



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS  
PROJECT BASED LEARNING MATERI SEPAK BOLA KELAS TINGGI  
SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN PASURUAN**

**Syahrul Yanuar Ramadhan<sup>1✉</sup>, Ari Wibowo Kurniawan<sup>2</sup>, Dona Sandy Yudasmara<sup>3</sup>,  
Mu'arifin<sup>4</sup>, Febrita Paulina Heynoek<sup>5</sup>, Rama Kurniawan<sup>6</sup>**

Universitas Negeri Malang  
Kriukiyan@gmail.com

---

**Info Artikel****Sejarah Artikel:**

Diterima: Maret 2020

Disetujui: Maret 2020

Dipublikasikan: Desember 2020

**Kata Kunci:**Perangkat pembelajaran, *Project Based Learning*, Sepak Bola, Sekolah Dasar

---

**Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan produk perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran Project Based Learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi materi sepakbola di Sekolah Dasar Kabupaten Pasuruan. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket/kuesioner. Subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 6 guru PJOK dan uji coba kelompok besar berjumlah 8 guru PJOK. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan uji coba kelompok kecil dengan tingkat kelayakan 84%, uji coba kelompok besar dengan tingkat kelayakan 88%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan perangkat pembelajaran layak digunakan.

---

**Abstract**

The purpose of this development research is to develop and test the feasibility of learning products based on the Project Based Learning learning model in physical education, sports and health learning soccer motion material in Pasuruan Regency Elementary School. In this study using the method of Research and Development (R&D). Data collection using a questionnaire / questionnaire. Small group trial subjects were 6 PJOK teachers and large group trials were 8 PJOK teachers. Based on the results of data analysis, it shows a small group trial with a feasibility level of 84%, a large group trial with a feasibility level of 88%. The results of the study can be concluded that the product development of learning devices is feasible to use.

© 2020 UniversitasNegeriMalang

---

✉Alamat korespondensi:  
E-mail: [pjk.journal@um.ac.id](mailto:pjk.journal@um.ac.id)

## PENDAHULUAN

Kegiatan pengembangan kurikulum ditingkat satuan pendidikan sekolah/madrasah memerlukan suatu model yang dijadikan landasan teoritis untuk melakukan kegiatan. Pembelajaran dikelas seiring dengan implementasi kurikulum 2013 mengalami sedikit kegeseran. Guru bukan lagi dari pusat proses pembelajaran, melainkan pusat dari proses pembelajaran yaitu dari peserta didik itu sendiri. Kurikulum 2013 mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman atas informasi yang diperoleh dari penemuan-penemuan atau eksperimen yang mereka buat dari sini muncul suatu gagasan yang memunculkan suatu pembelajaran yang berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimanfaatkan dalam implementasi kurikulum 2013, (Priansa,2015). Pembelajaran berbasis proyek mampu melatih nalar induktif (*inductive reasoning*) peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 81A Tahun 2013 Lampiran IV mengenai proses pembelajaran yang harus mengacu pada 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Didalam suatu pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya menghubungkan antar teoritis dan praktik, namun juga memotivasi peserta didik untuk merefleksi apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran sebuah proyek yang nyata. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan sejumlah kelebihan bagi peserta didik, guru, dan perkembangan kualitas sekolah, yaitu mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan hal yang menghubungkan antara pembelajaran disekolah dengan dunia nyata sehingga membentuk sikap kerja peserta didik dan dapat mendorong kemampuan komunikasi dan sikap sosial peserta didik sehingga peserta didik bisa lebih mandiri dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi

*Project Based Learning* (PJBL) merupakan komponen belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk membuat sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan dimasyarakat/lingkungan, (Sani, 2015) Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* dilakukan untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh dengan cara mendesain karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memiliki tujuan siswa dalam memfokuskan pada suatu permasalahan yang kompleks dalam melakukan penyelidikan dan pemahaman. Dalam implementasinya model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* secara tidak langsung memiliki banyak kelebihan khususnya untuk siswa. Kelebihan tersebut antara lain siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong agar mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan dan menciptakan pengetahuan serta ketrampilan tiap individu dalam menyelesaikan tugas yang berupa produk, meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas berupa produk, mendorong dan menciptakan peserta didik lebih aktif pada saat memecahkan masalah dengan menghasilkan sebuah produk yang nyata, siswa dapat mencairkan suasana pembelajaran didalam kelas agar terciptanya pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab dalam mengerjakan dan melaksanakan pekerjaannya. Menurut (Chen, Mason, Hammond-bennett, & Zalmout, 2016:498) dalam penelitiannya dengan judul menunjukkan hasil studi bahwa keterampilan manipulative di gunakan untuk bermain berbagai olahraga tim dan individu harus bagian yang penting dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan belajar siswa sekolah dasar dan terlibat melalui pembelajaran yang sesuai dengan perkembangannya.

Karakteristik suatu implemetasi *Project Based Learning* menurut (Sani, 2015) merupakan fokus pada permasalahan dalam hal penguasaan materi yang penting dalam pembelajaran, siswa dilibatkan dalam pembuatan proyek dengan melakukan penelusuran yang bersifat memperbaiki, proyek yang dihasilkan harus bersifat nyata dan dalam pembuatan proyek tersebut dirancang dan didesain oleh siswa. *Project Based Learning* dapat dilaksanakan di beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah. Menurut (Sumarni, 2015) dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa Kelebihan *Project Based Learning* yaitu kemampuan siswa mengalami kemampuan dalam hal mengembangkan ide-ide baru, mengubah desain suatu objek yang ada menjadi desain baru, membuat kombinasi beberapa

bagian untuk menghasilkan hal baru, dan memikirkan alternatif penggunaan sesuatu untuk mendapatkan kegunaan baru. Sehingga dalam pembelajaran model ini pusat pembelajaran memungkinkan ada pada siswa sehingga perlunya fasilitas untuk siswa dalam membagi pengetahuan yang inovatif dan kreatif. Namun dalam penerapan model ini juga memiliki kekurangan yaitu hanya ada beberapa guru yang memahami sepenuhnya tentang bagaimana model Project Based Learning dengan metode ilmiah seharusnya diterapkan. Sehingga dalam penelitian ini memiliki saran untuk melakukan pelatihan dalam mempersiapkan calon guru di sekolah agar mereka memahami dan mampu mengimplementasikan model pembelajaran ini. Terutama pada mata pelajaran yang terkait dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari implementasi pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Penjaskes memandang bahwa anak adalah sebagai sasaran utama yang mengutamakan sebuah kesatuan yang utuh, (Paturusi,2012). Menurut (Kurniawan & Tangkudung, 2017) dalam penelitiannya bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan di sekolah yang memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa secara afektif, kognitif, psikomotor dan sosial. PJOK umumnya dilaksanakan pada lapangan atau luar kelas, namun pada kurikulum 2013 pelaksanaan mata pelajaran ini dilaksanakan di ruang kelas dan di lapangan. Sehingga penyampaian materi dan praktek lapangan dapat terlaksanakan keduanya. Di dalam PJOK sendiri memiliki ruang lingkup yaitu, senam, aktivitas air, permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Ruang lingkup tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa materi untuk diluahkan kepada siswa. Pada ruang lingkup materi siswa Sekolah Dasar didasarkan pada kompetensi inti serta kompetensi dasar masing-masing kelas. (Iriana,2016) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa hasil model pembelajaran *Project Based Learning* yang diterapkan pada pembelajaran PJOK materi teknik gerakan lari pada siswa kelas IV SD dapat dilakukandengan baik oleh guru. Guru dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran siswa, mendorong siswa untuk mengeluarkan kemampuan baik pengetahuan maupun keterampilan dengan kerja kelompok, kerjasama dan saling berdiskusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada secara bersama. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran PJOK materi gerak dasar lari.

Sepakbola adalah olahraga yang menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (Sebelas) orang. Sepakbola merupakan olahraga yang dimainkan oleh tim yang bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan-lawan dan mencegah lawan untuk mencetak gol, Amiq (2016:1). Sepakbola dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang diatas rumput atau rumput sintetis. Sepak bola telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan sepak bola yang digemari dan disenangi banyak anak muda sampai ke orang tua bahkan wanita juga lebih mendominasi dalam olahraga sepak bola. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan bertumbuh dan berkembang secara pesat akan kerasnya semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*). Menurut (Ganesha, 2010:7) menjelaskan sepakbola merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan dengan 1 bola yang diperebutkan oleh 2 regu yang saling berhadapan, dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, dan mempertahankan gawang dari serangan lawan agar tidak kemasukan gol. Selain itu menurut (Scheunemann, 2012:5) Sepakbola merupakan permainan tim yang setiap pemainnya harus bekerjasama dan kompak agar menghasilkan sebuah kemenangan. Sepakbola dapat dimainkan oleh siapa saja mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Olahraga tidak memandang gender dalam hal permainannya, hal ini ditunjukkan dalam perkembangan sepakbola saat ini yang banyak melahirkan atlit-atlit sepakbola wanita yang cukup handal, dan juga tim-tim sepakbola wanita profesional diseluruh penjuru dunia tak terkecuali di Indonesia.

Sebelumnya peneliti sudah melakukan studi pendahuluan pada daerah yang nantinya akan menjadi tempat penelitian. Adapun lokasi daerah penelitian bertempat di Kabupaten Pasuruan. Pada studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di daerah Kabupaten Pasuruan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pohgading dan SDN Pasrepan 1 pada 26 September 2019, sekolah tersebut sudah

menggunakan RPP yang mengacu pada Kurikulum 2013. Pada proses studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti melihat bahwasanya SD tersebut memiliki RPP tetapi belum sesuai dengan 3 model yang di anjurkan pemerintah dalam menjalankan kurikulum sekolah dapat dijelaskan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Suwono selaku pendidik di SDN Pohgading dan eny selaku pendidik di SDN Pasrepan 1. Suwono menyampaikan RPP yang digunakan SDN Pohgading sudah membuat RPP sendiri tetapi pembelajaran tidak sesuai RPP karena lebih mengacu pada buku pegangan dan sarana prasarana sekolah dalam menjalankan pembelajaran. Eny juga menyampaikan bahwasanya RPP yang digunakan di SDN Pasrepan 1 dibuat bersama dengan guru se-Kecamatan Pasrepan dan pembelajaran tidak sesuai RPP karena hanya mengacu pada sarana prasarana sekolah. Adapun spesifikasi RPP yang digunakan masih mencakup pembelajaran yang tradisional dimana guru yang menjadi pusat pembelajaran.

Dalam penelitian yang telah dilakukan (Mu'arifin, Kurniawan, & Heynoek, 2018) menunjukkan hasil bahwa peneliti telah menghasilkan produk yaitu 3 bentuk dokumen cetak antara lain: modul, pedoman administrasi, dan pedoman monev. Dari hasil tinjauan ahli, prinsip-prinsip sekolah, dan guru menunjukkan bahwa model ini telah valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai model pelatihan profesionalisme untuk guru sekolah dasar dalam melakukan pelajaran. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Indahwati, Tuasikal, & Al Ardha, 2019:496) menunjukkan hasil bahwa *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang dimana siswa dalam menemukan masalah siswa di dorong untuk mengenali cara belajar dan bekerjasama dalam kelompoknya. Penelitian menurut (Samanthis & Sulisty, 2014:28) menemukan hasil bahwasannya hasil pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* memasuki kategori baik dengan persentase 75,22%. Hal tersebut menunjukkan hasil pengembangan tersebut layak untuk digunakan. Pengembangan strategi pembelajaran dalam kursus inovasi berdasarkan *Project Based Learning* mampu membuat situasi belajar menarik dan mampu melatih siswa keterampilan dalam mendesain pembelajaran. Strategi pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diimplementasikan berdasarkan kegiatan pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran.

## METODE

Model penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model oleh Borg & Gall dengan menggunakan 7 langkah-langkah penelitian yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba kelompok besar, revisi hasil uji coba, uji coba kelompok besar dan penyempurnaan produk hasil uji coba. Subjek uji coba pada penelitian pengembangan meliputi ahli kurikulum, ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan instruktur nasional PPK (Guru SD) dan guru PJOK kelas tinggi Sekolah Dasar berjumlah 10. Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen angket atau kuesioner untuk mendapatkan data dari subjek penelitian. Data kualitatif diperoleh dari guru PJOK dan hasil *Focus Group Discussion*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket/kuesioner yang telah diisi oleh subjek penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik kuantitatif.

## HASIL

### Ahli Kurikulum

Hasil *Focus Group Discussion* oleh ahli kurikulum bahwa produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* di sekolah dasar Kabupaten Pasuruan telah layak digunakan untuk uji coba kelompok. Dengan ketentuan untuk melakukan revisi. Revisi dilakukan pada produk rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu pada bagian pemilihan sumber belajar diupayakan menggunakan media elektronik seperti video, *power point*, *e-book*, pemilihan metode pembelajaran, dan pemilihan kompetensi dasar disesuaikan dengan karakteristik model pembelajaran.

### Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Berdasarkan hasil *Focuss Group Discussion* yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 November 2019 di Ruang FIK 1 oleh ahli kurikulum bahwa perangkat pembelajaran *Project Based Learning* di sekolah dasar Kabupaten Pasuruan telah layak digunakan untuk uji coba kelompok. Dengan ketentuan untuk melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli PJOK sehingga dapat digunakan untuk kelompok. Revisi dilakukan pada produk rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu pada bagian perumusan tujuan pembelajaran agar disesuaikan dengan 4 tolak ukur (*audience,behaviour, condition* dan *degree*), bagian langkah-langkah pembelajaran agar dimunculkan 5M dan pada sintak penentuan materi proyek agar lebih dijelaskan. Revisi lain juga dilakukan pada produk bahan ajar yaitu proyek yang akan dilaksanakan agar dijabarkan pada bahan ajar.

### Ahli Instruktur Nasional PPK (Guru SD)

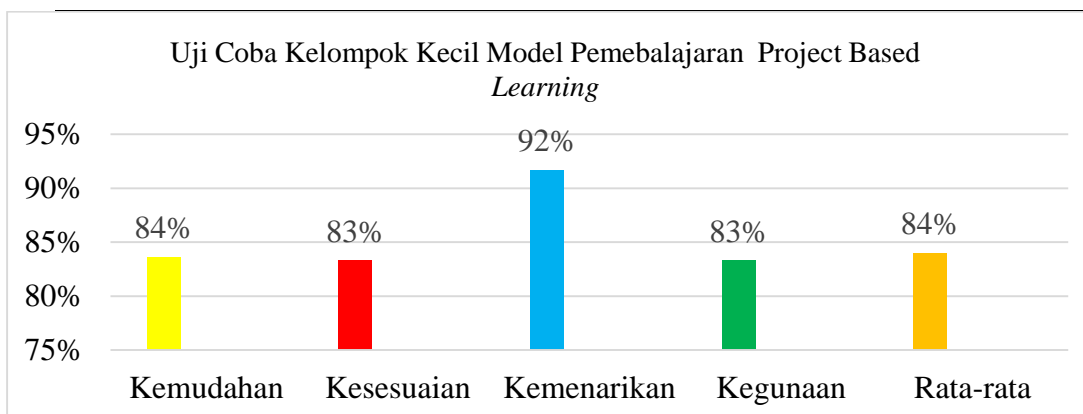
Ahli instruktur nasional PPK (guru SD) menyampaikan bahwa produk telah layak digunakan untuk uji coba kelompok. Dengan ketentuan untuk melaksanakan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli instruktur nasional PPK (guru SD), sehingga dapat digunakan untuk uji coba kelompok. Revisi dilakukan pada produk rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu pada bagian pemilihan kompetensi inti dan kompetensi dasar harus mengacu pada Permendikbud. Pada bagian penilaian khususnya pada penilaian kognitif (pengetahuan) dapat menggunakan bentuk pilihan ganda untuk menyusun latihan soal. Revisi lain juga dilakukan pada produk bahan ajar yaitu untuk penyusunan materi agar disesuaikan dengan materi indikator pencapaian kompetensi dasar.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Dilakukannya analisis data didasarkan pada data hasil uji coba kelompok kecil pada 6 guru PJOK, ditinjau dari aspek akan dideskripsikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Uji CobaKelompok Kecil Model Pembelajaran Project Based Learning dengan n=6**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	83,60%	Valid
2.	Kesesuaian	83,33%	Cukup Valid
3.	Kemenarikan	91,67%	Valid
4.	Kegunaan	83,3%	Cukup Valid
	Rata-rata	84,07%	Valid

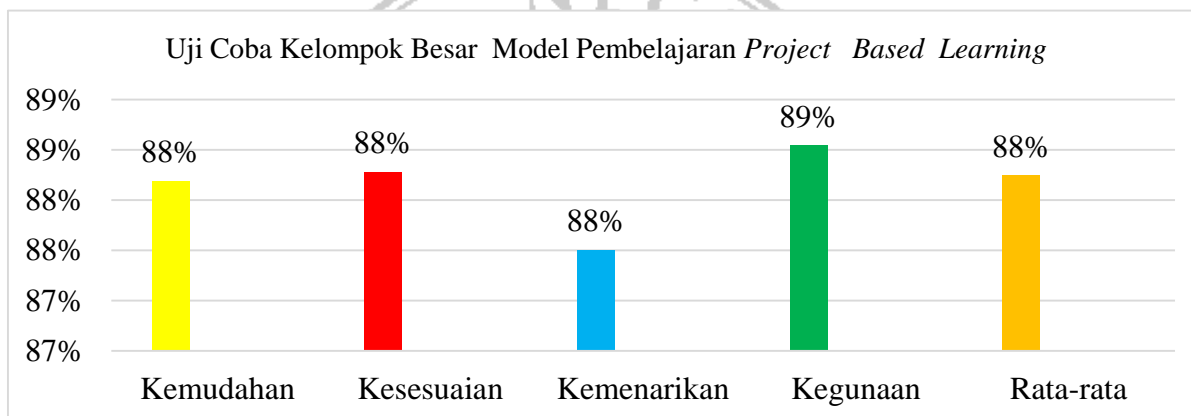


**Gambar 1. Diagram Uji Coba Kelompok Kecil Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Berdasarkan table analisis data di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 84%, kemudian dikonversikan dengan table kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan pembelajaran PJOK berbasis Kurikulum 2013 tingkat SD dapat digunakan dengan revisi kecil. Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok besar dalam penelitian ini diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner kepada 4 pendidik di sekolah terakreditasi A dan 4 pendidik di sekolah terakreditasi B yang berada di Kabupaten Pasuruan. Persentase perolehan nilai berdasarkan angket/kuesioner dengan menggunakan skala *likert* yang telah diberikan kepada pendidik disajikan dalam table berikut

Tabel 2. Hasil Analisis Data uji Coba Kelompok Besar Model Pembelajaran *Project Based Learning* n=8

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	<b>Kemudahan</b>	88,19%	Valid
2.	<b>Kesesuaian</b>	88,28%	Valid
3.	<b>Kemenarikan</b>	87,50%	Valid
4.	<b>Kegunaan</b>	88,54%	Valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>88,24%</b>	<b>Valid</b>

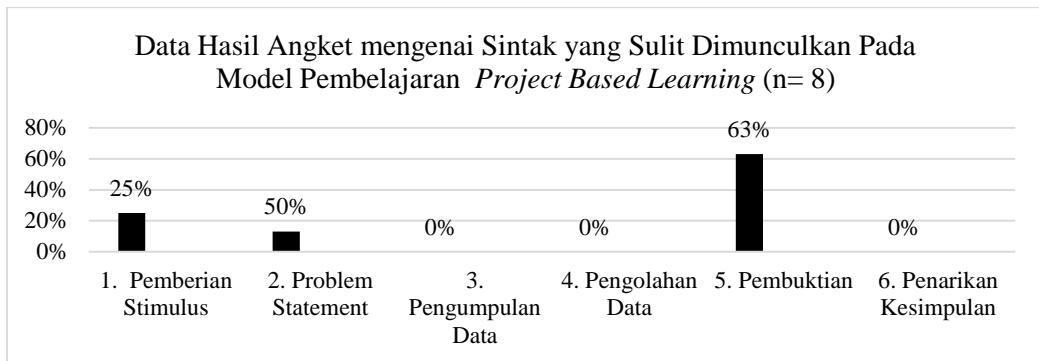


Gambar 2. Diagram Uji Coba Kelompok Besar Model Pembelajaran Project Based Learning

Berdasarkan table analisis data di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 88%, kemudian dikonversikan dengan table kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan pembelajaran PJOK berbasis Kurikulum 2013 tingkat SD dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 3 . Data Hasil Angket mengenai Sintak yang Sulit Dimunculkan Pada Model Pembelajaran Project Based Learning (n= 8)

JenisSintak	Persentase
1. Penentuan suatu proyek	25%
2. Perencanaan langkah-langkah proyek	13%
3. Penyusunan jadwal menyelesaikan proyek	0%
4. Pengerjaan Proyek	0%
5. Penyusunan laporan dan penyajian proyek	63%
6. Pengevaluasian kegiatan proses dan hasil proyek	0%
<b>JUMLAH</b>	<b>100%</b>



Gambar 3. Diagram Data Hasil Angket Mengenai Sintak yang Sulit dimunculkan pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* (n= 8)

Pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan model *Project Based Learning* menghasilkan banyak perubahan dalam metode mengajar pendidik yang telah diberikan perangkat uji coba ini. Dengan *template* yang telah direvisi dari hasil terakhir (uji coba kelompok kecil), sebagian besar pendidik merasa terbantu dengan adanya perangkat ini. Perangkat yang dinilai didesain menarik dan mudah untuk dipahami sehingga mudah untuk diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik saat uji coba.

## PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar dan panduan *movev*. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan format yang terdapat dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016. RPP ini mengambil materi gerak manipulatif yang disesuaikan dengan KI dan KD pada kelas tinggi yang tercantum dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran ini mengambil materi sepakbola. Karena dalam permainan sepakbola terdapat gerakan teknik dasar mengumpukan, menggiring, menendang.

Rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis model *Project Based Learning*. Sehingga pada bagian langkah-langkah pembelajaran menjadikan pembeda dengan RPP yang lain. Karena dalam langkah-langkah pembelajaran, terdapat 6 sintaks *Project Based Learning* yang dijabarkan membentuk aktivitas pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Fathurrohman, 2017:124) terdapat 6 sintaks dalam model *Project Based Learning* yaitu penentuan suatu proyek, perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal proyek, pengerjaan proyek, penyusunan laporan dan penyajian hasil proyek dan evaluasi kegiatan proses sampai hasil proyek. Penerapan RPP ini sesuai dengan hasil uji coba untuk dapat membantu guru serta mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa antusias dan mendorongnya untuk mengeluarkan kemampuan kognitif maupun psikomotor dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengerjakan proyek. Menurut (Burhaein, 2017) siswa Sekolah Dasar memiliki beberapa karakteristik yaitu siswa senang bermain, bergerak aktif, melakukan aktifitas secara kelompok dan siswa melakukan kegiatan praktek secara langsung. Terciptanya pembelajaran yang efektif dan peningkatan kemampuan siswa. Penelitian lain oleh (Treadwell, 2018) menunjukkan hasil bahwa menggunakan PBL dapat membantu siswa memahami materi karena tidak menggunakan metode pembelajaran yang bersifat tradisional. Bahkan siswa dalam memilih topik atau aspek lain dari produk cenderung mengeluarkan upaya terbaik mereka untuk memastikan presentasi akhir akan berhasil. Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi cara efektif untuk membantu siswa mencapai fisik yang baik dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengambil peran aktif dalam mengikuti aktivitas fisik. Penelitian lain juga dikemukakan oleh (Mulyadi, 2015) menunjukkan hasil bahwa *Project Based Learning* di pembelajaran

Fisika khususnya materi pembelajaran listrik statis dan listrik arus searah (DC) dapat meningkatkan kinerja siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta.

Namun dalam penerapan produk RPP ini, tidak semua sintaks *Project Based Learning* dapat berjalan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji coba penelitian bahwa hampir seluruh guru sukar dalam menjabarkan serta menerapkan sintak penyusunan laporan dan penyajian hasil proyek. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Aldabbus, 2018) mendapatkan hasil bahwa sepertiga dari peserta mampu menerapkan *Project Based Learning* sedangkan sisanya gagal dalam melaksanakannya. Alasan tersebut adalah beberapa dari peserta kurang percaya diri dalam menggunakan *Project Based Learning*, guru merasa kesulitan dalam mengatur waktu kelas dengan tepat karena pengerjaan proyek mengambil lebih dari waktu yang diharapkan serta dalam penerapannya siswa yang tidak memiliki keterampilan sangat susah berkolaborasi dengan kelompoknya. Karena siswa pada kelas tnggii belum bisa menyampaikan hasil di depan kelas.

Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran PJOK, namun tidak semua siswa dapat melaksanakan kegiatan secara maksimal. Model ini harus disesuaikan dengan kemampuan siswa karena sebagian besar siswa pada kelas tinggi belum bisa berpikir kritis dan belum mampu memecahkan masalah. Model ini sebaiknya dilaksanakan secara berjenjang dan menyesuaikan kemampuan siswa, karena memahami, mengatasi masalah dengan membuat proyek membutuhkan waktu yang lama. Pembuatan suatu proyek dipengaruhi oleh berbagai hal, khususnya di daerah-daerah kondisi kurang ideal untuk memahami bagian-bagian pembelajaran dengan model PJBL. Pelaksanaan pada *Project Based Learning* pada kelas tinggi perlu dikembangkan dan bimbingan lebih lanjut dalam sintak penyusunan laporan dan penyajian proyek. Bimbingan lain juga diperlukan pada siswa dalam penyelesaian proyek.

Bahan ajar merupakan produk yang isinya terdapat kesesuaian indikator pencapaian kompetensi pada kompetensi Dasar yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Komponen-komponen dalam bahan ajar ini sesuai dengan yang di kemukakan oleh (Heynoek dkk., 2010) yaitu memuat judul bab, tujuan pembelajaran, deskripsi isi, sub bab, uraian isi, gambar atau ilustrasi, dan kegiatan siswa. Adapun komponen-komponen bahan ajar dalam produk ini berisikan: judul bahan ajar ini adalah sepakbola sesuai dengan materi yang ada di rencana pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran berisikan harapan kepada siswa oleh guru setelah menyampaikan bahan ajar dengan materi sepakbola, deskripsi isi berisikan penjelasan isi yang ada dalam bahan ajar, sub bab, uraian isi berisikan penjabaran materi sepakbola sesuai dengan sub bab-sub bab, gambar atau ilustrasi berisikan gambar-gambar yang membantu untuk memahami isi materi sepakbola dan kegiatan siswa dalam bahan ajar ini sesuai dengan proyek yang dikerjakan dalam pembelajaran yaitu pembuatan bola gantung.

Produk yang lain yaitu panduan *monitoring* dan evaluasi (monev). Panduan monev ini berisikan instrumen-instrumen yang digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Panduan monev yang dikembangkan terdapat 3 instrumen yaitu intrumen monitoring perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran model *Project Based Learning* dalam mata pelajaran PJOK.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* materi sepakbola di Sekolah Dasar Kabupaten Pasuruan layak digunakan dalam proses mengajar guru. Namun dalam penerapannya disesuaikan dengan situasi serta kondisi masing-masing sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- AbdulAlim. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol 1 No 1 (51-58)
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58.



- Chen, W., Mason, S., Hammond-bennett, A., & Zalmout, S. 2016. Manipulative skill competency and health-related physical fitness in elementary school students. *Journal of Sport and Health Science*, 5(4), 491–499. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.03.007>
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Heynoek, 2010 Pendidikan Jasmani&Kesehatan Panduan Bag iMahasiswaPendidikanProfesi Guru (PPG).Malang: LP3 UM
- Hidayat. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. REMAJA RODSAKARYA
- Indahwati, N., Tuasikal, A., & Al Ardha, M. 2019. Developing Project Based Learning ( PBL ) as a teaching Strategy in Physical Education for Preservice Physical Education Teacher. *1st International Conference on Education, Social Sciences and Humanities (ICESHum 2019)*, 335, 490–497.
- I GedeSuwiwa. 2018. PengaruhPenerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan Media Kartu bergambar terhadap hasil belajar teknik dasar tendangan pencaksilat. *E\_Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Undiksha, Volume 8, Nomor 2 (1-7)*
- Iriana, G. 2016. Peningkatan Hasil BelajarLariMelaluiPenerapan*Project Based Learning* SiswaKelas IV di Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan (32-33)*
- Kurniawan, A., & Tangkudung, J. 2017. Development Of Interactive Multimedia-Based Gymnastics Floor Techniques Learning Model For Junior High School Students. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(2), 1–16.
- Mu'arifin, Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. (2018). Developing Professional Development Model For Physical Education, Sports, And Health Primary School Teachers In Learning Organizing. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 4(2), 79–87.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.
- Mulyadi. E. 2015. Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK..*Jurnal Pendidikan Teknologi dan kejuruan*.22(4):385-38
- Paturusi, A. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT. RINEKA CITRA
- Prathami, 1.,dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda-kuda PencakSilat. *E Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Undiksha*. 8(2):1-7
- Priansa, D.2015 *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*.Bandung: ALFABETA
- Roji, &Yulianti, E. (2014). *Pendidikan JasmaniOlahraga dan Kesehatan Kelas VIII*. Jaka: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.
- Samanthis, A., & Sulistyoy, E. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model

Project Based Learning Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Radio Penerima di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 23–29.

Sani, R. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

Scheunemann, T.S. 2012. *Kurikulum & Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia untuk Usia Dini (U5-U12), Usia Muda (U13-U20) dan Senior*. Jakarta: PT. Rekayasa Industri.

Sumarni, W.2015. The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project Based Learning : A Review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 478–484.

Treadwell, S. M. 2018. Making the Case for Project-based Learning (PBL) in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance ISSN*., 89(1), 5–6.  
<https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1393225>.

Tatang Suryahudin.(2018). Pengaruh Pendekatan *Project Based Learning* Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Kreativitas dan Ketrampilan Gerak Pesertadidik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan (1-8)*

