmani di uji lapangan skala besar memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 84.52 dan kategori sangat tinggi. Ketiga aspek dari model pembelajaran masuk dalam kategori sangat tinggi; diantaranya faktor komponen sebesar 87.5%, aspek relevan sebesar 84.29%, dan aspek praktis sebesar 77.50%.

Tabel 40. Hasil analisis implementasi produk skala besar

Aspek	N	Mean	Maximum	Persentase	Kategori
Komponen	5	35	40	87.50	Sangat Tinggi
Relevansi	5	23.6	28	84.29	Sangat Tinggi
Praktis	5	12.4	16	77.50	Tinggi
Total	5	71	84	84.52	Sangat Tinggi

b. Analisis Respon Peserta Didik

Hasil survey yang dilakukan terhadap 88 peserta didik di uji lapangan skala kecil memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 81.37 dan kategori sangat tinggi. Keempat aspek dari model pembelajaran masuk dalam kategori sangat tinggi; diantaranya faktor kesenangan sebesar 80.49%, aspek Motivasi sebesar 80.87 %, aspek partisipasi sebesar 81.06%, dan aspek kebermaknaan sebesar 83.05 %.

Tabel 41. Hasil analisis *enjoyment* peserta didik skala besar

Aspek	N	Mean	Maximum	Persentase	Kategori
Kesenangan	88	9.66	12	80.49	Sangat Tinggi
Motivasi	88	9.70	12	80.87	Sangat Tinggi
Partisipasi	88	9.73	12	81.06	Sangat Tinggi
Kebermaknaan	88	9.97	12	83.05	Sangat Tinggi
Total	88	39	48	81.37	Sangat Tinggi

3. Hasil Uji Efektivitas

a) Hasil uji efktivitas *Enjoyment*

(1) Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis dengan bantuan SPSS 26, prasyarat uji normalitas data terpenuhi dikarenakan sig.> 0.05. taraf signifikans dapat dilihat pada table berikut

Tabel 42. Normlitas data uji efektivitas *enjoyment*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.133	28	.200 [*]	.945	28	.145
Post	.205	28	.004	.950	28	.197

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(2) Uji Paired Sample T Test.

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan SPSS Statistik 26, diperoleh hasil korelasi antara kedua variable dengan angka 0,429 dengan nilai sig 0,023. Hal ini dinyatakan bahwa korelasi antara sebelum dan sesudah menggunakan model 'PROMISE'

berhubungan secara nyata, karena nilai probabilitas < 0,05. Hasil tersebut dapat diperjelas melalui tabel berikut

Tabel 43. Paired Samples Statistics Enjoyment

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	VAR00001	31.3571	28	3.10572	.58693
	VAR00002	43.0000	28	2.27710	.43033

Tabel 44. Paired Sample Test Enjoyment

		Paired Samples Test							
				Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre -	-11.64286	2.95916	.55923	-12.79030	-10.49542	-	27	.000
	Post						20.820		

(3) *Gain Score*

Berdasarkan perhitungan gain score antara pre test dan post test sebesar 0.70 dengan kategori sedang.

Tabel 45. *Gain score uji efektivitas enjoyment*

	Pretest	Post test	Gain	Kategori
Rerata	31.36	43.00	0,7	Sedang

b) Hasil uji efktivitas keterampilan abad 21

(1) Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis dengan bantuan SPSS 26, prasyarat uji normalitas data terpenuhi dikarenakan sig.> 0.05. taraf signifikans dapat dilihat pada table berikut

Tabel 46. Normlitas data uji efektivitas keterampilan abad 21

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.098	28	.200 [*]	.967	28	.509
Post	.104	28	.200 [*]	.960	28	.341

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(2) Uji Paired Sample T Test.

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan SPSS Statistik 26, diperoleh hasil korelasi antara kedua variable dengan angka 0,978 dengan nilai sig 0,00. Hal ini dinyatakan bahwa korelasi antara sebelum dan sesudah penggunaan model 'PROMISE'' berhubungan secara nyata, karena nilai probabilitas < 0,05. Hasil tersebut dapat diperjelas melalui tabel berikut

Tabel 47. Analisis Paired Samples Statistics Keterampilan Abad 2

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	23.3214	28	3.05570	.57747
	Post	35.5357	28	3.37180	.63721

Tabel 48. Paired Samples Correlations keterampilan abad 21

Paired Samples Correlations			N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post		28	.978	.000

Tabel 49. Paired Sample Test Keterampilan Abad 21

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pre - Post	-12.21429	.73822	.13951	Lower	Upper			
					-	-11.92803	-87.551	27	.000
					12.50054				

(3) Gain Score

Berdasarkan perhitungan gain score antara pre test dan post test sebesar 0.50 dengan kategori sedang.

Tabel 50. *Gain score* uji efektivitas keterampilan abad 21

	Pretest	Post test	Gain	Kategori
Rerata	23.22	35.54	0,5	Sedang

C. Revisi Produk setelah Uji Coba Skala Kecil dan Luas

Masukan secara kualitatif terhadap model pembelajaran yang dilaksanakan di lapangan, di antaranya: yaitu perlu disusun Bahasa dalam materi aktivitas dengan bahasa yang mudah dipahami untuk guru pendidikan jasmani. Revisi sudah dilakukan untuk pembenahan Bahasa agar mudah dimengerti oleh guru pengguna model.

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menghasilkan sebuah model konseptual dan panduan Model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" project based multiple intelligence and humanistic educations" meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah dasar kelas atas. Model pembelajaran terdiri dari 7 tahap proses pembelajaran yang meliputi 1) Pra Project, 2) Design Project, 3) Grouping, 4) Implementasi Project, 5) Presentasi, 6) Kompetisi, dan 7) Refleksi. Penelitian ini dapat menjawab beberapa penelitian terdahulu tentang integrasi kecerdasan majemuk dalam pembelajaran. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi peserta didik maupun siswi guru dan anak sekolah, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013). Merancang pelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan menarik sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik menikmati pengalaman pendidikan jasmani mereka dan tetap aktif (Martin & Morris, 2013). Guru sebaiknya lebih memperhatikan kecerdasan ganda dalam mempersiapkan pelajaran (Griggs et al., 2009). Kesadaran akan perbedaan kecerdasan dan perbedaan strategi mengajar dapat mengoptimalkan

motivasi belajar dan meningkatkan daya ingat dalam mempercepat proses belajar (Sulaiman et al., 2010).

Project based learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi beragam variable mediator diantara motivasi peserta didik dan kreativitas peserta didik. Project based learning diyakini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian yang dilakukan dapat dinyatakan adanya pengaruh model project based learning terhadap kreativitas peserta didik (Ardianti et al., 2017), terkhusus pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (S. N. Utami et al., 2022). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan peserta didik untuk menggali keterampilan, kreatifitas dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Melalui model proyek, peserta didik dituntut kreatif untuk menganalisis materi passing bawah, mengeksplorasi sumber sumber, serta melakukan percobaan praktik secara mandiri. Pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian merekomendasikan untuk menggunakan model pembelajaran project based learning yang terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik (Yani, 2018), penggunaan paradigma pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada pengembangan kesenangan dalam proses pembelajaran (Ginancar et al., 2024). *Model Project Based Learning* mampu menjadikan pembelajaran lebih nyata dan menyenangkan serta mendorong motivasi belajar peserta didik (Mahfud &

Fahrizqi, 2020). Dengan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan peserta didik memiliki motivasi yang lebih untuk menyelesaikan indikator ketercapaian dalam pembelajaran.

Literature tentang kecerdasan majemuk dalam pengajaran tenis (Mitchell & Kernodle, 2004) menjelaskan guru atau pelatih dapat mengembangkan kecerdasan verbal/linguistik pembelajar dengan menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas selama pengajaran keterampilan teknik dan taktik permainan. Peserta didik yang berbakat secara matematis-logis dapat difasilitasi menjadi ahli statistika permainan (Martin & Morris, 2013). Salah satu studi menjelaskan bahwa pengajaran bola basket di sebuah perguruan tinggi dengan pengajaran berbasis kecerdasan majemuk memperkuat inisiatif dan semangat peserta didik untuk belajar bola basket (Xie & Xu, 2022).

Produk akhir penelitian ini dihasilkan sebuah produk buku yang berjudul “PROMISE” Integrating Multiple Intellegences in Phycisal Education Based Project”. Buku tersebut berisikan materi tentang prosedur pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dengan pendekatan project.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti memiliki keterbatasan diantaranya

1. Jumlah uji skala besar terbatas di 5 sekolah, akan lebih mendapatkan gambaran komprehensif jika lebih banyak lagi pada tahap uji skala besar.
2. Pada tahap uji efektivitas tidak menggunakan kelompok control.
3. Pada tahap uji efektivitas hanya terbatas pada 2 kali penerapan model yang dikembangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tersusun model konseptual dan panduan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas
2. Kelayakan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dikatakan baik secara empiris layak digunakan. Model yang dikembangkan sesuai dengan komponen, relevan dan praktis untuk digunakan, serta nyaman di terapkan pada peserta didik.
3. Model pembelajaran pendidikan jasmani "PROMISE" efektif untuk meningkatkan *enjoyment* dan keterampilan abad 21 (kreatif, kolaboratif, komunikatif, berfikir kritis) peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini layak menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya dalam mengakomodasi keragaman peserta didik dalam hal kecerdasan majemuk, *enjoyment* peserta didik, serta peningkatan keterampilan abad 21 peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan model "PROMISE" dapat dijadikan bahan referensi bagi guru pendidikan jasmani untuk memfasilitasi

kecerdasan majemuk peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan model “PROMISE” dapat dijadikan bahan referensi bagi guru pendidikan jasmani yang menyenangkan, dan diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan abad 21.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi

Peneliti ini menyajikan luaran penelitian berupa artikel yang terbit pada jurnal nasional dan internasional dengan maksud agar produk yang dikembangkan dapat dibaca masyarakat umum dan terasa kebermanfaatannya, diseminasi dan hasil luaran dalam penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan artiikel dengan judul “*Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar*”. Terbit di jurnal nasional Taman Cendekia, ISSN: 2579-5112, Terakreditasi Peringkat 4.
- b. Menghasilkan artikel dengan judul “*Teachers' awareness of equitable physical education lessons: multiple intelligences*”. Terbit di jurnal internasional fizjoterapia polska, ISSN 1642-0136, indexed in Scopus q4.
- c. Menghasilkan artikel dengan judul “*Integration of multiple intelligence in the learning process of physical education in elementary school based on teacher gender*”, Terbit di jurnal internasional Retos, 15791726, indexed in Scopus q2.

- d. Menghasilkan artikel internasional dengan judul “*Analysis of Multiple Intelligence of Elementary Students in Physical Education Lessons in Yogyakarta Indonesia*”, terbit di jurnal internasional Retos, 15791726, indexed in Scopus q2.
- e. Menghasilkan buku panduan yang berjudul “*PROMISE” Integrating Multiple Intellegences in Phycisal Education Based Project*”. Buku panduan Model pembelajaran pendidikan jasmani ini akan dicarikan ISBN, sebagai buku yang terindeks dan disebarluaskan ke guru-guru pendidikan jasmani se Indonesia.
- f. Hasil penelitian ini akan dilakukan diseminasi dalam bentuk sosialisasi model pembelajaran “PROMISE” bagi guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar yang diwadahi dalam forum Kelompok Kerja Guru (KKG) Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta.

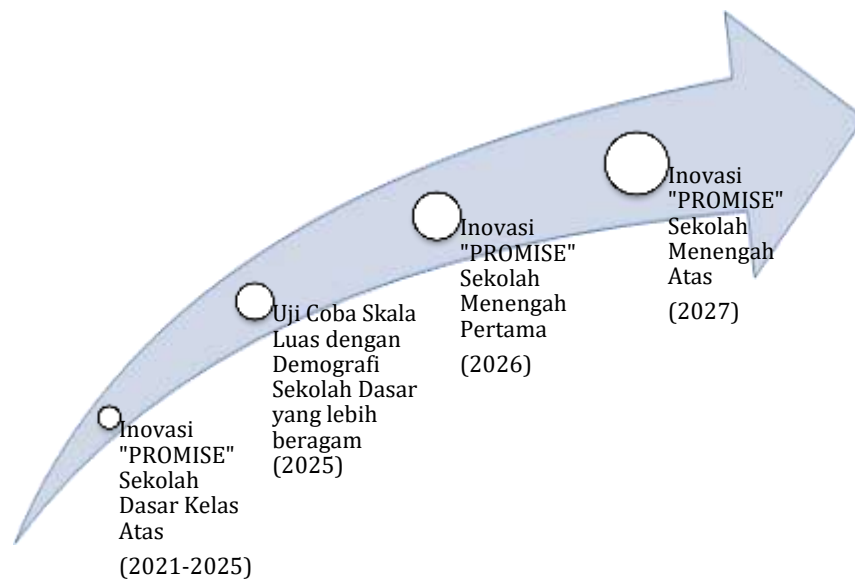
2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut dari hasil penelitian ini dapat dilakukan dengan melakukan uji coba lanjutan dalam berbagai konteks yang lebih luas untuk memastikan keefektifan dan adaptabilitasnya. Uji coba akan dilakukan di berbagai sekolah dengan demografi sekolah dan peserta didik yang beragam, sehingga dapat diketahui keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran “PROMISE”.

Tahap pengembanagn lebih lanjut berikutnya adalah inovasi “PROMISE” akan dikembangkan pada jenjang pendidikan sekolah

menengah pertama dan sekolah menengah atas. Sehingga model pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan relevan dengan tantangan pendidikan di masa depan.

Gambar 14. Roadmap penelitian lanjutan



DAFTAR PUSTAKA

- Abdelhak, H., & Romaisa, C. (2022). Incorporating Multiple Intelligences Theory in the Learning and Teaching Operation: Teacher's Guide. *British Journal of Teacher Education and Pedagogy*, 1(1), 83–89. <https://doi.org/10.32996/bjtep.2022.1.1.9>
- Abdi, A., Laee, S., & Ahmadyan, H. (2013). The Effect of Teaching Strategy Based on Multiple Intelligences on Students' Academic Achievement in Science Course. *Universal Journal of Educational Research*, 1(4), 281–284. <https://doi.org/10.13189/ujer.2013.010401>
- Abduljabar, B. (2018). Re-Orientasi Pendidikan Jasmani Kedalam Perspektif Kependidikan Dan Kemanusiaan: Meraih Belajar Siswa Mengantar Terdidik Jasmaniah Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani*, 53(9), 1–18.
- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung (SENTER 2019)*, November, 554–568.
- Ainia, D. K. (2020). “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Aliim Hidayat, R., & Wijayanto, Z. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Sosial Humanistik Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2), 655–669. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i2.11115>
- Alit, I. G. A. N. (2019). Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Metode Demonstrasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas Iii Semester I Tahun Pelajaran 2018/ 2019 Sd Negeri 22 Dauh Puri. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.932>
- Alsahli, N. R. I. (2020). The representation of multiple intelligences in the science textbook and the extent of awareness of science teachers at the intermediate stage of this theory. *Thinking Skills and Creativity*, 38(August), 100706. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100706>
- Alsmadi, H., Kandasamy, G., Al Kafri, A., & Zahirah, K. F. (2024). Empowering computing students through multidisciplinary project based learning (PBL):

Creating meaningful differences in the real world. *Social Sciences and Humanities Open*, 10(March), 101180. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101180>

Ardha, M. A. Al, Yang, C. ., Adhe, K. ., Khoiry, F. ., Hartoto, S., & Putra, K. . (2018). *Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia*. 212(ICEI), 587–592. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.129>

Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>

Artyhadewa, M. S. (2017). Pengembangan model permainan sepak takraw sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12804>

Boiliu, E. R., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Teori Belajar Humanistik Sebagai Landasan dalam Teknologi Pendidikan Agama Kristen. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1767–1774.

Borg, Walter R. & Gall., M. . (2003). *Educational Research, An Introduction (Seventh Ed)*. Allyn and Bacon.

Calik, B., & Birgili, B. (2013). Multiple Intelligence Theory for Gifted Education: Criticisms and Implications. *Journal for the Education of the Young Scientist and Giftedness*, 1(2), 1–1. <https://doi.org/10.17478/jeysg.201329002>

Cheng, C. C., & Carolyn Yang, Y. T. (2023). Impact of smart classrooms combined with student-centered pedagogies on rural students' learning outcomes: Pedagogy and duration as moderator variables. *Computers and Education*, 207(August), 104911. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104911>

Comeau, G., Lu, Y., Swirp, M., & Mielke, S. (2018). Measuring the musical skills of a prodigy: A case study. *Intelligence*, 66(October), 84–97. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2017.11.008>

Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). Project-based Learning: a Literature Review. *Mdrc : Building Knowledge to Improve Social Policy, P-12 Education*, 2. <https://www.mdrc.org/publication/project-based-learning>

Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

deNevers, D. M. (2014). Interpersonal Intelligence and Problem-Based Learning.

DORDT University. Master of Education Program Theses.

- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil keterampilan kolaborasi mahasiswa pada rumpun pendidikan MIPA. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 57–72.
- Donovan, A., & Farlane, M. (2011). Multiple Intelligences: The Most Effective Platform for Global 21st Century Educational and Instructional Methodologies. *College Quarterly*, 14(4), 1–18.
- Fadilah, R. (2019). Pendidikan Islam Dan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 9 No.2(2), 61–79.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Fashya, R. R. (2023). The Use of Multiple Intelligence Approach in Teaching English for Homeschooling Students Through Meaningful Activities: A Case Study At a Homeschooling in Banjar. *Journal of English Education Program (JEEP)*, 10(1), 11. [https://doi.org/10.25157/\(jeep\).v10i1.9681](https://doi.org/10.25157/(jeep).v10i1.9681)
- Gandasari, M. F. (2019). Pengembangan model pembelajaran tematik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25489>
- Gani, I., Tomoliyus, Hariono, A., Rizkyanto, W. ihsan, & Adji, T. P. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. In *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.15197>
- Gard, M., Hickey-Moodey, A., & Enright, E. (2013). Youth culture, physical education and the question of relevance: After 20 years, a reply to Tinning and Fitzclarence. *Sport, Education and Society*, 18(1), 97–114. <https://doi.org/10.1080/13573322.2012.690341>
- Ginanjari, S., Samsudin, Resmana, D., & Anugrah, S. M. (2024). Comparing project-based learning with conventional models: Enhancing students' enjoyment of physical education. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 64–81. [https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5\(1\).15183](https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(1).15183)
- Goetz, T., Pekrun, R., Hall, N., & Haag, L. (2006). Academic emotions from a social-cognitive perspective: Antecedents and domain specificity of students' affect in the context of Latin instruction. *British Journal of Educational Psychology*, 76(2), 289–308. <https://doi.org/10.1348/000709905X42860>

- Griggs, L., Barney, S., Brown, J.-S., Collins, E., Keith, S., & Iannacci, L. (2009). Varying pedagogy to address student multiple intelligences. *Humaan Architecture: Journal of The Sociology of Self-Knowledge*, VII(1), 55–60. <https://books.google.be/books?hl=en&lr=&id=93TNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA55&dq=varying+teaching+methods&ots=GEIdHLEvmG&sig=AunK7drVFuRBImmS0xh6RVUISJ4>
- Gul, R., & Rafique, M. (2017). Teachers Preferred Approaches towards Multiple Intelligence Teaching: Enhanced Prospects for Teaching Strategies. *Journal of Research and Reflections in Education*, 2, 197–203. <http://www.ue.edu.pk/jrre>
- Hanham, J., & Hendry, A. (2024). Timing matters: Unpacking the dynamics of project-based groups through exploring proxy efficacy and collective efficacy. *International Journal of Educational Research*, 126(May), 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102387>
- Helle, L., Tynjälä, P., & Olkinuora, E. (2006). Project-based learning in post-secondary education - Theory, practice and rubber sling shots. *Higher Education*, 51(2), 287–314. <https://doi.org/10.1007/s10734-004-6386-5>
- Hendriadi, I. G. O. (2021). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 68. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.30878>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Holubova, R. (2008). Effective teaching methods —Project-based. *US-China Education*, 5(12), 1548–6613. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED504949.pdf>
- Hsiao, H. S., Chen, J. C., Chen, J. H., Zeng, Y. T., & Chung, G. H. (2022). An Assessment of Junior High School Students' Knowledge, Creativity, and Hands-On Performance Using PBL via Cognitive–Affective Interaction Model to Achieve STEAM. *Sustainability (Switzerland)*, 14(9). <https://doi.org/10.3390/su14095582>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Ingram, A., Peake, W. O., Stewart, W., & Watson, W. (2017). Emotional Intelligence and Venture Performance. *Journal of Small Business Management*, 57(3), 780–800. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12333>

- Insani, F. D. (2019). Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow Dan Carl Rogers Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(2), 209–230. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i2.140>
- Irmayanti, A. P., Deliani, N., Batubara, J., Syamsi, & Maulana, F. (2024). Optimalisasi Potensi Peserta Didik Melalui Pemetaan Gaya Belajar Berbasis Kecerdasan Majemuk Perspektif Islam. *Journal of Islamic Education*, 8. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Johnson, M. (2007). An Extended Literature Review: The Effect of Multiple Intelligences on Elementary Student Performance. *Online Submission, August*, 1–31. <http://ezproxy.upm.edu.my:2167/?q=standards+based+curriculum&ft=on&pg=9&id=ED497741>
- Kaloka, P. T., Nopembri, S., & Yudanto. (2023). *Nonlinear learning pedagogy: Does it have an impact on physical education in elementary schools? Pedagogía del aprendizaje no lineal: ¿tiene impacto en la educación física en las escuelas primarias? Pasca Tri Kaloka, Soni Nopembri, Yudanto. 2041*, 1078–1085.
- Karmini, N. W. (2022). Humanism Education Model at Rama Park School, Denpasar. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 2(9), 1701–1711. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i9.576>
- Krajcik, J., Schneider, B., Miller, E. A., Chen, I. C., Bradford, L., Baker, Q., Bartz, K., Miller, C., Li, T., Codere, S., & Peek-Brown, D. (2023). Assessing the Effect of Project-Based Learning on Science Learning in Elementary Schools. *American Educational Research Journal*, 60(1), 70–102. <https://doi.org/10.3102/00028312221129247>
- Kumalasari, L., Hilmi, Y. A., & Priyandoko, D. (2017). The application of multiple intelligence approach to the learning of human circulatory system. *Journal of Physics: Conference Series*, 909(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/909/1/012066>
- Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 50–61. <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i2.21614>
- Kusriyanti, & Sukoco, P. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65–77.
- Linnenbrink, E. A. (2007). The Role of Affect in Student Learning. A Multi-

Dimensional Approach to Considering the Interaction of Affect, Motivation, and Engagement. *Emotion in Education*, 107–124. <https://doi.org/10.1016/B978-012372545-5/50008-3>

Liu, D. (2022). *The Application of Multiple Intelligences Theory in Mathematics Teaching*. 10, 26–32. <https://doi.org/10.2991/icedem-18.2018.4>

López Ávila, C. R., Arcila-Rodríguez, W. O., & Betancur Agudelo, J. E. (2021). Prácticas evaluativas en la clase de Educación Física: un asunto de desconocimiento (Evaluation practices in the Physical Education Class: An issue of lack of knowledge). *Retos*, 44, 77–86. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.88630>

Lunenburg, F. C. (2010). Communication : The Process , Barriers , And Improving Effectiveness. *Schooling*, 1, 1–11.

Ma'sumah, Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19. <https://doi.org/10.62385/budimul.v2i1.87>

Maarif, M. A., Rofiq, M. H., & Nabila, N. S. (2020). Pendidikan Pesantren Berbasis Multiple Intellegences (Kecerdasan Majemuk). *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.31538/tijie.v1i1.1>

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>

Marnewick, C. (2023). Student experiences of project-based learning in agile project management education. *Project Leadership and Society*, 4(March), 100096. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2023.100096>

Martin, M., & Morris, M. (2013). Sport Education and Multiple Intelligences: A Path to Student Success. *Strategies*, 26(4), 31–34. <https://doi.org/10.1080/08924562.2013.799931>

Mawarti, S., Rohmansyah, N. A., & Hiruntrakul, A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Jasmani Sebagai Hasil Determinan Dalam Gaya Mengajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.48119>

Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfbk.v2i1.24>

Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023).

- Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.
- Mitchell, M., & Kernodle, M. (2004). Using Multiple Intelligences to Teach Tennis. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 75(8), 27–32. <https://doi.org/10.1080/07303084.2004.10607286>
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 270–275. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>
- Nur Utami, E. (2020). Teori Belajar Humanistik Dan Implementasinya Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(4), 571–584. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i4.6978>
- Obergriesser, S., & Stoeger, H. (2020). Students' emotions of enjoyment and boredom and their use of cognitive learning strategies – How do they affect one another? *Learning and Instruction*, 66(October 2019), 101285. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.101285>
- Patacsil, F. F., & Tablatin, C. L. S. (2017). Exploring the importance of soft and hard skills as perceived by it internship students and industry: A gap analysis. *Journal of Technology and Science Education*, 7(3), 347–368. <https://doi.org/10.3926/jotse.271>
- Patria, R., & Salamah. (2022). Studi Fenomenologi: Teori Humanistic dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i1.1>
- Pekrun, R. (2006). The control-value theory of achievement emotions: Assumptions, corollaries, and implications for educational research and practice. *Educational Psychology Review*, 18(4), 315–341. <https://doi.org/10.1007/s10648-006-9029-9>
- Pekrun, R., Goetz, T., Frenzel, A. C., & Barchfeld, P. (2011). Measuring emotions in students' learning and performance. *Contemporary Educational Psychology*, 36(1), 36–48.
- Perni, N. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>
- Petruța, G.-P. (2013). Multiple Intelligences Stimulated within the Lessons by the Practicant Students from the Faculty of Sciences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 676–680. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.185>

- Putwain, D. W., Pekrun, R., Nicholson, L. J., Symes, W., Becker, S., & Marsh, H. W. (2018). Control-Value Appraisals, Enjoyment, and Boredom in Mathematics: A Longitudinal Latent Interaction Analysis. *American Educational Research Journal*, 55(6), 1339–1368. <https://doi.org/10.3102/0002831218786689>
- Rachman, H. A. (2011). Keterlaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 38–47.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmat, R., Suwardi, S., & Suyudi, I. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) SD Kurikulum 2013 Di Kabupaten Bantaeng. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(2), 63. <https://doi.org/10.26858/sportive.v2i2.9502>
- Rahmawati, A. (2019). Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 1–15.
- Ralph, R. (2015). Post Secondary Project-Based Learning in Science, Technology, Engineering and Mathematics. *Journal of Technology and Science Education*, 6(1), 26–35. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/155/176>
- Ramadan, W., & Mof, Y. (2022). Sekolah Islam: Sebuah Tinjauan Ideologis Dan Pendidikan Humanis Pada Sekolah Dasar Islam Creative Banjarbaru. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 124–139.
- Rehman, N., Huang, X., Mahmood, A., AlGerafi, M. A. M., & Javed, S. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-Century skills and student engagement in the math classroom. *Heliyon*, 10(23), e39988. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39988>
- Rettig, M. (2005). Using the multiple intelligences to enhance instruction for young children and young children with disabilities. *Early Childhood Education Journal*, 32(4), 255–259. <https://doi.org/10.1007/s10643-004-0865-2>
- Rivera Sosa, J. M., Arras Vota, A. M. de G., Tarango, J., Mendoza Meraz, G., & López Alonzo, S. J. (2020). Educación física: Referentes y nociones conceptuales del personal docente en Educación Primaria (Physical education: Conceptual guidelines and notions of elementary education teaching staff). *Retos*, 2041(39), 298–305. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.58114>
- Robbani, A. S., & Haqqy, A. M. (2021). Theory of Learning Humanism and Its

- Implications in Arabic Language Learning. *Tarling : Journal of Language Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24090/tarling.v5i1.4287>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan Jasmani Dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Wahana*, 66(1), 55–61. <https://doi.org/10.36456/wahana.v66i1.482>
- Russo, G., Masini, A., Dallolio, L., & Ceciliani, A. (2025). Primary and middle school students' views on inclusive physical education: Perceptions, practices, and future directions. *Heliyon*, 11(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e41232>
- Saputri, S. (2022). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 3(1), 47–59.
- Sarnoto, A. Z. (2017). Aspek Kemanusiaan Dalam Pembelajaran Humanistik Pada Anak Usia Dini. *Profesi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 6(1), 11–16. <https://jurnal.pmp.or.id/index.php/profesi/article/view/159>
- Siti, M. P. A. U. D. E. P. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*.
- Sri Yulia Sari, Aris Dwi Nugroho, & Meira Dwi Indah Purnama. (2022). Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.25134/prosidingseminaspgsd.v1i1.7>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 55–72.
- Sujarwo, Suharjana, Rachman, H. A., & Ardha, M. A. Al. (2021). The development of physical education learning models for mini-volleyball to habituate character values among elementary school students. *Sport Mont*, 19(2), 29–33. <https://doi.org/10.26773/smj.210605>
- Sulaiman, T., Abdurahman, A. R., & Rahim, S. S. A. (2010). Teaching strategies based on multiple intelligences theory among science and mathematics secondary school teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 8(5), 512–518. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.070>
- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176–197.

<https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>

- Tracey, M. W., & Richey, R. C. (2007). ID model construction and validation: A multiple intelligences case. *Educational Technology Research and Development*, 55(4), 369–390. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9015-4>
- Tulasi, L., & Rao, C. S. (2021). A Review of Humanistic Approach to Student Centred Instruction. *An International Multidisciplinary Online Journal*, 1(1), 1–5. [www.thercsas.com](http://thercsas.com)<http://thercsas.com/>
- Utami, S. N., Gustiawati, R., & Purbangkara, T. (2022). Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes*, 5(2), 442–450. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6121>
- Utami, Y., & Kriswanto, E. (2019). Hubungan minat olahraga dan psychological well-being terhadap prokrastinasi peserta didik di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 41–49.
- Utomo, D. P. (2020). Mengembangkan Model Pembelajaran: Merancang dan Memadukan Tujuan, Sintaks, Sistem Sosial, Prinsip Reaksi, dan Sistem Pendukung Pembelajaran. In *Bildung*.
- Vasset, F. P., & Sundal, H. (2024). Paediatric nursing: Implementation and evaluation of project-based learning in nursing studies. *Social Sciences and Humanities Open*, 10(July 2023). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101022>
- Widodo, A. (2018). Makna Dan Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Insan Yang Melek Jasmaniah/Ter-Literasi Jasmaniahnya. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 9(1), 53–60. <https://doi.org/10.33558/motion.v9i1.1432>
- Wu, X. Y. (2024). Unveiling the dynamics of self-regulated learning in project-based learning environments. *Heliyon*, 10(5), e27335. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e27335>
- Xie, M., & Xu, X. (2022). Construction of a College Physical Education Teaching Model Using Multiple Intelligences Theory. *Scientific Programming*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/1837512>
- Yalmanci, S. G., & Gozum, A. İ. (2013). The Effects Of Multiple Intelligence Theory Based Teaching On Students' Achievement And Retention Of Knowledge (Example Of The Enzymes Subject. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications (IJONTE)*, 4(4), 214.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–

136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>

- Yang, Y. . & C. W. (2020). The impact of project-based learning on critical thinking and creativity: A Meta-Analysis. *Educational Research Review*, 30, August.
- Yani, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(9), 1689–1699.
- Yao, F., Xu, W., Xu, Z., Wu, Y., & Wu, G. (2022). Implementing humanistic view via pass-through game style in teaching: A case study in teaching chemical engineering principles for undergraduates. *Education for Chemical Engineers*, 38, 48–54. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.07.003>
- Yaumi, M., Sirate, S. F. S., & Patak, A. A. (2018). Investigating Multiple Intelligence-Based Instructions Approach on Performance Improvement of Indonesian Elementary Madrasah Teachers. *SAGE Open*, 8(4). <https://doi.org/10.1177/2158244018809216>
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.24036/8851412020171264>

LAMPIRAN

Aiken Analisis Kebutuhan

Butir	Penilai											$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	Expert					s									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	18	13	15	0.87	VALID
2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
Rata-rata	3.3	3.7	4.0	3.3	3.7	2.3	2.7	3.0	2.3	2.7	18.0	13.0	15.0	0.87	VALID
4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
6	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	18	13	15	0.87	VALID
Rata-rata	4.0	3.7	3.7	3.7	3.7	3.0	2.7	2.7	2.7	2.7	18.7	13.7	15.0	0.91	VALID
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
8	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
9	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
Rata-rata	4.0	3.3	4.0	3.7	4.0	3.0	2.3	3.0	2.7	3.0	19.0	14.0	15.0	0.93	VALID
10	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	18	13	15	0.87	VALID
11	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
13	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
Rata-rata	3.8	3.5	3.8	3.8	4.0	2.8	2.5	2.8	2.8	3.0	18.8	13.8	15.0	0.9	VALID
14	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
15	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
Rata-rata	4.0	3.5	4.0	4.0	4.0	3.0	2.5	3.0	3.0	3.0	19.5	14.5	15.0	0.97	VALID

Aiken Draft Model

Butir	Penilai										Σs	n(c-1)	V	Ket	
	Expert					s									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	18	13	15	0.87	VALID
2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
6	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	18	13	15	0.87	VALID
	3.7	3.7	3.8	3.7	3.5	2.7	2.7	2.8	2.7	2.5	18.3	13.3	15.0	0.89	VALID
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
8	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
9	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
10	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
11	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	18	13	15	0.87	VALID
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
13	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
15	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
16	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
17	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	18	13	15	0.87	VALID
18	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
19	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	18	13	15	0.87	VALID
20	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
21	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	19	14	15	0.93	VALID
22	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	19	14	15	0.93	VALID
23	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
Rata-rata	3.7	3.8	3.8	4.0	3.7	2.7	2.8	2.8	3.0	2.7	18.9	13.9	15.0	0.93	VALID

Aiken Kelayakan Guru

Butir	Penilai										Σs	n(c-1)	V	Ket	
	Expert					s									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
6	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	19	14	15	0.93	VALID
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
8	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
9	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
10	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	18	13	15	0.87	VALID
	3.9	3.6	3.8	3.5	3.9	2.9	2.6	2.8	2.5	2.9	18.7	13.7	15.0	0.91	VALID
11	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	18	13	15	0.87	VALID
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
13	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
15	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
16	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
17	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
	3.9	3.7	3.9	3.9	3.9	2.9	2.7	2.9	2.9	2.9	19.1	14.1	15.0	0.94	VALID
18	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
19	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	18	13	15	0.87	VALID
20	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
21	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	19	14	15	0.93	VALID
Rata-rata	4.0	3.8	3.8	4.0	3.3	3.0	2.8	2.8	3.0	2.3	18.8	13.8	15.0	0.92	VALID

Aiken Enjoyment

Butir	Penilai										$\sum s$	n(c-1)	V	Ket	
	Expert					s									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	19	14	15	0.93	VALID
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
	4.0	4.0	4.0	3.3	3.7	3.0	3.0	3.0	2.3	2.7	19.0	14.0	15.0	0.93	VALID
4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	18	13	15	0.87	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
6	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
	4.0	3.7	4.0	3.7	3.3	3.0	2.7	3.0	2.7	2.3	18.7	13.7	15.0	0.91	VALID
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
8	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
9	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
	4.0	3.7	4.0	4.0	4.0	3.0	2.7	3.0	3.0	3.0	19.7	14.7	15.0	0.98	VALID
10	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
11	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	19	14	15	0.93	VALID
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
Rata-rata	4.0	4.0	3.7	3.7	3.7	3.0	3.0	2.7	2.7	2.7	19.0	14.0	15.0	0.93	VALID

Enjoyment Uji Coba

Responden	Item																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
2	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	3	3	3	9	42
3	2	3	2	7	2	2	1	5	1	1	1	3	1	2	1	4	19
4	3	3	3	9	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	41
5	3	1	3	7	2	3	3	8	3	1	2	6	1	3	1	5	26
6	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
7	1	2	3	6	1	1	1	3	1	1	2	4	3	1	3	7	20
8	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
9	3	3	2	8	1	3	2	6	2	3	3	8	3	2	3	8	30
10	3	3	3	9	3	3	2	8	2	2	1	5	3	2	3	8	30
11	4	3	3	10	4	4	4	12	3	3	3	9	3	4	3	10	41
12	3	2	1	6	3	3	1	7	3	3	1	7	3	2	3	8	28
13	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	3	10	3	4	3	10	41
14	2	2	2	6	2	3	1	6	3	1	1	5	3	2	3	8	25
15	3	4	3	10	3	3	3	9	3	4	4	11	3	4	3	10	40
16	3	2	1	6	1	1	1	3	3	1	2	6	3	2	3	8	23
17	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
18	2	2	2	6	3	2	1	6	3	2	3	8	1	1	1	3	23
19	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
20	1	3	1	5	1	3	2	6	3	2	3	8	3	1	3	7	26
21	4	4	4	12	4	4	3	11	3	4	4	11	4	4	4	12	46
22	1	3	3	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	2	7	29
23	3	3	4	10	3	4	3	10	4	3	3	10	4	4	4	12	42
24	2	3	1	6	1	3	1	5	1	1	2	4	2	3	2	7	22
25	3	4	4	11	4	3	3	10	3	4	3	10	3	4	3	10	41
26	3	2	3	8	2	3	3	8	3	1	2	6	1	3	1	5	27
27	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
28	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
29	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
30	1	1	2	4	1	1	2	4	3	1	2	6	1	3	1	5	19

Aiken 21st Century Skill

Butir	Penilai										Σs	n(c-1)	V	Ket	
	Expert					s									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	18	13	15	0.87	VALID
2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	18	13	15	0.87	VALID
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
	3.3	3.7	4.0	3.3	3.7	2.3	2.7	3.0	2.3	2.7	18.0	13.0	15.0	0.87	VALID
4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
6	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
	4.0	4.0	4.0	3.7	3.7	3.0	3.0	3.0	2.7	2.7	19.3	14.3	15.0	0.96	VALID
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
8	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	19	14	15	0.93	VALID
9	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	19	14	15	0.93	VALID
	4.0	3.7	4.0	4.0	3.7	3.0	2.7	3.0	3.0	2.7	19.3	14.3	15.0	0.96	VALID
10	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	18	13	15	0.87	VALID
11	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	18	13	15	0.87	VALID
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	20	15	15	1.00	VALID
Rata-rata	4.0	4.0	3.7	3.7	3.3	3.0	3.0	2.7	2.7	2.3	18.7	13.7	15.0	0.91	VALID

Draft Model

NO	Penilai														Σs	n(c-1)	V	
	Expert							s										
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7				
1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	28	21	21	1.00
2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	27	20	21	0.95
3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	26	19	21	0.90
4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	26	19	21	0.90
5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	27	20	21	0.95
6	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	25	18	21	0.86
	4.00	3.83	3.83	3.83	3.67	3.83	3.50	3.00	2.83	2.83	2.83	2.67	2.83	2.50	26.50	19.50	21.00	0.93
7	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	28	21	21	1.00
8	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	25	18	21	0.86
9	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	25	18	21	0.86
10	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	24	17	21	0.81
11	3	4	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	26	19	21	0.90
12	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	27	20	21	0.95
13	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	26	19	21	0.90
14	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	26	19	21	0.90
15	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	27	20	21	0.95
16	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	25	18	21	0.86
17	3	4	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	26	19	21	0.90
18	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	26	19	21	0.90
19	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	26	19	21	0.90
20	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	26	19	21	0.90
21	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	24	17	21	0.81
22	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	25	18	21	0.86
23	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	25	18	21	0.86
	3.59	3.76	3.71	3.94	3.41	3.59	3.71	2.59	2.76	2.71	2.94	2.41	2.59	2.71	25.71	18.71	21.00	0.89

Penilaian Guru Uji Kecil

Butir	Penilai		Skor Maks		
	Guru 1	Guru 2			
	1	2			
1	4	4	4.00	4.00	100.00
2	3	3	3.00	4.00	75.00
3	4	4	4.00	4.00	100.00
4	4	3	3.50	4.00	87.50
5	3	4	3.50	4.00	87.50
6	4	4	4.00	4.00	100.00
7	4	4	4.00	4.00	100.00
8	3	3	3.00	4.00	75.00
9	4	4	4.00	4.00	100.00
10	4	4	4.00	4.00	100.00
	37.0	37.0	37.0	40.0	92.50
11	4	3	3.50	4.00	87.50
12	4	3	3.50	4.00	87.50
13	4	3	3.50	4.00	87.50
14	4	3	3.50	4.00	87.50
15	3	4	3.50	4.00	87.50
16	3	3	3.00	4.00	75.00
17	3	3	3.00	4.00	75.00
	25.0	22.0	23.5	28.0	83.93
18	4	3	3.50	4.00	87.50
19	3	3	3.00	4.00	75.00
20	3	3	3.00	4.00	75.00
21	3	3	3.00	4.00	75.00
Rata-rata	13.0	12.0	12.5	16.0	78.13
Total	75.0	71.0	73.0	84.0	86.90

Kelayakan Guru Besar

Butir	Penilai					Skor Maks		
	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Guru 5			
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	4	3	3.80	4.00	95.00
2	3	3	4	4	4	3.60	4.00	90.00
3	4	4	3	3	3	3.40	4.00	85.00
4	4	3	4	3	3	3.40	4.00	85.00
5	3	4	3	3	3	3.20	4.00	80.00
6	4	4	4	4	4	4.00	4.00	100.00
7	4	4	3	3	3	3.40	4.00	85.00
8	3	3	4	3	3	3.20	4.00	80.00
9	4	4	4	3	3	3.60	4.00	90.00
10	4	4	3	3	3	3.40	4.00	85.00
	37.0	37.0	36.0	33.0	32.0	35.0	40.0	87.50
11	4	3	3	4	3	3.40	4.00	85.00
12	4	3	3	4	3	3.40	4.00	85.00
13	4	3	3	3	3	3.20	4.00	80.00
14	4	3	4	4	4	3.80	4.00	95.00
15	3	4	4	3	3	3.40	4.00	85.00
16	3	3	3	3	3	3.00	4.00	75.00
17	3	3	4	4	3	3.40	4.00	85.00
	25.0	22.0	24.0	25.0	22.0	23.6	28.0	84.29
18	4	3	4	3	4	3.60	4.00	90.00
19	3	3	2	3	3	2.80	4.00	70.00
20	3	3	3	3	3	3.00	4.00	75.00
21	3	3	3	3	3	3.00	4.00	75.00
Rata-rata	13.0	12.0	12.0	12.0	13.0	12.4	16.0	77.50
Total	75.0	71.0	72.0	70.0	67.0	71.0	84.0	84.52

Enjoyment Kecil

Responden	Item																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
2	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	3	3	3	9	42
3	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	4	3	4	11	37
4	3	3	3	9	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	41
5	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	4	10	35
6	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
7	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	3	9	34
8	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
9	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	3	3	9	33
10	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	2	7	3	3	3	9	33
11	4	3	3	10	4	4	4	12	3	3	3	9	3	4	3	10	41
12	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	33
13	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	3	10	3	4	3	10	41
14	2	2	2	6	2	3	3	8	3	3	3	9	3	2	3	8	31
15	3	4	3	10	3	3	3	9	3	4	4	11	3	4	3	10	40
16	3	2	3	8	3	3	3	9	3	2	2	7	3	2	3	8	32
17	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
18	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	4	10	32
19	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
20	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	3	3	3	9	34
21	4	4	4	12	4	4	3	11	3	4	4	11	4	4	4	12	46
22	3	3	3	9	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	2	7	31
23	3	3	4	10	3	4	3	10	4	3	3	10	4	4	4	12	42
24	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8	33
25	3	4	4	11	4	3	3	10	3	4	3	10	3	4	3	10	41
26	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
27	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
28	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
29	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
30	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35

Enjoyment Uji Besar

Responden	Item																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
2	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	3	3	3	9	42
3	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	4	3	4	11	37
4	3	3	3	9	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	41
5	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	4	10	35
6	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
7	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	3	9	34
8	3	4	4	11	4	4	3	11	4	4	3	11	3	3	3	9	42
9	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	3	3	9	33
10	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	2	7	3	3	3	9	33
11	4	3	3	10	4	4	4	12	3	3	3	9	3	4	3	10	41
12	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	33
13	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	3	10	3	4	3	10	41
14	2	2	2	6	2	3	3	8	3	3	3	9	3	2	3	8	31
15	3	4	3	10	3	3	3	9	3	4	4	11	3	4	3	10	40
16	3	2	3	8	3	3	3	9	3	2	2	7	3	2	3	8	32
17	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
18	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	4	10	32
19	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
20	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	3	3	3	9	34
21	4	4	4	12	4	4	3	11	3	4	4	11	4	4	4	12	46
22	3	3	3	9	2	3	2	7	2	3	3	8	2	3	2	7	31
23	3	3	4	10	3	4	3	10	4	3	3	10	4	4	4	12	42
24	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8	33
25	3	4	4	11	4	3	3	10	3	4	3	10	3	4	3	10	41
26	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
27	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
28	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
29	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
30	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
31	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
32	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
33	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
34	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
35	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
36	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
37	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
38	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42

39	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
40	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
41	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	33
42	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	3	10	3	4	3	10	41
43	2	2	2	6	2	3	3	8	3	3	3	9	3	2	3	8	31
44	3	4	3	10	3	3	3	9	3	4	4	11	3	4	3	10	40
45	3	2	3	8	3	3	3	9	3	2	2	7	3	2	3	8	32
46	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
47	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	4	10	32
48	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
49	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
50	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	4	10	32
51	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
52	4	3	3	10	3	4	4	11	3	3	3	9	4	3	4	11	41
53	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	3	8	3	3	4	10	32
54	3	4	3	10	4	3	3	10	3	3	4	10	3	3	3	9	39
55	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
56	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
57	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
58	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
59	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
60	3	2	3	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	33
61	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
62	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
63	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
64	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
65	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
66	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	3	11	4	3	4	11	42
67	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	3	4	3	10	43
68	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
69	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36
70	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	4	10	35
71	3	3	4	10	4	3	4	11	4	4	3	11	3	3	3	9	41
72	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	48
73	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10	42
74	3	3	3	9	3	3	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	43
75	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
76	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
77	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
78	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10	42
79	3	3	3	9	3	3	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	43

80	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
81	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10	42
82	3	3	3	9	3	3	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	43
83	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
84	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10	42
85	3	3	3	9	3	3	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	43
86	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11	4	4	4	12	44
87	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	48
88	4	4	4	12	4	4	4	12	3	3	3	9	4	3	3	10	43

Efektivitas Keterampilan Abad 21

Responden	Pre-Test	Post-Test	Selisih	Max- Pre	Gain Score
1	22	34	12	26	0.46
2	24	36	12	24	0.50
3	28	40	12	20	0.60
4	26	38	12	22	0.55
5	20	30	10	28	0.36
6	18	32	14	30	0.47
7	23	35	12	25	0.48
8	27	41	14	21	0.67
9	21	33	12	27	0.44
10	25	37	12	23	0.52
11	19	31	12	29	0.41
12	29	42	13	19	0.68
13	24	36	12	24	0.50
14	22	34	12	26	0.46
15	21	33	12	27	0.44
16	23	35	12	25	0.48
17	20	32	12	28	0.43
18	26	38	12	22	0.55
19	27	40	13	21	0.62
20	28	41	13	20	0.65
21	22	34	12	26	0.46
22	24	36	12	24	0.50
23	19	31	12	29	0.41
24	25	37	12	23	0.52
25	21	33	12	27	0.44
26	23	35	12	25	0.48
27	20	32	12	28	0.43
28	26	39	13	22	0.59

Yth. Bpk
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or
Kurikulum Pendidikan Jasmani
di tempat

Dengan hormat,

Melalui surat ini, saya;

Nama : Ismail Gani

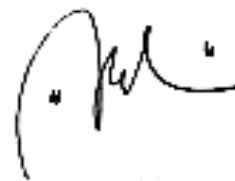
NIM : 21608261006

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Memohon kepada Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** menjadi Validator Draft Model Pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Enjoyment Dan Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas”. Lembar petunjuk penilaian draft model terlampir.

Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Atas perkenan dan bantuan dari Bapak, saya ucapkan banyak terimakasih.

Yogyakarta, Januari 2024



Ismail Gani

LEMBAR PENILAIAN

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi model pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan “relevan” dengan cara memberi tanda ‘v’ pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .

Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY

Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

UJI CONTENT VALIDITY DRAFT MODEL
INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS
KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN
KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS

Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Penilaian Ahli			
			1	2	3	4
Rasional Inovasi Model	Rasional	Model yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.				
		Model yang dikembangkan berdasarkan penelitian relevan.				
	Teori	Model dikembangkan berdasarkan Teori Belajar				
		Model dikembangkan berdasarkan Teori Pendekatan Belajar				
		Model dikembangkan berdasarkan Teori Psikologi Perkembangan				
		Model dikembangkan berdasarkan Teori Mata Pelajaran				
	Komponen	Sintak	Model yang dikembangkan memiliki fase dalam proses pembelajaran.			
Deskripsi setiap fase digambarkan secara jelas.						
Model yang dikembangkan menjelaskan urutan/ langkah untuk melaksanakan pembelajaran.						
Prinsip Reaksi		Model pembelajaran menjelaskan ragam respon guru dalam pembelajaran.				
		Model pembelajaran menjelaskan ragam respon peserta dalam pembelajaran.				
		Model pembelajaran menjelaskan respon guru yang sesuai dengan perilaku peserta didik.				
System Sosial		Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan peran guru dalam pembelajaran.				
		Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan hubungan antara guru dan peserta didik.				
		Model pembelajaran menjelaskan norma/ nilai yang dikembangkan.				
Sytem pendukung		Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Perencanaan Pembelajaran.				

		Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Lembar Kerja Peserta Didik.				
		Model pembelajaran yang dikembangkan disertai Alternative media yang digunakan.				
		Model pembelajaran yang dikembangkan disertai alat evaluasi.				
	Dampak Instruksional dan Pengiring	Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak instruksional				
		Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan instruksional yang diharapkan				
		Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak pengiring				
		Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan pengiring yang diharapkan.				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or

NIP. 198205222009121006

Yth. Bpk
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or
Kurikulum Pendidikan Jasmani
di tempat

Dengan hormat,

Melalui surat ini, saya;

Nama : Ismail Gani

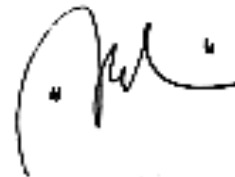
NIM : 21608261006

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Memohon kepada Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** menjadi Validator Instrumen Model Pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Enjoyment Dan Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas”. Lembar petunjuk penilaian draft model terlampir.

Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Atas perkenan dan bantuan dari Bapak, saya ucapkan banyak terimakasih.

Yogyakarta, Januari 2024



Ismail Gani

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS
KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN
KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi instrument yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan “relevan” dengan cara memberi tanda ‘v’ pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .
Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY
Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

Faktor	No	Butir Pernyataan	1	2	3	4
Syntax	1	Alur/ langkah pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar sebagai pedoman dalam mengajar				
	2	Pedoman perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dibutuhkan guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar.				
	3	Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dibutuhkan oleh guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar.				
Sistem Sosial	4	Pedoman pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar sebagai pedoman aktivitas guru dalam mengajar.				
	5	Pedoman pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk diperlukan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar sebagai pedoman aktivitas peserta didik dalam proses belajar.				
	6	Keragaman kecerdasan majemuk peserta didik perlu difasilitasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani				
Prinsip Reaksi	7	Diperlukan pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kekuatan peserta				

		didik di setiap bidang kecerdasan tertentu.				
	8	Diperlukan pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan peserta didik memperkuat kelemahan peserta didik di setiap bidang kecerdasan tertentu.				
	9	Diperlukan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menghargai setiap kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh peserta didik lain.				
Sistem Pendukung	10	Lembar kerja Peserta Didik perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk peserta didik				
	11	Media pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memfasilitasi berbagai kecerdasan majemuk peserta didik diperlukan dalam proses pembelajaran.				
	12	Sarana dan prasana pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat memfasilitasi berbagai kecerdasan majemuk peserta didik diperlukan dalam proses pembelajaran.				
	13	Diperlukan sistem pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk yang mudah didapatkan guru dan peserta didik.				
Dampak	14	Pembelajaran pendidikan jasmani dengan mempertimbangkan kecerdasan majemuk dengan tujuan untuk meningkatkan enjoyment peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran perlu dikembangkan.				
	15	Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan untuk membantu mengembangkan 21 st century skill yang dimiliki oleh peserta didik perlu dikembangkan.				

Komentar, kritik dan saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,
Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or
NIP. 198205222009121006

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN KELAYAKAN DRAFT MODEL

OLEH AHLI

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi instrument yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan ‘relevan’ dengan cara memberi tanda ‘v’ pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .
Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY
Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

Indikator	Sub Indikator	No	Pernyataan	Skor			
				1	2	3	4
Rasional Inovasi Model	Rasional	1	Model yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.				
		2	Model yang dikembangkan berdasarkan penelitian relevan.				
	Teori	3	Model dikembangkan berdasarkan Teori Belajar				
		4	Model dikembangkan berdasarkan Teori Pendekatan Belajar				
		5	Model dikembangkan berdasarkan Teori Psikologi Perkembangan				
		6	Model dikembangkan berdasarkan Teori Mata Pelajaran				
Komponen	Sintak	7	Model yang dikembangkan memiliki fase dalam proses pembelajaran.				
		8	Deskripsi setiap fase digambarkan secara jelas.				
		9	Model yang dikembangkan menjelaskan urutan/ langkah untuk melaksanakan pembelajaran.				
	Prinsip Reaksi	10	Model pembelajaran menjelaskan ragam respon guru dalam pembelajaran.				
		11	Model pembelajaran menjelaskan ragam respon peserta dalam pembelajaran.				
		12	Model pembelajaran menjelaskan respon guru yang sesuai dengan perilaku peserta didik.				
	System Sosial	13	Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan peran guru dalam pembelajaran.				
		14	Model pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan hubungan antara guru dan peserta didik.				
		15	Model pembelajaran menjelaskan norma/ nilai yang dikembangkan.				
	Sytem pendukung	16	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Perencanaan Pembelajaran.				
		17	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai contoh Lembar Kerja Peserta Didik.				

		18	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai Alternative media yang digunakan.				
		19	Model pembelajaran yang dikembangkan disertai alat evaluasi.				
	Dampak Instruksional dan Pengiring	20	Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak instruksional				
		21	Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan instruksional yang diharapkan				
		22	Model yang dikembangkan memiliki tujuan spesifik sebagai dampak pengiring				
		23	Model yang dikembangkan menjelaskan indicator capaian tujuan pengiring yang diharapkan.				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or

NIP. 198205222009121006

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN KELAYAKAN DRAFT MODEL
OLEH GURU**

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS
KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN
KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi instrument yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan ‘relevan’ dengan cara memberi tanda ‘v’ pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .
Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY
Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

Faktor	Indikator	No	Butir Pernyataan	1	2	3	4
Komponen	Sintaks	1	Model pembelajaran yang diterapkan memiliki tahapan yang jelas				
		2	Model yang dikembangkan mendeskripsikan setiap tahapan dengan jelas				
	Prinsip Reaksi	3	Model pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk memberikan umpan balik				
		4	Model pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk merespon secara aktif materi yang disampaikan				
	Sistem Sosial	5	Model pembelajaran menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik				
		6	Model pembelajaran menciptakan interaksi antar peserta didik				
	Sistem Pendukung	7	Model pembelajaran memanfaatkan sumber belajar yang ada				
		8	Model pembelajaran memanfaatkan teknologi yang ada				
	Dampak	9	Model yang dikembangkan menekankan 21 st sebagai dampak intruksional				
		10	Model yang dikembangkan menekankan enjoymen peserta didik sebagai dampak pengiring.				
Relevan	Kurikulum	11	Model pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani.				
		12	Model pembelajaran sesuai dengan elemen dalam pembelajaran pendidikan jasmani				
		13	Model pembelajaran sesuai dengan fase dalam kurikulum				
	Peserta Didik	14	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik usia SD Kelas Atas				
		15	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan afektif peserta didik usia SD Kelas Atas				

		16	Model pembelajaran sesuai dengan perkembangan psikomotorik peserta didik usia SD Kelas Atas				
		17	Model dapat memfasilitasi keberagaman potensi peserta didik				
Praktis	Efisien	18	Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa memerlukan biaya yang besar untuk setiap tahap pembelajaran.				
		19	Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik tanpa memerlukan waktu yang sangat lama untuk setiap tahap pembelajaran.				
	Mudah	20	Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan sumber daya yang tersedia di sekitar peserta didik				
		21	Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan mudah dalam konteks kurikulum yang ada.				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or

NIP. 198205222009121006

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN ENJOYMENT UNTUK PESERTA
DIDIK**

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS
KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN
KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi instrument yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan ‘relevan” dengan cara memberi tanda ‘v” pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .

Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY

Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

Indikator	No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4
Kesenangan	1	Saya senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani				

	2	Pembelajaran pendidikan jasmani tidak membosankan				
	3	Saya nyaman mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani				
Motivasi	4	Pembelajaran membuat saya bersemangat untuk terus belajar.				
	5	Saya menantikan pembelajaran pendidikan jasmani				
	6	Saya memperhatikan materi yang disampaikan guru				
Partisipasi	7	Saya mengikuti pembelajaran sampai selesai				
	8	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan guru				
	9	Saya terlibat aktif melaksanakan setiap langkah pembelajaran				
Bermakna	10	Pembelajaran pendidikan jasmani bermanfaat bagi saya				
	11	Saya memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani				
	12	Pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat menggali potensi diri saya				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or

NIP. 198205222009121006

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

21ST CENTURY SKILL UNTUK PESERTA DIDIK

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN ENJOYMENT DAN KETERAMPILAN ABAD21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak **Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or** sebagai ahli untuk mengetahui validitas isi instrument yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani. Pendapat, kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan serta diujcobakan dilapangan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pernyataan pada sub indikator sesuai petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Penilaian terdiri dari “tidak relevan” dan ‘relevan’ dengan cara memberi tanda ‘v’ pada kolom yang tersedia
2. Keterangan
 - 1: tidak relevan
 - 2: kurang relevan
 - 3: relevan
 - 4: sangat relevan
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom keterangan yang disediakan.

VALIDATOR

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or .

Unit Kerja : Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar FIKK
UNY

Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Jasmani

Indikator	No	Butir Pernyataan	1	2	3	4
Kreatif	1	Saya mencari ide baru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan				

	2	Saya menggabungkan berbagai sumber informasi yang ada				
	3	Saya berusaha mengatasi hambatan dalam pembelajaran dengan cara yang beragam				
Kolaboratif	4	Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama				
	5	Saya menunjukkan sikap saling menghargai anggota kelompok lainnya.				
	6	Saya dapat menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan				
Komunikatif	7	Saya mampu menyampaikan ide atau pendapat dalam kelompok dengan baik.				
	8	Saya mampu mendengarkan pendapat anggota kelompok dengan baik				
	9	Saya mampu memberikan respon atau saran secara konstruktif kepada anggota kelompok				
Kritis Berfikir	10	Saya berusaha mengidentifikasi masalah dalam tugas yang diberikan guru				
	11	Saya berusaha memecahkan masalah dalam tugas yang diberikan guru				
	12	Saya menyimpulkan atau membuat keputusan berdasarkan data				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or

NIP. 198205222009121006

”PROMISE”

Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis Kecerdasan Majemuk untuk Meningkatkan *Enjoyment* dan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas



Ismail Gani

Prof. Dr. Tomoliyus, M.S, Prof. Dr. Awan Hariono, M.Or

PENDAHULUAN

Tidak setiap peserta didik memiliki dominasi kecerdasan kinestetik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peserta didik yang menghadiri kelas pendidikan jasmani adalah semua jenis siswa dengan latar belakang yang sangat berbeda, sehingga guru pendidikan jasmani harus menyediakan program yang cocok untuk mereka semua (Salamuddin & Harun, 2010). Setiap peserta didik memiliki jenis kecerdasan dominan yang beragam (Treviño et al., 2020). Setiap individu memiliki karakteristik yang unik, sehingga proses belajar menjadi efektif apabila sesuai dengan karakteristik kecerdasan individu itu sendiri (Kılıç & Sert, 2015)(Martínez Aguilera, 2022).

Pendidikan jasmani hendaknya dapat diselenggarakan dengan model yang berorientasi pada keragaman kecerdasan peserta didik (Rivera Sosa et al., 2020). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 16 Tahun 2022 pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan cara mengakomodasi keberagaman karakteristik, dan kebutuhan setiap peserta didik. Pendidikan jasmani tidak hanya identik dengan tujuan fisik atau kecerdasan kinestetik saja, namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial siswa terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018)(Rachman, 2011). Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk mendorong setiap siswa (yang baik

atau tidak dalam keterampilan olahraga) untuk hidup sehat, dan itu dapat diterapkan lebih mudah dengan pemahaman yang baik tentang teori kecerdasan majemuk (Ardha et al., 2018).

Pendidikan jasmani belum dilaksanakan terus menerus memfasilitasi keragaman kecerdasan majemuk, serta kurang memberikan rasa gembira bagi sebagian peserta didik. Sebuah studi menjelaskan bahwa sejumlah 20% anak-anak yang tidak menyukai sesi pendidikan jasmani. Selain itu, terdapat bukti bahwa semakin banyak siswa yang menganggap pendidikan jasmani kurang relevan, menarik, dan menyenangkan (Gard et al., 2013). Guru banyak menekankan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan teknis terstruktur, tidak memperhatikan lingkungan dan keinginan siswa (Kaloka et al., 2023)(Rachman, 2011)(Widodo, 2018)(López Ávila et al., 2021). Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa model yang paling dominan digunakan guru pendidikan jasmani sekolah dasar adalah menggunakan pendekatan drilling sejumlah 53,3 % dalam proses pembelajarannya (Sujarwo et al., 2021).

Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kecerdasan Majemuk merupakan pengembangan model pembelajaran yang didasarkan rasional teoritik yang logis didukung beberapa teori dan hasil penelitian yang relevan. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori utama diantaranya teori psikologis kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic. Model pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar fase C atau lebih sering dikenal masyarakat kelas V dan kelas VI. Pengembangan model pembelajaran diharapkan dapat diimplementasikan dilapangan untuk mencapai

capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Adapun capaian pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 elemen diantaranya keterampilan gerak, pengetahuan gerak, pemanfaatan gerak, serta pengembangan karakter dan internalisasi nilai-nilai gerak.

Kerangka operasional model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dijelaskan **dari** sintak atau langkah pembelajaran. Drafts syntax pembelajaran meliputi 7 langkah. Setiap langkah disusun berdasarkan pertimbangan teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran ini mendeskripsikan peran dan hubungan antara guru dan peserta didik. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dapat dilaksanakan dengan baik dengan system pendukung diantaranya Lembar Kerja peserta didik yang dikembangkan juga berdasarkan teori kecerdasan majemuk.

Dampak pengiring dan dampak instrusional yang diharapkan dalam pengembangan model ini adalah enjoyment peserta didik dan keterampilan abad 21. Dampak tersebut dikembangkan berdasarkan teori-teori pendukung yang ada. Dengan pendekatan kecerdasan majemuk, diharapkan peserta didik dapat lebih enjoy mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan abad 21, diantaranya komunikasi, kolaborasi, kritis, dan kreatif. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik baik bagi siswa maupun

siswi guru dan anak sekolah, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calık & Birgili, 2013)

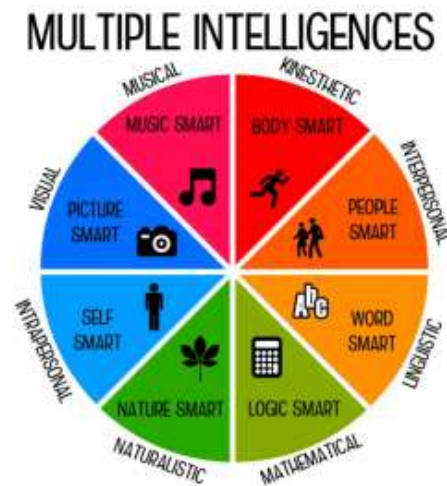
KAJIAN TEORI

Model pembelajaran PROMISE dikembangkan berdasarkan 2 teori utama diantaranya teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic. Selain dua teori utama tersebut, pengembangan model PROMISE juga didukung beberapa teori diantaranya; teori model pembelajaran, teori Pendidikan Jasmani, karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas atas, Project Based Learning, Enjoyment, dan keterampilan abad 21.

A. Teori *Multiple Intelligence*

Kecerdasan majemuk dapat digambarkan sebagai multi potensi dan kemampuan untuk beradaptasi dalam beberapa kondisi dan masalah, terdapat

delapan profil kecerdasan yang ada pada setiap orang, namun setiap orang memiliki kekuatan masing-masing sebagai profil kecerdasan yang dominan (Ardha et al., 2018).



Gambar 1. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk merupakan bakat atau kemampuan yang dimiliki peserta didik yang meliputi interpersonal, intrapersonal, visual-spasial, ritmik music, verbal-linguistik, logis-matematis, fisik-kinestetik, kecerdasan naturalistic (Ardha et al., 2018; Yaumi et al., 2018). Kebutuhan untuk peserta didik dengan keragaman kecerdasan majemuk, disimpulkan (deNevers, 2014) dalam table berikut;

Tabel 1. Kebutuhan berdasarkan kecerdasan majemuk

Intelligence Area	Needs:
<i>Verbal / Linguistic</i>	<i>Books, tapes, paper diaries, writing tools, dialogue, discussion, debated, stories, etc.</i>
<i>Mathematical/ Logical</i>	<i>Things to think about and explore, science materials, manipulative, trips to the planetarium and science museum, etc.</i>
<i>Visual / Spatial</i>	<i>Video, movies, slides, art, imagination games, mazes, puzzles, illustrated book, trips to art museums, etc</i>

<i>Bodily / Kinesthetic.</i>	<i>Role-play, drama, things to build, movement, sports and physical games, tactile experience4s, hands-on learning, etc.</i>
<i>Musical</i>	<i>Sing-along time, trips to concerts, music playing at home and school, musical instruments, etc</i>
<i>Interpersonal</i>	<i>Friends, group games, social gatherings, community events, clubs, mentors/ apprenticeships, etc.</i>
<i>Intrapersonal</i>	<i>Secret places, time alone, self-paced projects, choices, etc</i>
<i>Naturalistic</i>	<i>Order, same/different, connections to real life and science issues, patterns</i>

Dalam model ini hanya 6 jenis kecerdasan yang relative dapat difasilitasi diantaranya verbal linguistic, Logis matematis, visual spasial, body kinestetik, interpersonal dan intrapersonal. Kondisi tersebut 6 kecerdasan tersebut relative dapat diterapkan di beragam tema dalam capaian pembelajaran. Terkait kecerdasan musical dalam project ini bersifat optional tergantung dengan kesedian alat dan juga tema/ materi. Kecerdasan musical dapat difasilitasi pada saat guru memberikan literasi dalam tahapan pra project. Sebagai contoh guru menyamapaikan materi dalam bentuk audi visual dengan iringan music. Namun kecerdasan musical tidak selalu dapat diintegrasikan dalam project yang dikembangkan.

B. Toeri Belajar Humanis

Humanistik merupakan salah satu teori belajar yang dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Konsep pendidikan humanistik merupakan perwujudan psikologi humanistik dalam pendidikan yang memiliki sangat mempengaruhi reformasi pendidikan di dunia. Ini adalah salah satu gerakan pengajaran utama di abad ke-20 (Yao et al., 2022). Teori humanistik pada dasarnya konsep belajar yang memberikan penjelasan tentang bagaimana memanusiakan siswa dan mengaktualisasikan semua kemampuan

potensi-potensi setiap peserta didik untuk meghadapi perubahan lingkungan disekitarnya. Teori ini mengasumsikan belajar tidak akan bermakna jika ada paksaan didalamnya (Nur Utami, 2020). Menurut teori Humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia, proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, siswa telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal (Perni, 2019). Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori yang membantu peserta didik untuk senang belajar pada suatu objek atau materi pelajaran dalam mengembangkan potensi diri peserta didik ke arah yang lebih baik (Yuliandri, 2017).

Dengan adanya penerapan dari teori humanisme dalam proses pembelajaran maka akan memungkinkan anak untuk lebih menggali potensi yang dia miliki dan dapat mengembangkan bakat dan kreativitas yang ada pada dirinya (Sri Yulia Sari et al., 2022)

C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, baik pada individu maupun dala konteks kelompok. Tujuan dari penerapan model pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Seiring dengan berkembangnya penelitian dan praktik pendidikan, berbagai model pembelajaran telah diusulkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik, baik itu di ranah pendidikan formal maupun informal.

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya (Permendikbudristek, 2014). Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang akan dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Budi & Listiandi, 2021). Arends (Utomo, 2020) menjelaskan bahwa ada empat ciri khusus dari model pembelajaran yang tidak dimiliki oleh strategi lain, yaitu (1) rasional teoritik yang logis yang disusun oleh pencipta dan pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilakukan dengan berhasil, dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Joyce & Weil (Utomo, 2020) menyebutkan bahwa terdapat empat konsep yang menggambarkan pelaksanaan model, yaitu: (1) sintaks, ialah suatu urutan pembelajaran yang biasanya disebut fase, (2) sistem sosial, yaitu sistem yang menggambarkan peran dan hubungan peserta didik dan guru serta norma yang diperlukan, (3) prinsip reaksi yang memberikan gambaran kepada guru tentang bagaimana memandang dan merespon apa yang dilakukan peserta didik; dan (4) sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat keterlaksanaan suatu model, seperti seting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media belajar.

D. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Rahmat et al., 2019). Menurut Dyson (2014) Pendidikan jasmani jauh lebih luas dari sekedar aktivitas fisik, jika dikurangi secara sempit hal ini akan tidak menguntungkan bagi potensi-potensi yang ada untuk masa depan. Lebih jauh Alit (Alit, 2019) menegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis (Artyhadewa, 2017).

Pendidikan jasmani tidak hanya identik dengan tujuan fisik atau kecerdasan kinestetik saja, namun dapat memfasilitasi beragam kecerdasan lain. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga (Abduljabar, 2018)(Rachman, 2011). Kelas Pendidikan Jasmani (PE) sangat

penting untuk membina perkembangan sosial peserta didik dan mempromosikan kolaborasi (Russo et al., 2025). Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk mendorong setiap peserta didik (yang baik atau tidak dalam keterampilan olahraga) untuk hidup sehat, dan itu dapat diterapkan lebih mudah dengan pemahaman yang baik tentang teori kecerdasan majemuk (Ardha et al., 2018).

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Kurniawan & Suharjana, 2018). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar lainnya yang bertujuan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistemik (Rahmat et al., 2019).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai pendidikan dengan tujuan yang holistik melalui aktivitas gerak. Pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh konsep belajar bagaimana menampilkan gerak olahraga, tetapi juga berkembang pada upaya peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik terkait gerak dan/atau olahraga.

Dalam kurikulum Kurikulum Merdeka, pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah dasar mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Elemen Pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik di akhir setiap fase. Pada akhir Fase C, capaian pembelajaran secara umum adalah peserta didik memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak. Mereka mentransfer strategi gerak dari suatu situasi gerak ke situasi lainnya. Peserta didik memprediksi strategi gerak dan menguji efektivitas penerapannya dalam berbagai situasi gerak. Mereka merancang dan menguji peraturan serta memodifikasi permainan dalam rangka mendukung fair play dan inklusi dalam berbagai konteks gerak. Peserta didik menggambarkan kontribusi mereka sebagai anggota kelompok atau tim. Mereka menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani terhadap kesehatan dan faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi. Peserta didik mengeksplorasi promosi kesehatan terkait aktivitas jasmani dan strategi untuk mencapainya.

Capaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani fase C terdiri dari 4 Elemen Capaian Pembelajaran diantaranya; 1) Terampil Bergerak, 2) Belajar melalui Gerak, 3) Bergaya hidup aktif, dan 4) memilih hidup yang sehat. Elemen terampil bergerak menjelaskan bahwa Peserta didik menyesuaikan dan memodifikasi keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak. Peserta didik mentransfer strategi gerak yang sudah dikuasai ke dalam berbagai situasi gerak yang berbeda. Peserta didik menginvestigasi berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak. Belajar melalui Gerak menjelaskan bahwa Peserta didik memprediksi dan menguji efektivitas penerapan strategi gerak dalam berbagai situasi gerak. Peserta didik merancang dan menguji peraturan alternatif dan modifikasi permainan untuk mendukung fair play dan partisipasi inklusif. Peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan peran dan tanggung jawab.

Elemen Bergaya hidup aktif dijabarkan bahwa Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani untuk menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani di luar ruang dan/atau lingkungan alam dan menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi, baik secara pribadi maupun kelompok. Peserta didik mengeksplorasi rekomendasi aktivitas jasmani serta pencegahan perilaku sedenter dan membahas strategi pencapaiannya. Elemen memilih hidup yang sehat dijelaskan bahwa Peserta didik mengidentifikasi

risiko kesehatan akibat gaya hidup dan pencegahan melalui aktivitas jasmani berdasarkan rekomendasi otoritas kesehatan, memilih makanan sehat untuk menunjang aktivitas jasmani berdasarkan informasi kandungan gizi pada makanan, dan mempraktikkan penanganan cedera sedang sesuai pemahaman tentang prinsip pertolongan pertama.

E. Project Based Learning

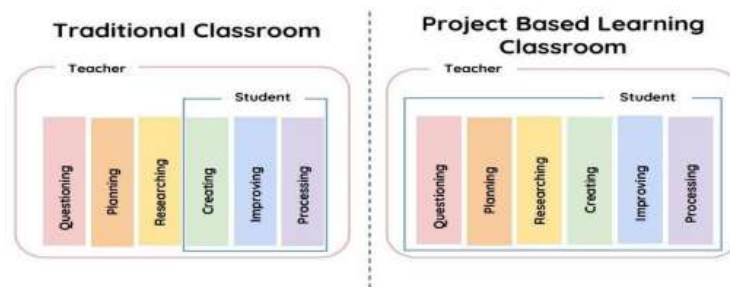
Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah melalui proyek nyata. Pembelajaran ini mengharapkan peserta didik untuk merancang, merencanakan, dan menyelesaikan proyek yang bersifat autentik dan relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini mendorong terciptanya lingkungan kelas yang dinamis yang berpusat pada keyakinan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan mendalam melalui eksplorasi aktif terhadap tantangan dan isu dunia nyata yang autentik (Wu, 2024). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi penting dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan teoritis dan keterampilan praktis yang dibutuhkan (Alsmadi et al., 2024). Merangkung bahwa PBL perlu berpuncak pada suatu produk atau artefak, Produk ini membedakan PBL dari pembelajaran berbasis masalah. PBL memperluas pembelajaran berbasis masalah melalui penambahan suatu produk atau artefak. Penciptaan suatu produk melibatkan investigasi autentik, kolaborasi dengan anggota tim dan penggunaan teknologi selama proses penyelidikan (Marnewick, 2023). Keunikan dari PBL adalah konstruksi produk akhir, yaitu ‘artefak konkret’

(Helle et al., 2006), yang mewakili pemahaman, pengetahuan, dan sikap baru peserta didik mengenai isu yang diteliti, yang sering disajikan menggunakan video, foto, sketsa, laporan, model, dan artefak lain yang dikumpulkan (Holubova, 2008).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan instruksional yang mengutamakan pedagogi yang berpusat pada peserta didik (Cheng & Carolyn Yang, 2023). Pembelajaran ini sebagian besar dipahami sebagai metode pengajaran yang memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi potensi individu (Yang, 2020). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah pedagogi yang berpusat pada peserta didik (Hsiao et al., 2022). PjBL menganjurkan “pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik dan berdasarkan pengalaman yang mendukung “pembelajaran yang lebih mendalam” melalui eksplorasi aktif terhadap masalah dan tantangan dunia nyata” (Condliffe et al., 2017). Secara keseluruhan, model struktural dan analisis selanjutnya menggarisbawahi peran penting PBL dalam mempromosikan pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik (Rehman et al., 2024). Atribut lain dari PBL adalah dorongannya terhadap pergeseran dari metode pengajaran berbasis ceramah tradisional ke pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik, Model ini memberi peserta didik otonomi untuk mempelajari topik secara langsung, secara aktif mencari solusi daripada secara pasif menerima informasi dari instruktur (Condliffe et al., 2017). PjBL mendorong pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan keterampilan, melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui

aktivitas peserta didik, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Agar PjBL berhasil, guru memainkan peran yang sangat penting dalam memotivasi peserta didik dan memfasilitasi lingkungan yang mendukung pembelajaran peserta didik. Pendekatan berbasis proyek melibatkan peserta didik dalam menyelidiki pertanyaan penting dan bermakna melalui proses yang dicirikan oleh eksplorasi dan kolaborasi (Vasset & Sundal, 2024). Pembelajaran berpusat pada peserta didik dapat diilustrasikan pada gambar berikut.

Gambar 15. Ilustrasi perbedaan pembelajaran Tradisional dan Proyek



Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Project based Learning (PjBL) merupakan pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik dengan tujuan utama membuat sebuah produk. Penciptaan suatu produk melibatkan investigasi autentik, kolaborasi dengan anggota tim dan penggunaan teknologi selama proses penyelidikan. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi penting dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan teoritis dan keterampilan praktis yang dibutuhkan

F. Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik sekolah dasar kelas atas, yang umumnya berusia 10–12 tahun, berada pada fase perkembangan operasional konkret menurut Jean Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis mengenai objek konkret dan

situasi nyata, tetapi belum sepenuhnya memahami konsep abstrak. Penelitian oleh Fatimah (2021) menunjukkan bahwa anak pada usia ini cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung, eksperimen, atau aktivitas berbasis proyek dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoretis. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis aktivitas sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

Secara sosial-emosional, peserta didik kelas atas mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan menghargai pendapat orang lain. Menurut penelitian oleh Wibowo (2022), pembelajaran kolaboratif yang melibatkan kerja kelompok dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati, tanggung jawab, dan komunikasi antarindividu. Strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan sosial-emosional ini mencakup permainan edukatif, diskusi kelompok, dan simulasi peran. Peserta didik yang duduk di kelas atas SD mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini mereka mulai mencoba membuktikan bahwa mereka "dewasa". Mereka merasa "saya dapat mengerjakan sendiri tugas itu, karenanya tahap ini disebut tahap "I can do it my self". Mereka sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerja sama dengan kelompok dan bertindak menurut cara - cara yang

dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur (Sugiyanto: 2009)

Dari segi fisik, peserta didik kelas atas menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan halus. Hal ini mendukung mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang lebih kompleks, seperti olahraga atau permainan yang melibatkan koordinasi dan strategi. Penelitian oleh Rahmawati et al. (2020) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani yang melibatkan aktivitas fisik intensif mampu meningkatkan keterampilan motorik sekaligus mendukung kesehatan fisik peserta didik. Oleh karena itu, pengintegrasian aktivitas fisik dalam kurikulum sangat penting untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik.

G. *Enjoyment*

Enjoyment merupakan sebuah rasa nyaman dan menikmati sebuah aktivitas. Kenikmatan digambarkan sebagai proses mengalami kegembiraan, yang mencerminkan perasaan senang, gembira, dan bahagia secara umum (Jackson, 2000). *Enjoyment* adalah emosi positif yang mengaktifkan dan diklasifikasikan sebagai aktivitas emosi (Pekrun, 2018). Kondisi tersebut dialami ketika ada kesesuaian antara tujuan pribadi individu dan tugas (Linnenbrink, 2007), asalkan tugas tersebut dinilai secara positif, dan bahwa aktivitas dianggap cukup terkendali (Pekrun, 2006). *Enjoyment* dapat timbul ketika peserta didik memiliki ketertarikan akan kegiatan yang disukai, selain itu karena peserta didik memiliki keyakinan bahwa ia dapat mengerjakan, serta yakin bahwa kegiatan tersebut memberikan manfaat bagi dirinya (Putwain et al., 2018).

Kebosanan merupakan salah satu emosi yang berlawanan dengan enjoyment. Enjoyment sangat relevan jika dibandingkan dengan kecemasan dan kebosanan, bukti empiris menunjukkan hal itu sangat spesifik domain (Goetz et al., 2006). Kebosanan mungkin juga dialami ketika ada kurangnya kendali atas aktivitas karena tuntutan melebihi kemampuan individu (Obergruesser & Stoeger, 2020). Kebosanan adalah emosi negatif yang menonaktifkan yang juga digolongkan sebagai aktivitas emosi (Pekrun, 2018). Kebosanan dialami ketika ada perbedaan antara tujuan pribadi individu dan tugas yang diberikan, atau ketika tidak ada tujuan khusus, jika kegiatan belajar tidak dinilai secara positif maupun negatif, serta ketika kontrol yang dirasakan terlalu tinggi (Pekrun et al., 2011).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c dirancang agar peserta didik mengalami proses belajar sebagai pengalaman yang menimbulkan emosi positif. Diperjelas pada pasal 12 bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit dilakukan dengan cara; a) menciptakan suasana belajar yang gembira, menarik, aman, dan bebas dari perundungan, b) menggunakan berbagai variasi metode dengan mempertimbangkan aspirasi dari Peserta Didik, serta tidak terbatas hanya di dalam kelas; dan c) mengakomodasi keberagaman gender, budaya, bahasa daerah setempat, agama atau

kepercayaan, karakteristik, dan kebutuhan setiap Peserta Didik. Merdeka belajar membantu guru dan peserta didik lebih merdeka dalam berpikir, lebih inovatif dan kreatif, serta bahagia dalam kegiatan pembelajaran (Daga, 2021).

H. Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 merupakan faktor penting yang perlu dikuasai untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Pembelajaran abad 21 didesain untuk membekali peserta didik memiliki keterampilan 4C yaitu *critical thinking*, *communication*, *colaboration*, and *creativity*. Seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik adalah seseorang yang mampu menyampaikan ide-idenya kepada orang lain (Lunenburg, 2010). Dalam keterampilan *soft skills*, keterampilan berkomunikasi ini menempati urutan pertama dari seluruh *soft skills* yang ada (Patacsil & Tablatin, 2017). Tanpa komunikasi yang baik, seseorang tidak akan mampu menyampaikan gagasan atau pendapat. Sebaik apapun ide atau gagasan tersebut tidak akan bermakna jika tidak dikomunikasikan dengan baik. Kolaborasi adalah suatu proses bekerjasama, berkoordinasi, dan mengandung unsur ketergantungan yang positif dalam suatu kelompok yang mengarah pada tujuan bersama yang hendak dicapai (Dewi et al., 2020). Salah satu bekal untuk menangani permasalahan perkembangan di era teknologi canggih adalah dengan keterampilan berkolaborasi (Rahmawati, 2019). Di era Revolusi Industri 4.0 yang berlangsung pada abad 21, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan

peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta ketrampilan komunikasi dan kolaborasi (Yamin & Syahrir, 2020). Tantangan baru Era Society 5.0 dimana masyarakat diharapkan dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0. Era ini menjadi peluang sekaligus tantangan baru bagi peserta didik untuk meningkatkan soft skill sebagai persiapan di masa yang akan datang. Keterampilan abad 21 dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran tanpa terkecuali mata pelajaran pendidikan jasmani.

MODEL PEMBELAJARAN PROMISE

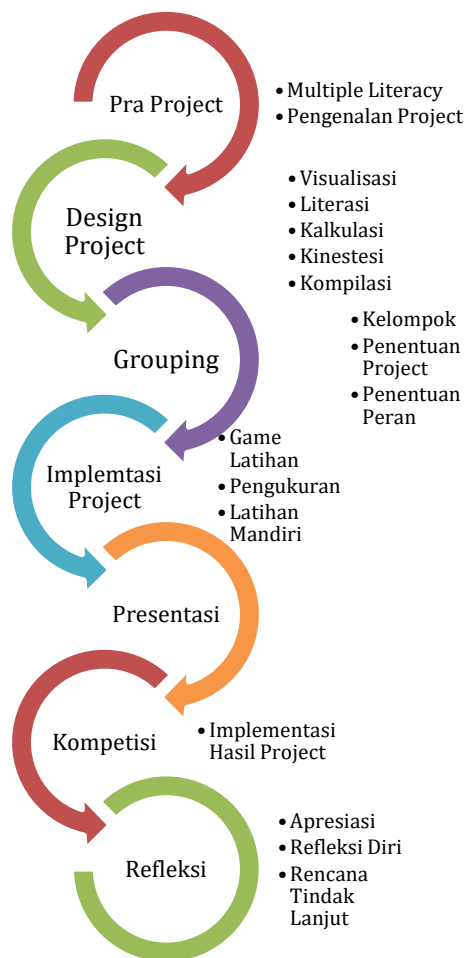
PROMISE merupakan akronim dari Project Based Multiple Intelligence and Humanistic Educations. Sebuah inovasi model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan peserta didik kelas atas dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Komponen model pembelajaran pendidikan jasmani PROMISE terdiri dari sintaks urutan langkah pembelajaran, system social,

prinsip reaksi, system pendukung, dan dampak pembelajaran baik intruksional maupun dampak pengiring. Model ini juga dilengkapi dengan contoh implementasi pembelajaran serta assessment alternative yang digunakan.

A. SINTAKS “PROMISE”

Kerangka operasional model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dijelaskan dari syntak atau langkah pembelajaran. Drafts syntax pembelajaran meliputi 7 langkah. Setiap langkah disusun berdasarkan pertimbangan teori kecerdasan majemuk dan teori belajar humanistic yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sintaks dalam model pembelajaran untuk memberikan kerangka atau struktur yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Sintaks berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Dengan adanya sintaks, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terorganisir, dengan alur yang jelas

Secara rinci, 7 langkah terdiri dari tahapan berikut; 1) Pra Project, Design Project, Grouping, Implmentasi Project, Presentasi, Kompetensi, dan Refleksi. Adapun sintaks dapat diperjelas dalam gambar tahapan berikut



Gambar 2. Sintaks Model PROMISE

8) Pra Project

a. Multiple Literasi

Tahap ini bertujuan untuk memfasilitasi ragam kecerdasan yang dimiliki peserta didik diantaranya Bacaan, Gambar, Grafik, Video, Hasil statistic, dsb. Guru dapat memberikan contoh produk video/ atau info grafis yang sudah ada sebagai rujukan peserta didik memilih dan menyusun project. Stimulan yang diberikan dapat diberikan sebelum peserta didik pada pertemuan tatap muka melalui LMS, Group WA

Kelas, infografis yang dipajang dikelas, atau sumber informasi apapun yang dapat diakses.

b. Pengenalan Project

Tahap ini bertujuan untuk memberikan motivasi, menyampaikan capaian pembelajaran dan proyek yang akan dikerjakan. Adapun langkah langkah meliputi;

4. Menjelaskan capaian pembelajaran dengan menggambarkan bagaimana aktivitas fisik dapat meningkatkan kualitas hidup mereka.
5. Melakukan apersepsi tentang aktivitas fisik maupun multiple literacy yang sudah diberikan sebelumnya.
6. Memberikan penjelasan tema proyek yang akan dikerjakan

9) Design Project

Setiap kelompok membuat project berupa **video/poster/info grafis sesuai dengan tema capaian pembelajaran**. Project yang akan dilaksanakan dibantu dengan lembar kerja kelompok dan lembar kerja peserta didik secara individu. Video/ Info grafis ini terdiri dari *kompilasi aspek kinestesi, visualisasi, literasi, kalkulasi*, audio bersifat opsional. Hasil proyek dapat diilustrasikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Ilustrasi Produk Hasil PROMISE

(f) Kinestesi (Kecerdasan Kinestetik)

Setiap kelompok mempraktekkan aktivitas sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru pada tahap latihan, dan juga latihan mandiri. Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan kinestetik. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, fleksibilitas, dan kepadatan (Tracey & Richey, 2007). Kegiatan ini merupakan core dan pendidikan jasmani. Peserta didik di harapkan belajar untuk bergerak dan juga belajar melalui gerak. Peserta didik diharapkan mampu memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak.

(g) Visualisasi (Kecerdasan Visual Spasial)

Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dengan dominasi kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan berpikir dengan gambar, gambar, bentuk, dan garis, mempersepsikan dan memahami objek tiga dimensi (Yalmanci & Gozum, 2013). Sumber gambar utama adalah gerakan peserta masing masing kelompok yang diambil pada saat latihan ataupun pada saat latihan mandiri. Misalkan mengambil foto/ video anggota kelompok saat berlari, saat memukul, saat melempar dsb. sesuai materi pembelajaran. Sumber gambar pendukung dari buku, internet, atau sumber lain, misalkan mengambil foto/ video dari buku, internet, youtube yang dilakukan oleh atlet, tokoh idola, dsb.

(h) Kalkulasi (Kecerdasan Logis Matematis)

Kegiatan ini memfasilitasi peserta didik dengan dominasi logis matematis. Kecerdasan ini mengacu pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola, kategori, dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk bereksperimen dengan cara yang terkontrol dan teratur (McKenzie, 2005). Sumber data utama didapatkan melalui pengukuran atau tes yang dilakukan pada saat latihan. Masing-masing kelompok mencatat seberapa banyak, seberapa lama, seberapa jauh, berapa skor, dsb sesuai dengan materi pembelajaran. Sumber data pelengkap didapatkan melalui buku, internet, atau sumber lain. misal target kriteria ketuntasan, kriteria kebugaran, dsb. Hitung rerata hasil pengukuran, persentase capaian, dsb sesuai dengan tema capaian pembelajaran.

Tahap ini relevan dengan capaian pembelajaran matematika di fase yang sama. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, piktogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

(i) Literasi (Kecerdasan Verbal Linguistik)

Kegiatan ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan dominasi verbal linguistic. Kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Abdi et al., 2013). Orang dengan kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi efisien dalam membaca, menulis, dan bercerita. Strategi pengajaran untuk kecerdasan linguistik adalah bercerita, curah pendapat, rekaman kaset, penulisan jurnal, dan penerbitan (Armstrong, 2009).

Sumber bacaan pendukung dapat diperoleh melalui buku atau sumber lain; misalkan bagaimana gerakan yang benar, bagaimana cara melakukan gerakan, kondisi ini relevan dengan capaian pembelajaran bahasa di fase yang sama. Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap

teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.

(j) **Kompilasi**

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan ruang kolaborasi peserta didik untuk menggabungkan beberapa ide dan perannya. Peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan peran dan tanggung jawab. Kecerdasan interpersonal dapat difasilitasi dengan baik, peserta didik bertanggung jawab sesuai peran, baik ketua, anggota, maupun peran yang lain.

Kegiatan ini berupa penggabungan beragam sumber diantaranya gambar/ video, data yang diperoleh, referensi yang diperoleh yang menjelaskan tentang;

4. Gerak yang dipraktikkan atau gabungan dengan sumber lain.
5. Cara melakukan gerak, dapat berupa teks atau suara.
6. Capaian aktivitas gerak berupa data/angka.

10) Grouping

Tahap ini guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Kelompok diusahakan memiliki karakter yang beragam. pengelompokan ini memfasilitasi kecerdasan **intrepersonal** peserta didik. Melalui

pengelompokan, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, memberikan sumbangsih kepada kelompok sesuai dengan potensi yang dimiliki.

11) Implementasi Project

a. Latihan

Pada tahap ini mayoritas peserta didik terlibat dalam aktivitas gerak. Guru menyajikan aktivitas gerak sesuai dengan capaian pembelajaran. Kecerdasan kinestetik paling dominan ditahap ini. Guru dalam hendaknya merancang kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik tetap terlibat aktif dalam aktifitas gerak. Guru dapat memodifikasi beragam permainan tanpa mengurangi substansi tema pembelajaran.

b. Pengukuran

Pada tahap ini guru memfasilitasi kelompok untuk melakukan pendataan hasil pengukuran terkait dengan capaian pembelajaran. Tujuan kegiatan pengukuran dalam tahap ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan keterampilan dan kemampuan fisik peserta didik. Pengukuran ini membantu peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penguasaan gerakan tertentu, seperti gerakan passing dalam sepakbola, kecepatan, kekuatan atau ketahanan fisik dalam lari. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi siswa

dengan memberikan data yang konkret, yang dapat mereka bandingkan dari waktu ke waktu untuk melihat peningkatan atau area yang perlu diperbaiki. Data konkret yang didapatkan dalam tahap pengukuran sebagai bahan untuk melengkapi proyek yang dikerjakan. Melalui pengukuran, peserta didik juga belajar untuk menganalisis data secara objektif, mengembangkan kesadaran diri tentang kekuatan dan kelemahan mereka, serta memahami pentingnya latihan berkelanjutan untuk mencapai tujuan fisik yang lebih baik.



Gambar 4. Ilustrasi Aktivitas Fisik

c. Latihan Mandiri

Pada tahapan ini peserta didik disarankan untuk melakukan aktivitas kembali di rumah atau diluar jam pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menambah jumlah aktivitas gerak, menambah sumber gambar atau data pendukung. Tahap ini merupakan optimalisasi dari salah satu elemen dalam pendidikan jasmani yaitu elemen bergaya hidup aktif.

12) Presentasi

Pada tahap ini masing masing kelompok menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan juga kelompok lain. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil kerja kelompok, baik secara individu maupun kelompok. Melalui presentasi, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka tentang topik yang telah dipelajari, seperti teknik gerakan, analisis data, atau penerapan teori dalam praktik. Presentasi juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena siswa dituntut untuk menjelaskan, mempertahankan argumen, dan menjawab pertanyaan terkait proyek yang mereka kerjakan.

13) Kompetisi

Tahap ini diharapkan peserta didik mempraktikkan kembali materi yang dipelajari melalui proyek yang dikerjakan. Guru memfasilitasi kompetisi atau permainan lanjutan yang terkait dengan materi pembelajaran. Tahapan ini juga didominasi oleh kecerdasan kinestetik sesuai dengan core mata pelajaran pendidikan jasmani

14) Refleksi (Intrapersonal)

(d) Apresiasi.

Guru hendaknya memberikan apresiasi hasil proyek dari berbagai aspek; diantaranya kinestetik, gambar yang baik, referensi yang baik, praktikan yang baik, kelompok yang baik, refleksi diri yang baik, dsb.

(e) Refleksi

Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait refleksi diri peserta didik terhadap pelaksanaan proyek. Tahap ini juga sebagai wujud fasilitasi kecerdasan intrapersonal masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik mampu menyampaikan berdasarkan kondisi yang dialami. Potesi yang dimiliki, peran dalam kelompok, kelemahan, dan juga ketercapaian dalam pembelajaran.

(f) Tindak Lanjut

Pada tahap ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui tindak lanjut yang harus dilakukan terkait capaian pembelajaran dan keterlibatan dalam project

B. PRINSIP REAKSI

Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru memberikan respons terhadap aktivitas peserta didik. Berikut adalah beberapa prinsip reaksi yang diterapkan dalam model ini: Reaksi Positif: Guru memberikan pujian atas partisipasi aktif, ide kreatif, dan kerja sama tim yang baik. Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan fisik dan sosial mereka, serta memberikan dorongan untuk memperbaiki kekurangan. Penghargaan terhadap Keunikan

Siswa: Menghargai berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki oleh siswa, sehingga setiap kontribusi dihargai, baik dalam hal keterampilan fisik, kreativitas, atau kemampuan sosial. Dialog Terbuka: Membuka ruang bagi siswa untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan merenung tentang pembelajaran yang baru mereka jalani.

C. SISTEM SOSIAL

Sistem sosial di dalam kelas ini mendukung interaksi yang positif antara guru dan siswa, serta antar siswa sendiri, sebagai berikut:

Kolaborasi dalam Kelompok: Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian konflik.

Komunikasi: Siswa belajar berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan pendapat teman, dan memberi kontribusi dalam merencanakan serta melaksanakan proyek.

D. SISTEM PENDUKUNG

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk dapat dilaksanakan dengan baik dengan sistem pendukung diantaranya Lembar Kerja peserta didik yang dikembangkan juga berdasarkan teori kecerdasan majemuk. Penggunaan alat bantu teknologi, seperti aplikasi video untuk presentasi, platform online untuk berbagi ide, atau perangkat digital untuk mendokumentasikan proyek.

E. DAMPAK PEMBELAJARAN

Dampak pengiring dan dampak instrusional yang diharapkan dalam pengembangan model ini adalah enjoyment peserta didik dan keterampilan abad 21. Dampak tersebut dikembangkan berdasarkan teori teori pendukung yang ada. Dengan pendekatan kecerdasan majemuk, diharapkan peserta didik dapat lebih enjoy mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan abad 21, diantaranya komunikasi, kolaborasi, kritis, dan kreatif. Penerapan teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi **lebih menarik** baik bagi siswa maupun siswi guru dan anak sekolah, serta berkontribusi terhadap peningkatan prestasi sekolah anak (Petruța, 2013). Studi menunjukkan bahwa penggunaan instruksi yang disesuaikan dengan teori kecerdasan majemuk berkontribusi pada pengembangan kemampuan **berpikir logis, kritis dan kreatif**, serta pengembangan pemikiran tingkat tinggi (Calik & Birgili, 2013)

F. IMPLEMENTASI

Sintak	Komponen	Pelaksanaan
Pra Project	Multiple Literacy	Pra Pertemuan
	Pengenalan Project	Pertemuan 1
Design Project	Design Project	
Grouping	Pembagian Kelompok	
	Penentuan Project	
	Pembagian Tugas	
Implementation Project	Aktivitas Gerak Materi Sesuai Capaian Pembelajaran	
	Pengukuran	
	Latihan Mandiri	Mandiri
Presentasi	Menampilkan Project yang sudah dikerjakan	Pertemuan 2
Kompitisi	Perlombaan berdasarkan bahan materi dalam project dan permainan lanjutan	
Refleksi	Apresiasi	
	Refleksi Rencana Tindak Lanjut	Pasca Pertemuan

ASSESSMENT PROMISE

Sebuah model pembelajaran menjadi sempurna jika disertai dengan tujuan spesifik dan juga assessment yang sesuai. Model "PROMISE" *Project Based Multiple Intelligence And Humanistic Educations*" ini dikembangkan menitik beratkan pada enjoyment dan 21st century skill peserta didik melalui proses fasilitasi kecerdasan majemuk dengan pendekatan humanis. Enjoyment dan 21st century skill merupakan sebuah proses yang diharapkan menjadi mediator untuk terpenuhinya capaian pembelajaran pendidikan jasmani, serta mempersiapkan generasi masa depan. Hasil akhir bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan model ini, hal ini relevan dengan pernyataan bahwa pendekatan project tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilalui oleh peserta didik dalam bekerja sama, berpikir kritis, dan menemukan solusi (Wu, 2024). Dalam PjBL, penekanannya adalah pada menghasilkan solusi masalah, bukan hasil akhir. PjBL diinformasikan oleh teori konstruktivis (Chen & Yang, 2019; Krajcik & Shin, 2014) yang menegaskan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka (McInerney, 2005). (Hanham & Hendry, 2024).

Inovasi model "PROMISE" memberikan beberapa alternative assessment yang relevan dengan capaian pembelajaran pendidikan jasmani di kurikulum merdeka. Produk Video/Poster/ atau infografis merupakan produk luaran utama dalam pelaksanaan proyek. Produk tersebut dapat dijadikan portofolio utama yang diamati maupun diukur dalam pembelajaran dengan model ini. Elemen belajar melalui gerak dipandang elemen utama paling relevan dijadikan acuan sebagai capaian pembelajaran dengan menggunakan model PROMISE. Elemen terampil

geraak dan bergaya hidup aktif dapat diukur dan dinilai selama proses pelaksanaan proyek, berdasarkan sintax pembelajaran yang sesuai.

Keterkaitan jenis penilaian, elemen capaian pembelajaran dan kecerdasan majemuk dapat di perjelas dengan tabel berikut;

Tabel 1. Elemen jenis assessment dalam model PROMISE

Elemen	Cecklist observation	Self Assesment	Portofolio Project	Peer Assesment
Terampil Bergerak	v	v		
Belajar Melalui Gerak	v	v	v	v
Bergaya Hidup Aktif	v	v		
Memilih Hidup Sehat	v			v

Tabel 2. Implementasi Multiple Intelligence berdasarkan elemen CP

Jenis Kecerdasan	Terampil Bergerak	Belajar Melalui Gerak	Bergaya Hidup Aktif
Verbal Linguistic		v	
Visual Spasial		v	
Logis Matematis		v	
Body Kinestetik	v		v
Interpersonal		v	
Interpersonal		v	

Belajar melalui gerak

Elemen Belajar melalui digerak dijelaskan bahwa peserta didik memprediksi dan menguji efektivitas penerapan strategi gerak dalam berbagai situasi gerak, peserta didik merancang dan menguji peraturan alternatif dan modifikasi permainan untuk mendukung fair play dan partisipasi inklusif, peserta didik berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim dengan memberi kontribusi pada aktivitas kelompok, mendorong orang lain dan menegosiasikan

peran dan tanggung jawab. Keterkaitan jenis penilaian, elemen capaian pembelajaran, kecerdasan majemuk, dan syntax dapat di perjelas dengan tabel berikut;

Tabel 3. Assesment berdasarkan Elemen Belajar Gerak dan Kecerdasan Majemuk

Jenis Kecerdasan	Portofolio Project	Self Assesment	Peer Assesment	Syntax
Verbal Linguistic	v	v	-	Proyek
Visual Spasial	v	v	-	
Logis Matematis	v	v	-	
Interpersonal	-	v	v	
Intrapersonal	-	v	-	

Contoh rubrik penilaian portfolio project (Kelompok)

Penilaian ini untuk menilai hasil proyek yang dilakukan masing masing kelompok. Implementasi dan kedalaman kriteria disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas. Penilaian Proyek menggunakan portofolio sebagai intepretasi kecerdasan majemuk diantaranya visual spasial, logis matematis dan verbal linguistic. Kecerdasan Visual digambarkan sebagai emampuan menggunakan gambar dan simbol untuk menyampaikan informasi, Kecerdasan Matematis digambarkan sebagai Kemampuan menganalisis dan mengukur data, serta penggunaan angka, dan kecerdasan Linguistik digambarkan kemampuan menggunakan bahasa untuk menjelaskan dan menyampaikan ide.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu ditingkatkan
Penggunaan Visual	Penggunaan gambar, diagram, atau simbol sangat kreatif dan mendukung	Penggunaan visual cukup kreatif dan mendukung pemahaman	Penggunaan visual kurang kreatif, beberapa gambar kurang jelas atau tidak	kurang efektif, gambar atau simbol tidak mendukung

	pemahaman materi. Visual sangat jelas dan mudah dipahami.	, namun ada sedikit kekurangan dalam keterkaitan antara visual dan informasi	mendukung pemahaman materi.	pemahaman materi.
Analisis Data dan Pengukuran	Pengukuran dan analisis data gerakan passing sangat akurat dan terperinci. Semua hasil tes atau data diinterpretasikan dengan baik dan dipresentasikan dalam bentuk angka atau grafik yang mudah dipahami.	Pengukuran dan analisis data cukup baik, namun sedikit kurang mendalam atau ada kekurangan dalam penyajian grafik atau angka.	Pengukuran dan analisis data kurang tepat atau tidak lengkap. Penyajian data kurang jelas.	Pengukuran dan analisis data tidak ada atau sangat terbatas. Penyajian data tidak jelas atau sulit dipahami
Penjelasan Tertulis atau Verbal	Penjelasan sangat jelas, mudah dipahami, dan terstruktur dengan baik. Semua istilah teknis terkait gerakan passing dijelaskan dengan sangat baik.	Penjelasan cukup jelas, meskipun ada beberapa bagian yang bisa diperjelas. Istilah teknis umumnya dipahami dengan baik.	Penjelasan kurang jelas, ada bagian yang membingungkan atau tidak lengkap dalam menjelaskan gerakan passing	Penjelasan sangat tidak jelas, banyak istilah yang tidak dipahami atau tidak ada penjelasan yang cukup.

Contoh rubrik penilaian self assessment (individu)

Isi peneilaian ini sesuai dengan tugas atau peran dalam kelompok

Jenis Kecerdasaan	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu ditingkatkan
-------------------	----------	-------------	------	------------	--------------------

Visual Spasial	Penggunaan Visual				
Logis Matematis	Analisis Data & Pengukuran				
Verbal Linguistik	Penjelasan Tertulis/ Verbal				
Interpersonal	Tanggung Jawab Terhadap Kelompok				
Intrapersonal	Refleksi Diri				

Contoh rubrik penilaian peer assessment (individu)

Nama Anggota	Partisipasi	Kerjasama	Tanggung Jawab	Komunikasi
1.....				
2.....				
3.....				
4.....				
5.....				

Belajar terampil gerak

Elemen terampil bergerak dijelaskan bahwa Peserta didik menyesuaikan dan memodifikasi keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak. Peserta didik mentransfer strategi gerak yang sudah dikuasai ke dalam berbagai situasi gerak yang berbeda. Peserta didik menginvestigasi berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak. Keterkaitan jenis penilaian, elemen capaian pembelajaran, kecerdasan majemuk, dan syntax dapat di perjelas dengan tabel berikut

Tabel 4. Assesment berdasarkan Elemen Terampil Gerak dan Kecerdasan Majemuk

Jenis Kecerdasan	Assesment	Syntak
Body Kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cecklist observation ✓ Self Assesment 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Latihan ✓ Pengukuran ✓ Kompetisi

Contoh rubrik penilaian ceklist observation.

Guru dapat melakukakn pengataman selama sesi latihan, pengukuran dan juga pertandingan, Guru dapat mengamati keterampilan passing siswa dengan mengamati gerakan, kecepatan, kontrol, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan rekan satu tim, atau dengan pengembangan rubric sesuai dengan kebutuhan.

Kriteria	Perlu ditingkatkan	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Gerakan Passing				
Kekuatan Passing				
Ketepatan Passing				

Contoh rubrik penilaian self assessment

Peserta didik mengisi kolom dengan memberi tanda centang (✓) pada bagian yang sesuai dengan kemampuan kamu dalam melakukan passing sepakbola

Kriteria	Perlu ditingkatkan	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Cara saya menendang bola dengan benar				
Saya bisa mengirim bola ke teman dengan kekuatan dan arah yang tepat				
Bola tetap terkontrol setelah saya memberi passing				

Saya cepat dalam memberikan passing ketika teman saya membutuhkan				
--	--	--	--	--

Bergaya Hidup Aktif

Bergaya Hidup aktif dijelaskan bahwa Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani untuk menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas jasmani di luar ruang dan/atau lingkungan alam dan menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi, baik secara pribadi maupun kelompok. Peserta didik mengeksplorasi rekomendasi aktivitas jasmani serta pencegahan perilaku sedenter dan membahas strategi pencapaiannya. Keterkaitan jenis penilaian, elemen capaian pembelajaran, kecerdasan majemuk, dan syntax dapat di perjelas dengan tabel berikut

Tabel 5. Assesment berdasarkan Elemen Bergaya Hidup Aktif dan Kecerdasan Majemuk

Jenis Kecerdasan	Assesment	Syntax
Body Kinestetik	✓ Self Assesment	✓ Latihan Mandiri

Contoh rubrik penilaian self assessment

Peserta didik mengisi kolom dengan memberi tanda centang (✓) pada bagian yang sesuai dengan keaktifan latihan melakukan passing sepakbola diluar waktu pelajaran di sekolah

Kriteria	Tidak	Jarang	Kadang	Selalu
Saya berlatih passing dengan teman atau keluarga.				
Saya berlatih passing sendirian, misalnya menendang bola ke dinding				

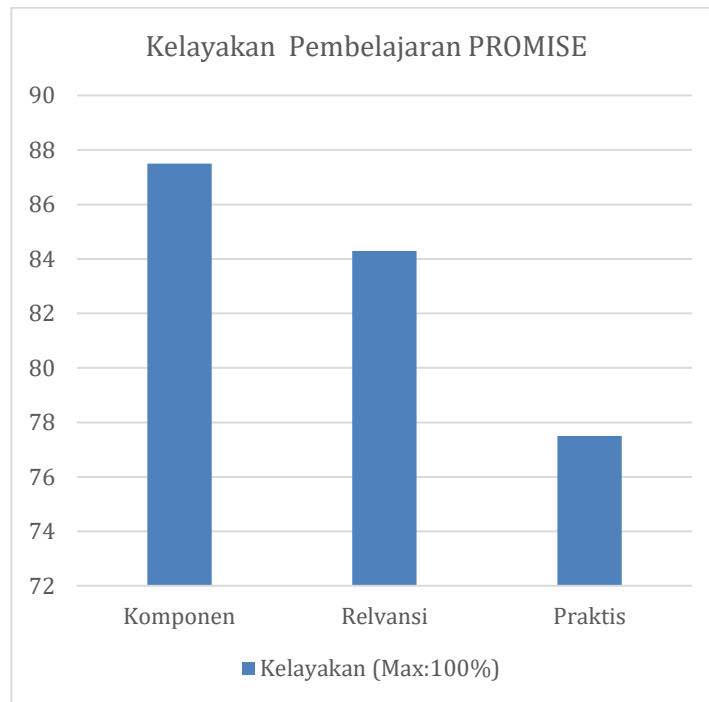
KELAYAKAN MODEL PEMBELAJARAN “PROMISE”

Kelayakan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani ”PROMISE” untuk meningkatkan enjoyment dan keterampilan abad 21 peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dikatakan baik secara empiris layak digunakan. Model yang dikembangkan sesuai dengan komponen, relevan dan praktis untuk digunakan, serta nyaman di terapkan pada peserta didik.

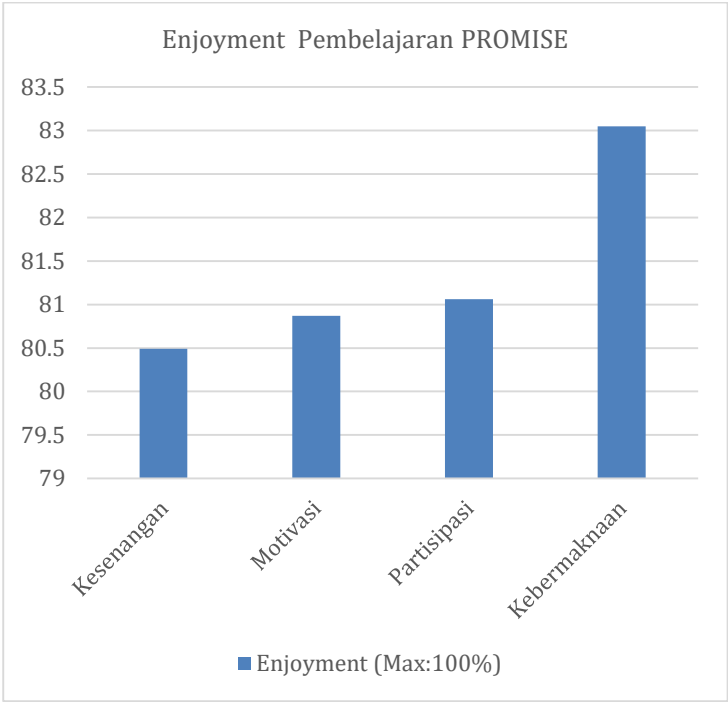
Model PROMISE teruji layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sejumlah lima guru pendidikan jasmani memberikan penilaian postif terhadap model pembelajaran PROMISE baik dari segi komponen, relevansi dan juga kepraktisan.

Hasil survey yang dilakukan terhadap 5 guru pendidikan jasmani di uji lapangan skala besar memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 84.52 dan kategori sangat tinggi. Ketiga aspek dari model pembelajaran masuk dalam

kategori sangat tinggi; diantaranya faktor komponen sebesar 87.5%, aspek relevan sebesar 84.29%, dan aspek praktis sebesar 77.50%.



Model PROMISE teruji memberikan “enjoyment” kepada peserta didik sekolah dasar kelas atas dalam melaksanakan pembelajaran. Model ini diuji cobakan di sekolah dasar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil kuisioner yang diisi oleh peserta didik menggambarkan respon positif terkait enjoyment. Hasil survey yang dilakukan terhadap 88 peserta didik di uji lapangan skala besar memberikan gambaran bahwa kebutuhan model pendidikan jasmani berbasis kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar dengan persentase 81.37 dan kategori sangat tinggi. Keempat aspek dari model pembelajaran masuk dalam kategori sangat tinggi; diantaranya faktor kesenangan sebesar 80.49%, aspek Motivasi sebesar 80.87 %, aspek partisipasi sebesar 81.06%, dan aspek kebermaknaan sebesar 83.05 %.



CONTOH RENCANA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Pendidikan Jasmani

Kelas/Semester: 5/2

Tema: Aktivitas Gerak dalam Permainan Sepak Bola

Durasi: 2 Pertemuan (3 x 35 menit setiap pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan dasar sepak bola melalui aktivitas bermain, latihan mandiri, dan perlombaan.
2. Peserta didik mampu belajar melalui gerak dengan cara membuat proyek berupa poster atau video yang berisi gambar gerak, penjelasan, analisis hasil gerak, dan pengukuran.
3. Peserta didik memiliki kebiasaan bergaya hidup aktif melalui latihan mandiri di luar jam pembelajaran.

Pra Pertemuan (Stimulus)

Guru memberikan bahan literasi terkait tema:

- Artikel sederhana tentang manfaat sepak bola dan teknik dasarnya (menggiring, mengoper, menendang).
- Video pendek yang menunjukkan permainan sepak bola dasar.
- Infografis tentang manfaat olahraga untuk kesehatan.

Guru meminta peserta didik membaca atau menonton bahan tersebut di rumah sebagai persiapan pembelajaran.

Pertemuan Pertama (3 x 35 Menit)

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik dan memberikan apersepsi:
 - "Apa yang kalian pelajari dari bahan literasi yang sudah saya berikan?"
 - "Mengapa sepak bola adalah salah satu olahraga yang bermanfaat untuk tubuh kita?"
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini:
 - Mengenalkan proyek kelompok.
 - Bermain dan melakukan pengukuran aktivitas gerak.

B. Kegiatan Inti (55 Menit)

1. Penjelasan Proyek (10 Menit)

- Guru menjelaskan tugas kelompok:
 - Membuat poster atau video yang memuat:
 - **Gambar gerakan sepak bola:** seperti dribbling, passing, atau shooting.
 - **Penjelasan gerakan:** teknik, manfaat, dan cara melakukannya.
 - **Analisis data:** hasil pengukuran seperti jumlah operan sukses, waktu dribbling tercepat, atau jumlah gol.
- Guru membagi kelompok (4-5 orang/kelompok).

2. Aktivitas Bermain Awal (20 Menit)

- Permainan mini sepak bola 3 vs 3 untuk melatih dribbling, passing, dan shooting.
- Guru memberikan instruksi teknik dasar sambil mengamati keterampilan peserta didik.

3. Pengukuran Aktivitas Gerak (25 Menit)

- Guru mengadakan aktivitas pengukuran keterampilan dasar:
 - **Dribbling:** Waktu yang diperlukan untuk menggiring bola melewati 5 cone (detik).
 - **Passing:** Jumlah operan sukses dalam 1 menit.
 - **Shooting:** Jumlah gol yang berhasil dalam 3 kali tendangan.
- Guru mencatat hasil pengukuran setiap peserta didik.

C. Penutup (10 Menit)

1. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi tentang ide awal proyek berdasarkan hasil permainan dan pengukuran.
2. Guru menjelaskan tugas mandiri:
 - Melanjutkan proyek di luar jam pembelajaran, membuat poster atau video.
3. Guru memberikan motivasi untuk berlatih mandiri:
 - "Jangan lupa untuk terus berlatih menggiring, mengoper, dan menendang bola di rumah!"

Pertemuan Kedua (3 x 35 Menit)

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru menyapa dan meminta kelompok mempersiapkan hasil proyek.

2. Guru menjelaskan agenda pembelajaran hari ini:
 - Presentasi proyek kelompok.
 - Bermain sepak bola lanjutan.

B. Kegiatan Inti (55 Menit)

1. Presentasi Proyek (25 Menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan poster atau video mereka:
 - Menjelaskan gambar gerak, analisis hasil gerak, dan pengukuran.
 - Guru dan teman-teman memberikan umpan balik.

2. Permainan Lanjutan (30 Menit)

- Guru menyelenggarakan permainan sepak bola mini (4 vs 4 atau 5 vs 5):
 - Menerapkan teknik dasar yang telah dipelajari.
 - Guru memberikan umpan balik terkait penerapan teknik selama bermain.

C. Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan refleksi:
 - "Apa yang kalian pelajari dari proyek dan permainan hari ini?"
 - "Bagaimana perasaan kalian setelah menyelesaikan proyek kelompok?"
2. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan mengingatkan pentingnya berlatih mandiri di luar kelas.
3. Guru menutup pembelajaran dengan pesan motivasi:
 - "Tetaplah bergerak aktif dan terus asah keterampilan kalian!"

Penilaian

1. Terampil Bergerak:
 - Observasi keterampilan peserta didik dalam menggiring, mengoper, dan menendang bola.
2. Belajar Melalui Gerak:
 - Penilaian poster atau video berdasarkan kreativitas, kebenaran informasi, dan analisis data.
3. Bergaya Hidup Aktif:
 - Laporan latihan mandiri di rumah (misalnya, melalui catatan atau dokumentasi).

Mata Pelajaran: Pendidikan Jasmani

Kelas/Semester: 5/2

Tema: Aktivitas Gerak dalam Lari

Durasi: 2 Pertemuan (3 x 35 menit setiap pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan gerak dasar lari melalui aktivitas bermain, latihan mandiri, dan perlombaan.
2. Peserta didik mampu belajar melalui gerak dengan cara membuat proyek berupa poster atau video tentang teknik lari, analisis hasil lari, dan pengukuran.
3. Peserta didik memiliki kesadaran untuk bergaya hidup aktif dengan melakukan latihan mandiri di luar jam pembelajaran.

Pra Pertemuan (Stimulus)

Guru memberikan bahan literasi terkait tema:

- Artikel pendek tentang manfaat lari bagi kesehatan tubuh.
- Video singkat yang menunjukkan teknik dasar lari (posisi badan, ayunan tangan, dan langkah kaki).
- Infografis tentang jenis-jenis lari (lari cepat, lari jarak menengah, dan lari jarak jauh).

Guru meminta peserta didik membaca atau menonton bahan tersebut di rumah sebagai persiapan.

Pertemuan Pertama (3 x 35 Menit)A. Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru menyapa peserta didik dan memberikan apersepsi:
 - "Siapa yang suka berlari? Apa manfaatnya untuk tubuh kita?"
 - "Apa yang kalian pelajari dari bahan literasi yang sudah diberikan?"
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini:
 - Mengenalkan proyek kelompok.
 - Bermain dan melakukan pengukuran aktivitas lari.

B. Kegiatan Inti (55 Menit)

1. Penjelasan Proyek (10 Menit)

- Guru menjelaskan tugas kelompok:
 - Membuat poster atau video yang memuat:
 - **Gambar gerakan lari:** seperti teknik start, posisi badan saat berlari, dan teknik finish.

- **Penjelasan gerakan:** teknik dasar, manfaat, dan cara melakukannya.
- **Analisis data:** hasil pengukuran seperti waktu tercepat, jarak terjauh, atau perbandingan kecepatan.
- Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 orang/kelompok).

2. Aktivitas Bermain Awal (15 Menit)

- Guru mengadakan permainan lari sederhana untuk pemanasan:
 - **Lomba Lari Zig-zag:** Peserta didik berlari melewati cone yang disusun secara zig-zag.
 - **Relay Race (Lomba Estafet):** Peserta didik berlari dalam tim sambil membawa tongkat estafet.

3. Pengukuran Aktivitas Lari (30 Menit)

Guru mengadakan pengukuran keterampilan dasar lari:

- **Lari Cepat (Sprint):** Mengukur waktu yang diperlukan untuk berlari sejauh 50 meter.
- **Lari Jarak Jauh:** Mengukur jarak yang dapat ditempuh dalam waktu 2 menit.
- **Lari dengan Konsistensi:** Menghitung jumlah langkah dalam 1 menit dengan teknik yang benar.

Guru mencatat hasil pengukuran untuk digunakan sebagai data pada proyek kelompok.

C. Penutup (10 Menit)

1. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi singkat untuk menentukan ide awal proyek berdasarkan hasil pengukuran.
2. Guru menjelaskan tugas mandiri:
 - Melanjutkan proyek di luar jam pelajaran.
 - Berlatih teknik dasar lari secara mandiri selama 10 menit setiap hari.
3. Guru memberikan motivasi untuk berlatih mandiri:
 - "Latihan lari akan membuat tubuh kalian lebih kuat dan sehat. Coba lakukan dengan teman atau keluarga di rumah!"

Pertemuan Kedua (3 x 35 Menit)

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru menyapa peserta didik dan meminta kelompok mempersiapkan hasil proyek mereka.
2. Guru menjelaskan agenda hari ini:
 - Presentasi proyek kelompok.
 - Bermain lanjutan dengan aktivitas lari.

B. Kegiatan Inti (55 Menit)

1. Presentasi Proyek (25 Menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan poster atau video mereka:
 - Menjelaskan gambar gerak lari, analisis hasil gerak, dan pengukuran.
 - Guru memberikan umpan balik untuk setiap kelompok.

2. Permainan Lanjutan (30 Menit)

Guru menyelenggarakan permainan dan perlombaan berbasis lari:

- **Lari Koor:** Lomba lari dalam kelompok di mana semua anggota harus bergerak dengan kecepatan yang sama.
- **Lari Sprint Individu:** Lomba lari cepat sejauh 50 meter.
- Guru memberikan umpan balik terkait teknik lari peserta didik selama permainan.

C. Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan refleksi:
 - "Apa yang kalian pelajari dari proyek dan permainan hari ini?"
 - "Bagaimana perasaan kalian setelah menyelesaikan proyek kelompok?"
2. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas kerja sama dan partisipasi mereka.
3. Guru menutup pembelajaran dengan pesan motivasi:
 - "Teruslah bergerak dan berlatih lari untuk menjaga kesehatan kalian!"

Penilaian

1. **Terampil Bergerak:**
 - Observasi kemampuan peserta didik dalam teknik dasar lari.
2. **Belajar Melalui Gerak:**
 - Penilaian proyek kelompok (poster/video) berdasarkan kreativitas, kebenaran informasi, dan analisis data.
3. **Bergaya Hidup Aktif:**
 - Laporan latihan mandiri peserta didik di rumah.

CONTOH LKPD

TEMA LARI (ATLETIK)

LALU MUHAMMAD ZOHRI
MANUSIA TERCEPAT ASEAN

10,13 Detik
Rekor Nasional & ASEAN
Perak Lari 100 Meter Putra
di Kejuaraan Atletik Asia 2019

INDONESIA
496

LAHIR 1 JULI 2000
Lombok Utara, NTB
Masuk Pelatnas Januari 2018

PRESTASI

- Perak Kejuaraan Asia 2019 (Lari 100 Meter Putra)
- Emas Kejuaraan Dunia Junior 2016 (Lari 100 Meter Putra)
- Emas Kejuaraan Asia Junior 2018 (Lari 100 Meter Putra)
- Perak Asian Games 2018 (Lari 4x100 Meter Relay)

PELARI TERCEPAT SEBELUM ZOHRI

- 1. SURYO AGUNG WIBOWO**
10,17 Detik
Rekor Nasional & ASEAN
Emas Lari 100 Meter Putra di SEA Games 2009
- 2. AFDIHARTO MARDI LESTARI**
10,20 Detik
Rekor Nasional, ASEAN & Asia
Emas Lari 100 Meter Putra di PON XII 1989
- 3. PURNOMO MUHAMMAD YUDHI**
10,33 Detik
Rekor Nasional & ASEAN
Perak Kejuaraan Asia Atletik 1985
- 4. MOHAMMAD SARENGAT**
10,40 Detik
Rekor Nasional & Asia Tenggara
Emas Lari 100 Meter Putra Asian Games 1962

LIPUTAN 6
Korner: Dunia Berbagi Rumahnya
GARA GARA: RAKI SUKSES
021-2511-1111
www.liputan6.com

Liputan6.com @liputan6dotcom



Poster atau Infografis sebagai stimulan dalam tahap pre proyek



Wajib Tahu, Ini 4 Teknik Lari Jarak Pendek
 1 menit · Ditayangkan di Jombangkab.go.id pada 19 November 2022

"Sprint membutuhkan lebih banyak kekuatan dan kecepatan tinggi. Oleh karena itu, ada beberapa teknik lari jarak pendek yang perlu diketahui."



Haldovic, Jakarta – Lari jarak pendek atau biasa disebut sprint adalah cabang olahraga atletik lari yang berjarak sekitar 100-400 meter. Jenis cabang olahraga ini memiliki jarak yang paling pendek dari cabang olahraga lari lain. Sprint membutuhkan lebih banyak kekuatan dan

Bacaan bersumber dari internet sebagai stimulant dalam tahap pre proyek



Bacaan bersumber dari youtube atau internet sebagai stimulant dalam tahap pre proyek

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Proyek : MEMBUAT POSTER/ INFOGRAFIS/ VIDEO TEMA LARI

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok:

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____

Instruksi:

- 1. Tentukan jenis proyek yang akan dilaksanakan (misalnya poster atau video pendek).
- 2. Silahkan mencari sumber gambar/ video untuk rujukan
- 3. Silahkan mencari referensi teks dari buku, internet atau sumber lain
- 4. Rencanakan proyek
- 5. Buat jadwal kegiatan dan pembagian tugas antar anggota kelompok.
- 6. Catat dan dokumentasikan pada saat aktivitas latihan, pengukuran dan latihan mandiri
- 7. Buat proyek penuh dengan sikap tanggungjaab dan kerjasama
- 8. Presentasikan hasil kerja kelompok sesuai dengan jadwal yang disepakati

Catatan:

- Setiap anggota kelompok harus aktif berpartisipasi.
- Gunakan berbagai media yang ada untuk mendukung presentasi kalian.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : _____

Nama Kelompok: _____

- 1. Apa peran yang kamu lakukan dalam kelompok
.....
.....
- 2. Apa yang kamu lakukan pada aktivitas latihan mandiri

.....
.....

3. Bagaimana capaian aktivitas yang kamu lakukan

.....
.....

4. Apa yang kamu pelajari selama melaksanakan proyek

.....
.....

5. Apa rencana lanjut untuk meningkatkan capaian aktivitas

.....
.....

TEMA PERMAINAN





Poster atau Infografis sebagai stimulan dalam tahap pre proyek



Bacaan bersumber dari youtube atau internet sebagai stimulant dalam tahap pre proyek

LEMBAR KERJA KELOMPOK

**Proyek : MEMBUAT POSTER/ INFOGRAFIS/ VIDEO
TEKNIK DASAR SEPAK BOLA**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok:

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____

Instruksi:

- 1. Tentukan jenis proyek yang akan dilaksanakan (misalnya poster atau video pendek).
- 2. Silahkan mencari sumber gambar/ video untuk rujukan
- 3. Silahkan mencari referensi teks dari buku, internet atau sumber lain
- 4. Rencanakan proyek
- 5. Buat jadwal kegiatan dan pembagian tugas antar anggota kelompok.
- 6. Catat dan dokumentasikan pada saat aktivitas latihan, pengukuran dan latihan mandiri
- 7. Buat proyek penuh dengan sikap tanggungjaab dan kerjasama
- 8. Presentasikan hasil kerja kelompok sesuai dengan jadwal yang disepakati

Catatan:

- Setiap anggota kelompok harus aktif berpartisipasi.
- Gunakan berbagai media yang ada untuk mendukung presentasi kalian.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : _____

Nama Kelompok: _____

- 1. Apa peran yang kamu lakukan dalam kelompok
.....
.....
- 2. Apa yang kamu lakukan pada aktivitas latihan mandiri

.....
.....

3. Bagaimana capaian aktivitas yang kamu lakukan

.....
.....

4. Apa yang kamu pelajari selama melaksanakan proyek

.....
.....

5. Apa rencana lanjut untuk meningkatkan capaian aktivitas

.....
.....
.....