



JOKER (JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN)

Volume 4 No. 3 Desember 2023

e-ISSN: 2723-584X

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LEMPAR BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NASIONAL MALANG

Dandy Novantua Nababan ¹, Mu'arifin ²

¹Afiliasi/ Departemen Fakultas ilmu keolahragaan , Universitas Negeri Malang.
Email: dandy.novantua.1906116@students.um.ac.id

²Afiliasi/ Departemen Fakultas ilmu keolahragaan , Universitas Negeri Malang.
Email: muarifin.fik@um.ac.id

ABSTRACT

Design in the right learning process, adapted to the needs of students and the learning environment, is one of the successes of the learning process. The learning model is a framework or pattern for designing and planning a lesson that aims to achieve learning goals. Based on the needs analysis carried out by researchers at the Malang National Junior High School, they still found difficulties in teaching physical education. The purpose of this research is to create and evaluate a learning model based on Project Based Learning that can help and facilitate teachers in carrying out throwing learning activities. The Research and Development (R&D) approach to the development model developed by Borg and Gall is used in this research and development method. The percentage results of the 3 validation tests, namely learning experts 85% (quite valid), media experts 93% (totally valid), and material experts 77% (quite valid). And the results of the narrow-scale group trial were 84.1% (completely valid), and the wide-scale group trial was 83% (completely valid). The results of the above explanation It is clear from the evidence that the project-based learning paradigm taught in the form of a teacher's book is a very effective and appropriate tool as part of the educational process.

Keywords: Learning Model, Project Based Learning, throw

ABSTRAK

Rancangan dalam proses belajar yang tepat, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajar, merupakan salah satu keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pola untuk merancang dan merencanakan suatu pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan belajar. Berdasarkan Analisis kebutuhan yang dikerjakan oleh peneliti di sekolah menengah pertama Nasional malang masih mendapati kesulitan dalam melakukan pembelajaran Pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi sebuah model pembelajaran berbasis Project Based Learning yang bisa membantu dan mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar materi lempar. Pendekatan Research and Development (R&D) pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall digunakan dalam metode penelitian dan pengembangan ini. Hasil persentase dari 3 uji validasi, yaitu ahli pembelajaran 85% (cukup valid), ahli media 93% (Benar-benar valid), dan ahli materi 77% (cukup valid). Dan hasil dari uji coba kelompok sekala sempit 84.1% (Benar -benar valid), dan uji coba kelompok sekala luas 83% (Benar-benar valid). Hasil dari pemaparan diatas Jelas dari bukti bahwa paradigma pembelajaran berbasis proyek yang diajarkan dalam bentuk buku guru adalah alat yang sangat efektif dan tepat sebagai bagian dari proses pendidikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikannya. Kegiatan pendidikan melibatkan interaksi antara siswa dan guru serta sumber daya pendidikan lainnya dan berlangsung di ruang kelas. Menurut Sagala (2013) Sedangkan menurut (Aziizu, 2015) Tujuan pendidikan adalah menghasilkan manusia yang berkualitas dengan memperluas ilmu yang didapat baik dari sumber formal maupun informal.. Untuk mencapai hasil yang maksimal tentu harus dibarengi dengan adanya tujuan yang tepat dan usaha yang maksimal. Dalam proses penentuan tujuan sendiri sangat diperlukan kecermatan dan mempertimbangkan segala aspek dalam berbagai lingkup kehidupan. Tujuan pendidikan yang telah ditelaah nantinya dapat digunakan sebagai pedoman dalam menjalankan rangkaian proses pendidikan.

Pendidikan dinilai berhasil di era globalisasi saat ini berdasarkan sejauh mana kualitas pendidikan yang dimiliki suatu negara. Tentunya melalui proses yang panjang hingga pendidikan dapat berkualitas baik dan berhasil dalam segala bidang (in-formal maupun formal) melalui proses pembelajaran (Anas Junaedi, 2016), Sedangkan Menurut (Dasupang, 2017), Pembelajaran merupakan bentuk yang sistematis yang disampaikan kepada pebelajar agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Tentu proses pembelajaran yang sistematis harus bersumber dari KI-KD di dalam kurikulum. Ungkapan tersebut sejalan menurut (Kristin, 2019) dalam jurnalnya yang mengungkapkan bahwa proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dan mendapatkan hasil yang maksimal jika terdapat hubungan yang baik antara siswa, guru serta kurikulum yang ada. Dalam proses pembelajaran itu sendiri dimana guru dituntut profesional dalam melakukan tugasnya yakni menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu jenis penemuan yang digambarkan dari permulaan hingga final yang diperkenalkan secara satu-satu oleh pendidik. Dengan kata lain, pendekatan, metode, strategi, atau teknik pembelajaran diterapkan dalam kerangka model pembelajaran. (Helmiati, 2012). Sedangkan Menurut pendapat (Sundari, 2015) Model pendidikan merupakan strategi tersendiri bagi pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan pendidikan yang menantang berdasarkan penelitian dan landasan teori terkait. Strategi tersebut mencakup latar belakang, prosedur, sistem yang mendukung, dan evaluasi. Dengan menggunakan Model yang sesuai dan menarik bagi siswa, menjadikan peserta didik lebih mudah mendapatkan materi kelas yang telah disiapkan oleh pendidik (Lahir et al., 2017).

Kokotsaki et al., (2016) Pembelajaran berbasis project (PJBL) adalah bentuk pembelajaran dimana siswa didorong untuk mengekspresikan dirinya secara lebih aktif melalui refleksi siswa., pemeriksaan yang membantu, pengaturan objektif, upaya bersama, korespondensi, dan penampilan dalam praktik nyata. Sedangkan menurut (Solomon, 2003) Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja dalam kelompok untuk menangani masalah pengujian yang valid, berbasis program pendidikan, dan seringkali interdisipliner. Mereka menyalin, memeriksa, dan mengekstrak pengetahuan dari berbagai sumber data. Karena melibatkan keterampilan orang dewasa seperti kolaborasi dan refleksi, pembelajaran mereka secara intrinsik berharga. Ini juga memiliki koneksi ke sesuatu yang nyata. Siswa dievaluasi berdasarkan seberapa baik mereka mengomunikasikan apa yang sudah mereka kuasai dan mendemonstrasikan pengetahuan yang baru mereka peroleh pada saat kesimpulan. Peran guru adalah untuk mengarahkan dan mengelola pekerjaan siswa daripada mengarahkan dan mengelolanya selama proses ini.

Di Indonesia pembinaan kebugaran jasmani peserta didik tertuang pada kurikulum sekolah sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuh. Searah dengan mandatnya, Depdiknas mencanangkan bahwa warga sekolah harus mengimbangi laju pembangunan bangsa dan negara dari kekuatan fisik. Pendidikan jasmani mempunyai kapasitas yang vital dalam mengintegrasikan penyelenggaraan pendidikan sebagai wadah penunjang perkembangan fisik dan motorik para peserta didik yang berada di negara ini. Sebab mata pelajaran penjas memprioritaskan kegiatan raga, senantiasa bergerak baik pada jenjang Sekolah Dasar, SMP serta SMA. Perihal ini sesuai dengan (BSNP, 2006) jika pembelajaran jasmani ialah sesuatu disiplin ilmu yang dirancang guna menambah kemampuan jasmani serta pemahaman hidup sehat. Proses pembelajaran pendidikan jasmani secara terencana, menggunakan materi yang berupa aktivitas fisik sebagai kegiatan utama dan capaian yang sesuai dengan standar yang sudah ditentukan pada tahapan pembelajaran tanpa mengesampingkan tujuan dari kebugaran jasmani partisipan yang ada disekolah.

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah Membagikan peluang kepada anak-anak agar berpartisipasi dalam beraneka macam kegiatan yang memupuk dan mengembangkan kemampuan mereka pada tingkat fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Pelatihan nyata juga berencana untuk menumbuhkan kemampuan terbaik setiap anak dan bekerja pada kesehatan yang sebenarnya, Secara khusus, tujuan dari program pendidikan Jasmani mencakup domain seperti kognisi, keterampilan psikomotor, dan afektif. Menurut UU No.20 Th.2003, tujuan pendidikan umum adalah untuk menumbuhkan kemampuan siswa agar menjadi siswa yang bertakwa dan berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan menjadi siswa yang kreatif. warga negara yang mandiri, dan demokratis di negara mereka.

Materi ajar olahraga yang diberikan pendidik tentunya bermacam-macam diantaranya adalah materi atletik seperti jalan,

lari, lompat dan lempar. Pada nomor lempar terdapat berbagai cabang olahraga di dalamnya. kenyataannya aktivitas pembelajaran olahraga di sekolah sering kali terhambat karena kurangnya Prasarana dan Sarana yang ada, jika Prasarana dan Sarana yang ada di sekolah belum sesuai maka guru enggan melakukan modifikasi. Guru lebih suka mempraktekkan pembelajaran sesuai dengan Prasarana dan Sarana di sekolah, jika Prasarana dan Sarana memadai maka guru hanya mengajarkan teorinya saja yang berakibat siswa tidak bisa melakukan praktek dengan teknik yang baik dan benar.

Pembelajaran lempar yang diberikan di jenjang SMP kelas VIII menekankan terhadap penguasaan gerak. Dimana penguasaan gerak 5 ini dapat dikuasai peserta didik dengan melakukan praktik langsung di lapangan. Keterampilan dasar lempar yang di ajarkan di kelas VIII dirumuskan berikut ini:

Table 1. 1 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa SMP Kelas VIII

Kompetensi Dasar (Pengatahuan)	Kompetensi Dasar (Keterampilan)
3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau	4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

(Sumber: Permendikbud, 2018)

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti senin 08 agustus 2022 di SMP Nasional Malang dengan melakukan dengan pengamatan langsung di lapangan peneliti mendapati beberapa siswa ketika guru memberikan materi lempar memperhatikan dan mengobrol dengan teman yang lain. Beberapa siswa duduk-duduk dan bermain sendiri ketika siswa lain memperhatikan guru menyampaikan penjelasan materi lempar. Dari hasil penyembaran angket analisis kebutuhan siswa kepada 15 peserta didik diperoleh data (1) 100% peserta didik pernah mendapatkan materi lempar (2) 70% peserta didik bias

mengikuti pembelajaran. (3) 100% siswa menyatakan menyukai kegiatan yang melibatkan siswa seperti berdiskusi dan juga permainan.. (4) 95% siswa menyatakan bahwa model pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang mengajar olahraga di sekolah tersebut dimana guru menjelaskan respon siswa kurang aktif. Hal ini hasil dari prasarana dan sarana di sekolah yang terbatas dan siswa juga belum terkondisi mengenai materi lempar. Selain itu, guru belum pernah menggunakan metode pengajaran yang menarik dalam metode pengajaran lempar, Guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran yang baru dan menarik dalam pembelajaran lempar

Berdasarkan hasil observasi tersebut didapatkan sebagian besar siswa kurang menyukai dan kurang tertatik dengan pembelajaran lempar yang diajarkan oleh guru, Selain itu dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa pembelajaran berbasis Project Based Learning belum pernah dilakukan atau dipraktikkan dalam pembelajaran PJOK di SMP Nasional Malang, Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah pengembangan model pembelajaran lempar berbasis proyek agar siswa lebih tertarik dan menyukai pembelajaran yang diajarkan guru. Harapan peneliti dengan dikembangkannya model pembelajaran lempar berbasis project based learning dapat menjadi solusi terhadap masalah yang dihadapi guru sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Sebelum peneliti melakukan penelitian dan pengembangan model pembelajaran lempar berbasis project based learning untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang ini, telah ditemukan penelitian sejenis, yaitu menurut Annafi & Agustina (2018) Pengetahuan, sikap, Dan dengan menggunakan metodologi Pembelajaran Berdasarkan Proyek, hasil belajar siswa meningkat secara efektif. Berbeda dengan kelas control, kelas experimental memiliki rate ratio hasil belajar siswa yang lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, bias disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran dengan model pendampingan Project Based Education dapat menghasilkan pembelajaran lebih bervariasi dan akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami selain itu siswa akan aktif dan tidak gampang bosan dalam mengikuti kegiatan belajar dengan adanya kegiatan permainan di dalamnya yang mudah dipahami juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar khususnya materi lempar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan mampu tercapai.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian dan pengembangan (R&D) dipakai untuk menciptakan produk sasaran, mengevaluasi kinerjanya, dan menilai keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016:407). penelitian R & D ini adalah contoh model evaluasi pengembangan di mana evaluasi digunakan untuk mengembangkan proses dan produk baru, dan kemudian dievaluasi secara sistematis dan terstruktur sehingga peserta dapat menentukan kriteria yang didasarkan pada efektivitas, kualitas, atau standar yang terbaik.

Sehubungan dengan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti memodifikasi metode pengembangan agar lebih ringkas dan mudah. Penulis memodifikasi metode penelitian dan pengembangan (Ali, 2019) dalam Sugiyono (2016:298) sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah pengumpulan data melalui studi pendahuluan melakukan wawancara dengan guru olahraga SMP Nasional Malang dan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik kelas VIII SMP Nasional Malang
2. Pengumpulan data Pada saat pengumpulan data, peneliti mengolah data yang sudah didapatkan dari siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang dan juga guru olahraga SMP Nasional Malang
3. Desain produk

mulai mengembangkan produk dan tahap selanjutnya yaitu tahap validasi oleh para ahli sebelum melakukan uji coba

4. Validasi desain

Pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan tiga ahli yang berkompeten pada bidangnya, yaitu: 1) ahli pembelajaran, 2) ahli media, dan 3) ahli materi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan spesifikasi produk agar dapat diperbaiki lebih baik lagi

5. Revisi Produk

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari pakar materi atletik, pakar permainan, dan pakar media yang berisi tentang Masukan dan saran bisa dijadikan bahan evaluasi dan revisi bagi peneliti agar produk pengembangan dapat berfungsi dan layak digunakan. Apabila hasil penilaian sudah baik maka Evaluasi tahap kedua tidak diperlukan, dan produk sudah dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

6. Uji Produk

Untuk tujuan penentuan ambang kelayakan produk, digunakan data dari produk selama Tahap Uji. Rancangan uji coba akan dilakukan selama tiga langkah, yaitu evaluasi ahli yang dilakukan oleh pakar pembelajaran, pakar materi atletik dan pakar media, kemudian uji percobaan kelompok kecil, dan yang terakhir uji percobaan kelompok besar.

7. Revisi Produk

tahap ini perlu dilakukan apabila saat pemakaian kondisi nyata ada kekurangan dan kelemahan yang ada pada kondisi pemakaian saat ini. Oleh karena itu, hasil uji coba ini dianggap sebagai sarana perbaikan dan pemurnian produk. Namun, jika produk tersebut sudah bebas dari cacat dan kelemahan, produk ini dinyatakan selesai dan dapat digunakan maka dari itu menghasilkan produk final.

8. Produk akhir

Tahapan terakhir dari pengembangan ini adalah ketika telah melakukan revisi akhir, maka produk pengembangan yaitu model pembelajaran lempar berbasis Project Based Learning untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang sudah dapat digunakan.

Pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan tiga ahli yang berkompeten pada bidangnya, yaitu: 1) pakar pembelajaran, 2) pakar media, dan 3) pakar materi. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah uji coba kelompok kecil 11 peserta didik kelas VIII SMP Nasional Malang. Sebaliknya, uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 peserta didik VIII SMP Nasional Malang. tes kelompok sempit dan kelompok luas melakukan 3 kali pertemuan, untuk pertemuan di kelas dilakukan 1 kali pertemuan dan untuk pertemuan praktik di lapangan dilakukan 2 kali pertemuan.

- Jenis Data

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dan kualitatif didapatkan masing-masing dari uji coba dan tinjauan oleh ahli. Data kualitatif diperoleh dari data sekunder yang didapatkan dari artikel-artikel penelitian yang tema dan variabel penelitian yang sama atau hampir mirip dengan penelitian ini. Namun statistik kuantitatif diturunkan dari hasil kelompok kecil dan besar dengan menggunakan angka.

- Teknik pengumpulan data

Instrumen yang akan digunakan untuk pengambilan data adalah angket atau kuesioner. Angket merupakan tehnik dalam pengambilan data yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun mengirim melalui internet (online) kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016).

Dua jenis teknik penjabaran data yang dipakai yaitu penjabaran kualitatif berupa tinjauan beberapa pakar diantaranya pakar pembelajaran, materi (Lempar), dan media. Sedangkan analisis kuantitatif didapatkan dari pengisian angket/kuesioner penelitian awal/analisis kebutuhan dan uji coba kelompok.

Hasil analisis sentimen dapat dikategorikan menurut sentimen yang telah diungkapkan. untuk memudahkan proses penarikan kesimpulan. Menurut Akbar &

Presentase	Keterangan	Makna
75,01% - 100%	Benar-benar Absah	Digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Absah	Digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Absah	Disarankan tidak dipergunakan
00,00% - 25,00%	Tidak Absah	Tidak dapat digunakan

HASIL PENELITIAN

Produk pengembangan ini berupa buku panduan guru dimana produk berisikan 5 komponen langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran *Project Based*

Hasil validasi Ahli

1. Ahli Pembelajaran

Didapatkan data validasi dari ahli pembelajaran mengenai model pembelajaran Lempar Berbasis *Project Based Learning* untuk peserta didik kelas VIII di SMP Nasional Malang disajikan pada table data kuantitatif dan Kualitatif di bawah ini:

Table 1 Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kejelasan	81%	Sangat Valid
2.	Ketepatan	75%	Cukup Valid
3.	Kesesuaian	92%	Sangat Valid
4.	Kemudahan	100%	Sangat Valid
5.	Kemenarikan	75%	Cukup Valid
Rata-rata		85%	Sangat Valid

Menurut hasil pemeriksaan ahli pembelajaran di dapatkan data dengan hasil presentase tingkat kelayakan produk diperoleh saran dan masukan berupa data yang disajikan dalam table dan didapatkan skor rata-rata keseluruhan 85%, Hasil konversi menggunakan tabel kualifikasi kelayakan maka produk akhir model pembelajaran lempar berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang dapat digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

Table 2 Saran-saran ahli pembelajaran

Sriwiyana (2011:207), penggolongan persentase sebagai berikut:

Learning pada materi lempar kelas VIII SMP Nasional Malang, yaitu: 1) Sintaks, 2) Sistem sosial, 3) Prinsip reaksi, 4) Sistem pendukung, dan 5) Sistem instruksional dan dampak pengiring model *Project Based Learning*. Produk ini sudah di uji validasi oleh tiga ahli dan di uji cobakan sehingga produk ini di nyatakan valid dan dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran

Saran-saran Ahli Pembelajaran

1. Lebih mendetailkan pada kegiatan pembelajaran
 2. Dalam pembelajaran intinya lebih menekankan pada kegiatan gerak bukan pada kartu bergambar yang akan di buat
 3. Dalam pembelajaran luarannya bukan pada kelompok melainkan pada setiap individu siswa
-

2. Ahli Media

Diperoleh data validasi dari ahli media mengenai Model pembelajaran lempar berbasis Project Based Learning untuk siswa kelas VIII SMP Nasional Malang disajikan dalam tabel data kuantitatif dan kualitatif di bawah ini:

Table 3 Hasil Analisis Data ahli media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian	100%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	88%	Sangat Valid
3.	Kemenarikan	89%	Sangat Valid
	Rata-rata	93%	Sangat Valid

Menurut tabel penjabaran data di atas dengan hasil persentase tingkat kelayakan diperoleh saran dan masukan berupa data yang ditampilkan dalam tabel, dengan rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 93%, dengan menggunakan tabel kriteria kesesuaian yang kemudian dikonversi menggunakan tabel kualifikasi kelayakan maka produk akhir model pembelajaran Lempar Berbasis Project Based Learning untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang dapat digunakan tanpa revisi.

Table 4 Saran saran Ahli Media

Saran-saran Ahli Media
1. Penambahan cover dalam untuk memberikan tambahan identitas produk
2. Penambahan video penjelas pada materi yang tersedia agar mempermudah guru dan siswa dalam memahami pembelajaran

3. Ahli Materi

Diperoleh data validasi dari ahli Materi mengenai model pembelajaran lempar berbasis Project Based Learning untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang disajikan pada table data kuantitatif dan Kualitatif di bawah ini:

Table 5 Hasil Analisis Data Ahli materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Ketepatan	75%	Cukup Valid
2.	Keruntutan	75%	Cukup Valid
3.	Kesesuaian	79%	Sangat Valid
4.	Kemudahan	75%	Cukup Valid
5.	Kemenarikan	76.5%	Sangat Valid
6.	Kelengkapan	75%	Cukup Valid
Rata-rata		77%	Cukup Valid

menurut tabel penjabaran data di atas dengan hasil persentase tingkat kelayakan didapatkan saran dan masukan berupa data dengan hasil persentase tingkat kelayakan yang ditunjukkan pada tabel, sehingga diperoleh skor total rata-rata sebesar 77% yang kemudian dikonversi menggunakan tabel kualifikasi kelayakan maka produk akhir model pembelajaran Lempar Berbasis Project Based Learning untuk siswa kelas VIII di SMP Nasional Malang dapat digunakan dengan revisi kecil.

Table 6 Saran saran Ahli Materi

Saran-saran Ahli Materi	
3.	Pada materi sudah cukup sesuai dan tepat tinggal saja pelaksanaan di lapangan perlu di optimalkan
4.	Perlunya memberi motivasi terhadap siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Table 7 Hasil Analisis Data Uji Coba kelompok Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	83%	Sangat Valid
2.	Kemenarikan	86%	Sangat Valid
3.	Kejelasan	84%	Sangat Valid
Rata-rata		83.86%	Sangat Valid

menurut tabel penjabaran data yang didapatkan dari percobaan kelompok kecil pada persentase tingkat kelayakan didapatkan skor rata-rata keseluruhan 83,86%, yang menunjukkan bahwa produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh kategori sangat valid. Hal tersebut menandai bahwa produk pengembangan pembelajaran lempar *Project Based Learning* peserta didik kelas VII SMP Nasional Malang dapat digunakan pada tahap percobaan kelompok luas dengan adanya perbaikan

Uji Coba Kelompok Besar

Table 8 Hasil Analisis Data Uji Coba kelompok Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Keefektifan	85.27%	Sangat Valid
2.	Kegunaan	81.66%	Sangat Valid
Rata-rata		83.47%	Sangat Valid

menurut hasil penjabaran berupa data presentase dari percobaan kelompok luas, termasuk hasil persentase kelayakan produk yang mencapai rata-rata skor keseluruhan sebesar 83,47%. kemudian dikonversikan ke dalam tabel kualifikasi kelayakan produk maka produk pengembangan pembelajaran lempar *Project Based Learning* peserta didik kelas VII SMP Nasional Malang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk akhir pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah perangkat pembelajaran yang terdiri dari sebuah pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar yang buku panduan untuk guru yang berisikan 5 komponen yaitu sintak (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung (materi lempar serta video pembelajaran scan barcode), dan dampak instruksional/dampak pengiring. Produk pengembangan ini didalamnya berisikan materi lempar kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pengembang mengambil model pembelajaran *Project Based Learning* karena dianggap paling sesuai dengan kondisi yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama Nasinal Malang. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Surya et al., 2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri SidorejoLor 01 Salatiga dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Persentase belajar siswa meningkat dari 46%

pada pra siklus menjadi 72% pada siklus I dan kemudian menjadi 92% pada siklus II. Kreativitas siswa meningkat dari 29% pada pra siklus menjadi 51% pada pertemuan siklus II dan masing-masing menjadi 90% pada pertemuan siklus II.. Annafi & Agustina (2018) Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* sangat efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar pengetahuan dan sikap mahasiswa. Rata-rata nilai dari hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. (Iriana, 2016) Hasil penelitian menunjukkan penerapan *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar yang dikemas dalam buku panduan untuk guru pada komponen, yaitu (1) sintak yang berisikan langkah-langkah pembelajaran yaitu silabus dan RPP (Rencana Pelaksana Pembelajaran), (2) prinsip reaksi yang berisikan respon guru terhadap peserta didik, (3) sistem sosial yang berisikan hubungan guru dan peserta didik, (4) sistem pendukung yang berisikan materi lempar dan video pembelajaran, (5) dampak instruksional dan dampak pengiring yang

berisikan nilai atau hasil belajar peserta didik. Permendikbud No 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa penyusunan RPP merupakan rangkaian perencanaan awal dalam sebuah pembelajaran (Sopian, 2016) berpendapat bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran pendidik/guru adalah pemegang peran yang penting, guru memiliki tugas dan tanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, mengatur pengelolaan kelas serta menyusun perangkat pembelajaran yang berisikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, dan media pembelajaran. Selain RPP yang penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang tepat juga sangat penting guna untuk menciptakan pembelajaran yang efisien dan menarik serta dapat menyesuaikan dengan kondisi yang dialami. Sependapat dengan (Juniar et al., 2019) pentingnya seorang pendidik/guru memilih suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan kondisi lingkungan belajar yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (Irviana, 2020) berpendapat Model pembelajaran adalah pola atau rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, produk ini mencakup video dan materi instruksional yang dapat diakses dengan memindai kode QR. (Widowati & Rasyono, 2018) menyatakan bahwa Interaksi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik dapat tercipta melalui penggunaan bahan ajar.

Kemudian hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar menyimpulkan hasil dari validasi ahli pembelajaran dengan rata-rata 85%, selanjutnya hasil validasi ahli media rata-rata 93%, sedangkan hasil validasi ahli materi rata-rata 77%. Maka dari itu pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar yang dikemas dalam buku panduan untuk guru sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini: (1) sangat valid digunakan untuk pembelajaran lempar kelas VIII SMP Nasional Malang, (2) praktis digunakan peserta didik kelas VIII SMP Nasional Malang, dan (3) produk pengembangan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran lempar kelas VIII SMP Nasional Malang.

SARAN

Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar dari uji ahli sampai uji kelompok besar telah menunjukkan hasil layak digunakan dalam proses pembelajaran lempar, serta dapat dijadikan referensi tambahan bagi pengajar dalam proses pembelajaran lempar. Adapun saran pemanfaatan produk dari pengembang yang terkait dengan pembelajaran lempar sebagai berikut:

- Produk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar ini dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman dan strategi guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik.
- Produk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar ini dapat ketertarikan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lempar.
- Disarankan untuk penggunaan produk memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran lempar.

Saran Diseminasi

Dalam penyebarluasan produk pengembangan ini ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Saran diseminasi bagi peneliti
Produk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar yang sudah dikembangkan diharapkan bisa disebarkan oleh peneliti kepada guru-guru PJOK yang lain. Penyebaran bisa dilakukan melalui sosialisasi kepada organisasi profesi guru PJOK.

- Saran diseminasi bagi guru PJOK

Setelah produk model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar ini dikembangkan, peneliti berharap agar produk model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar ini bisa disampaikan kepada guru-guru PJOK yang lain. Besar harapan peneliti kepada guru maupun pihak lain yang sudah memiliki produk pengembangan ini untuk saling memberikan kepada guru PJOK yang lain sehingga secara perlahan manfaat dari produk yang dikembangkan tersebut bisa dirasakan oleh guru PJOK yang lain.

- Saran diseminasi bagi sekolah

Selain penyebaran produk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar yang dilakukan oleh peneliti dan juga guru PJOK, sekolah juga dapat berperan dalam penyebaran produk pengembangan tersebut. Sekolah bisa menyebarkan produk model pembelajaran *Project Based Learning* materi lempar tersebut melalui *website* sekolah. Sehingga bisa terjadi kemungkinan guru PJOK yang lain untuk mengakses produk dan menerapkan produk tersebut di sekolah mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu menyelesaikan artikel ini penulis sampaikan kepada Dr. Mu arifin, M.Pd selaku dosen pembimbing dan juga semua pihak yang terkait lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D. R., Widiastuti, W., & Pradityana, K. (2017). Pengaruh daya ledak otot lengan, kelentukan panggul, dan koordinasi terhadap keterampilan lempargaya O'Brien. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2), 207-215.
- Aziizu, B. Y. 2015. Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Coyne, J., Hollas, T., & Potter, J. P. (2016). Jumping in: Redefining teaching and learning in physical education through project-based learning: Column Editor: Anthony parish. *Strategies*, 29(1), 43-46.
- Dasupang, M. D. & Pane, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu Keislaman*. 03(2):33–52.
- Eskicioglu, Y., Coknaz, H., Celen, A., & Coknaz, D. (2016). The Contributions of Physical Education and Game Activities on Behaviors of Autistic Individuals. *Asian Education Studies*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.20849/aes.v2i1.104>.
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Frank, C., Bekemeier, K., & Menze-Sonneck, A. (2021). Imagery Training In School-Based Physical Education Improves The Performance And The Mental Representation Of A Complex Action In Comprehensive School Students. *Psychology of Sport and Exercise*, 56, 101972. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101972>
- Ginting, E. H., & Ray, D. (2018). Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Assisi Medan. *JURNAL TEMATIK*, 8(2), 207–214.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Junaedi, A & Wisnu, H. 2016. Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3): 834–842.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267-277.

- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* Berbasis Permainan 2(2). doi: 10.32734/st.
- Mu'arifin (2020). Model Pembinaan Profesi Guru Pendidikan jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Malang: Wineka Media
- Roux, K. C. J. (2020). The delivery of primary school physical education in South African public schools: The perceptions of educators. *South African Journal of Childhood Education*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v10i1.813>
- Solomon, G. (2003). Project-based learning: A primer. *Technology and learning-dayton-*, 23(6), 20-20.
- Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2).
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1).
- Tulyakul, S. (2019). Classroom management strategies and teaching motivation among physical education teachers in primary school. *African Educational Research Journal*, 7(4), 212–219. <https://doi.org/10.30918/aerj.74.19.050>
- Uno, H. B. (2022). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wicaksono, L. 2016. Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 1(2):9–19
- Widowati, A., & Rasyono. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Senam Lantai Dasar pada Mahasiswa FIK Universitas Jambi. *Jurnal SEGAR*, 7(1), 11–20