

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

Nuansa Agung Perdana

Guru Mata Pelajaran PJOK SMA Negeri 1 Weru Kab. Sukoharjo

Email: nuansaagung11@gmail.com

Abstract. *The writing of this Best Practice aims to describe increasing the activeness of student learning through a Project Based Learning model in martial arts material. The subject of writing this Best Practice is class XI MIPA 1 SMA N 1 Weru in the 2021/2022 academic year, a total of 35 students. Writing Best Practice using a qualitative descriptive method. The data collection technique used in this study was a questionnaire. The results obtained from the research that the project-based learning that has been carried out is able to increase student learning activity. The percentage of activity without using the project-based model was 57.25% after using the PJBL model the active category increased to 72.95%.*

Keywords: *Active learning, Project Based Learning, Pencak Silat.*

Abstrak. Penulisan Best Practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model Project Based Learning pada materi pencak silat. Subjek penulisan Best Practice ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Weru Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 siswa. Penulisan Best Practice menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Hasil yang diperoleh dari penelitian bahwa pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) yang telah dilakukan mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Prosentase keaktifan tanpa menggunakan model berbasis proyek adalah 57,25% setelah menggunakan model PJBL kategori aktif meningkat menjadi 72,95%.

Kata kunci : Keaktifan belajar, Project Based Learning, Pencak Silat.

LATAR BELAKANG

Naskah Pemerintah Indonesia khususnya Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tengah gencar mengimplementasikan Pendidikan karakter disemua tingkatan satuan Pendidikan dari mulai PAUD hingga Perguruan Tinggi (Tim Kemdikbudristek, 2020). Melalui Pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam dunia Pendidikan diharapkan krisis degradasi moral dan karakter bisa teratasi, lebih dari itu diharapkan di masa yang akan datang terlahir generasi bangsa dengan budi pekerti dan karakter yang baik (Ramdhani, 2017).

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil Pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik

Received April 07, 2022; Revised Mei 2, 2022; Accepted Juni 28, 2022

*Nuansa Agung Perdana, e-mail nuansaagung11@gmail.com

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan Pendidikan (Ahmadi et al., 2020; Sukmawati, 2022). Melalui kurikulum 2013 yang berbasis karakter dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik memapu secara aktif dan mandiri meningkatkan kapasitas diri (Andini, 2019).

Model pembelajaran Project Based Learning mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah, oleh sebab itu melalui model pembelajaran berbasis proyek dapat membangun nilai karakter peserta didik terutama pada kreatif dan rasa ingin tahu. Model Project Based Learning mengatasi masalah guru yang pembelajarannya masih monoton dan peserta didiknya yang kurang aktif, melalui model ini mengakibatkan siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Massa et al., 2011; Simonton et al., 2021).

Alasan pemilihan model pembelajaran Project Based Learning karena Project Based Learning adalah pembelajaran berpusat pada siswa sedangkan guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Proyek yang dilakukan siswa berupa produk Sehingga dengan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk membuat produk secara mandiri dan dilakukan berulang maka diharapkan akan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa. Model pembelajaran Project Based Learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugastugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerja sama dalam upaya memecahkan masalah. Tujuan Project Based Learning adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/ taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 2 (Anazifa & Djukri, 2017).

Peningkatan keaktifan dan keterampilan Psikomotorik melalui penerapan model Project Based Learning dinyatakan dalam beberapa hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dalam pembelajaran Project Based Learning pada penelitian ini menggunakan penilaian proyek untuk melihat dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merencanakan kegiatan proyek sampai dengan membuat proyek aplikasi. Selain itu Model pembelajaran Project Based Learning berbasis Outdoor Study dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih aktif dan minat belajar di luar kelas (belajar lebih menyenangkan).

Siswa memiliki keterampilan mengerjakan tugas proyek dan bertanggung jawab dalam pembuatan produk (Hawari & Noor, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Weru pada mata pelajaran PJOK ditemukan beberapa permasalahan diantaranya : 1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2. Siswa hanya mengulang apa yang sudah di praktekan guru, 3. Hasil belajar ranah psikomotor kurang maksimal. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat teacher oriented dimana siswa tidak diberikan ruang untuk mengembangkan ketrampilan dan kreatifitasnya. Pemilihan metode pembelajaran ceramah membuat siswa cenderung menunggu informasi dari guru, sedangkan seharusnya siswa lebih aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dipelajari. Saat praktek siswa hanya diberikan waktu satu kali praktek dan dilakukan dalam kelompok besar sehingga tidak semua siswa dapat membuat produk sesuai yang diharapkan. Dalam mata pelajaran PJOK diharapkan siswa mampu membuat berbagai macam produk dalam materi pencak silat secara mandiri dan kreatif.

Berdasarkan pemaparan diatas maka untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Weru pada mata pelajaran PJOK dipilih model pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning. Diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan ketrampilan psikomotorik siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. Project Based Learning

Definisi secara lebih komperehensif tentang Project Based Learning (Massa et al., 2011; Simonton et al., 2021) adalah sebagai berikut :

- a. Project-based learning is curriculum fueled and standards based. Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui Project Based Learning, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

- b. Project-based learning asks a question or poses a problem that each student can answer. Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik mengembangkan pertanyaan penuntun (a guiding question). Mengingat bahwa masing - masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.
- c. Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum. Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih daripada itu, Project Based Learning merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.
- d. Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues. Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna.

Metode Project Based Learning merupakan penyempurnaan dari metode Problem Based Learning. Project Based Learning merupakan salah satu strategi pelatihan yang berorientasi pada CTL atau contextual teaching and learning process (Jones, Rasmussen dan Moffit, 1997). CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu pendidik mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat (Anisimova et al., 2020).

Peserta didik didorong untuk lebih aktif terlibat dalam materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sehingga peserta didik berlatih melakukan penyelidikan dan inkuiri. Levin (2001:1) menyatakan bahwa “Project Based Learning is an instructional method that encourages learners to apply critical thinking, problem solving skill, and content knowledge to real

world problems and issues". Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang mendorong para peserta didik untuk menerapkan cara berpikir yang kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengetahuan mengenai problem dan isu-isu riil yang dihadapinya. Pada project based learning ini pendidik akan lebih berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik menjalani proses pembelajaran (Simonton et al., 2021).

Project Based Learning dikembangkan berdasarkan faham filsafat konstruktivisme. Konstruktivisme mengembangkan atmosfer 27 pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri pengetahuannya. Project based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Hira & Anderson, 2021).

Pada pendekatan Project Based Learning, pengajar berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Sedangkan pada kelas "konvensional" pengajar dianggap sebagai seseorang yang paling menguasai materi dan karenanya semua informasi diberikan secara langsung kepada peserta didik. Pada kelas Project Based Learning, peserta didik dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang. Hal ini berbeda dengan kelas konvensional yang terbiasa dengan situasi kelas individual, penilaian lebih dominan pada aspek hasil daripada proses, dan sumber belajar cenderung stagnan (Faizah, 2019).

Keunggulan metode pembelajaran dengan Project Based Learning adalah (1) Melatih peserta didik untuk menggunakan reasoning dalam mengatasi persoalan; (2) Melatih peserta dalam membuat hipotesis dalam pemecahan masalah berdasarkan konsep yang sederhana; (3) melatih kemampuan berpikir kritis dan kontekstual dengan permasalahan-permasalahan real yang dihadapi; (4) Melatih peserta didik melakukan uji coba dalam pembuktian hipotesis; (5) Melatih dalam pengambilan keputusan 28 tentang pemecahan masalah dengan cara: (a) Mendorong peserta didik ikut berpartisipasi aktif dan konsentrasi dalam diskusi; (b) Merangsang peserta didik untuk berpikir dengan mengembalikan pertanyaan kepada mereka; (c) Mendorong peserta didik membuat analisis masalah, sintesis masalah, melakukan evaluasi, dan menyusun ringkasan hasil evaluasi; dan (c) Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi sumber, referensi, dan prinsip (materi) dalam mengkaji permasalahan dan alternative pemecahan masalah (Puspaningtyas et al., 2022).

2. Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas menstransformasikan pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Belajar menurut Meier (2000) adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi keaktifan. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Andini, 2019).

Belajar aktif ditandai bukan hanya melalui keaktifan siswa yang belajar secara fisik namun juga keaktifan mental. Justru keaktifan mental merupakan hal yang sangat penting dan utama dalam belajar aktif dibandingkan keaktifan fisik. Keaktifan (aktivitas) siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecah permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Sadikin & Hamidah, 2020).

Keaktifan belajar merupakan variabel kontinum pada manusia. Sikap atau 9 perilaku dapat diukur dengan angket dan lembar observasi (Mulyatiningsih). Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Ronald Tambunan, 2021).

Keaktifan siswa dalam belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.

- c. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi , musik, pidato.
- d. Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- f. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- g. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- h. Emotional activities, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
- e. Melaksanakan diskusi kelompok
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh para ahli mengenai keaktifan maka dapat disimpulkan keaktifan siswa adalah suatu kegiatan dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran adalah aktivitas pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar terciptalah situasi belajar yang aktif. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar (- & -, 2019). Beberapa Indikator keaktifan belajar menurut beberapa ahli dapat disimpulkan yaitu:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Dorongan dan kebutuhan belajar

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2017, 2018). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Weru, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini akan menggunakan Teknik pengumpulan data angket. Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Lebih khususnya peneliti menggunakan angket tertutup yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana hasil angket yang sudah diisi oleh siswa, keaktifan siswa dengan menggunakan model Project Based Learning dengan tidak menggunakan model Project Based Learning dalam pembelajaran KD sebelumnya terjadi peningkatan keaktifan siswa Tabel 3 dan Tabel 4 dibawah dan gambar 1 di bawah ini menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak menggunakan PJBL sebesar 57,25% setelah menggunakan model PJBL kategori aktif meningkat menjadi 72,95%.

Tabel 1. Data Angket keaktifan belajar siswa tanpa model PJBL

DATA ANGKET KEAKTIFAN MODEL NON-PJBL															
KELAS XI. MIPA-1															
NOMOR ABS	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI										JUMLAH	SKOR		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ADINDA PUTRI WIJAYAN	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	2	21	52,5	
2	ALIKA KHAIRUNISA	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	27	67,5		
3	ALLVIA DESI PURNAMA	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	24	60		
4	AMELIA PUTRI AMANDA	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	27	67,5		
5	AN NISA NUR HIDAYAH	2	2	3	2	2	1	2	3	3	4	24	60		
6	ANNISA AYU ARDYANI	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28	70		
7	ANNISA NUR AZIZAH	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	26	65		
8	ARIFIN ILHAM DANİYAN	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	27	67,5		
9	ARSYA LISTYA EKA PRAM	1	3	1	3	3	2	3	3	3	2	24	60		
10	ATIKA LAILA RAMADHA	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	25	62,5		
11	DELLA INDAH PUSPITA	2	3	3	2	3	3	2	1	3	2	24	60		
12	DIHA SEPTIA NUR H	3	3	3	1	1	2	3	3	2	3	24	60		
13	DIAN NURLELA	3	3	2	2	3	3	1	2	1	3	23	57,5		
14	DINA OKTAVIANA PUTR	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	23	57,5		
15	DWI RATNAWATI	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	27	67,5		
16	ELI DEYA PRATAMA	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	52,5		
17	ELISA TRI HAPSARI	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	24	60		
18	FADILLA TYAS SEPTIANI	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	21	52,5		
19	GAHARU ISWYA IDRIS	1	2	1	3	2	3	2	2	2	3	21	52,5		
20	GAMALIEL JUSTIN ZAVIE	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	21	52,5		
21	LATIFAH	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22	55		
22	MUHAMMAD YUSRIN K	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	22	55		
23	MUTIA DWI RIYANI	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	21	52,5		
24	NABILA USWATUN HAS	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	25	62,5		
25	NASYWA HADAYA	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	27	67,5		
26	NOVIANA SAFITRI	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	19	47,5		
27	PANDU ABDI WICAKSO	1	3	3	2	3	3	3	2	1	3	24	60		
28	PUTRI AMBAR WATI	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	70		
29	RAMA PUTRA ADITYA	1	3	1	3	2	2	3	2	1	3	21	52,5		
30	RIKY ADIMAS PERMANA	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	24	60		
31	THERA PUSPITA NINGRU	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5		
32	WIDI DWI ANGGARA	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22	55		
33	YOGA ISNAN MAULANA	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	70		
34	SALSYA PUTRI CIKAL RA	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	72,5		
JUMLAH		78	87	80	80	83	79	82	87	83	84	823			
SKOR		245			324			254							
SKOR MAX		432			576			432					1440		
INDIKATOR		1			2			3							
RATA-RATA		56,71296296			56,25			58,7962963					57,25308642		

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

Tabel 2. Angket keaktifan belajar siswa menerapkan PJBL

DATA ANGGKET KEAKTIFAN MODEL PJBL													
KELAS XI. MPRA-1													
NOMOR	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI										JUMLAH	SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ADINDA PUTRI WIJAYANTI	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35	87,5
2	ALIKA KHAIRUNISA	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
3	ALLVIA DESI PURNAMASARI	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	35	87,5
4	AMELIA PUTRI AMANDA	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
5	AN NISA NUR HIDAYAH	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32	80
6	ANNISA AYU ARDYANI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
7	ANNISA NUR AZIZAH	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	31	77,5
8	ARIFIN ILHAM DANIYANTO	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80
9	ARSYA LISTYA EKA PRAMUDITA	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	32	80
10	ATIKA LAILA RAMADHANI	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	30	75
11	DELLA INDAH PUSPITA	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	29	72,5
12	DIAN SEPTIA NUR H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
13	DIAN NURLELA	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80
14	DINA OKTAVIANA PUTRI S	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	28	70
15	DWI RATNAWATI	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
16	ELI DEVA PRATAMA	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	25	62,5
17	ELISA TRI HAPSARI	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	33	82,5
18	FADILLA TYAS SEPTIANI	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	27	67,5
19	GAHARU ISWYA IDRIS PUTRI	4	2	3	3	2	3	4	4	3	3	31	77,5
20	GAMMELIE JUSTIN ZAVIER HANSEL	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	28	70
21	LATIFAH	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	27	67,5
22	MUHAMMAD YUSRIN KHOIRUL	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35	87,5
23	MUTIA DWI RIYANI	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	35	87,5
24	NABILA USWATUN HASANAH	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	30	75
25	NASYWA HADAYA	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33	82,5
26	NOVIANA SAFITRI	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	32	80
27	PANDU ABDI WICAKSONO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
28	PUTRI AMBAR WATI	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	32	80
29	RAMA PUTRA ADITYA	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	32	80
30	RIKY ADIMAS PERMANA	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	31	77,5
31	THERA PUSPITA NINGRUM	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
32	WIDI DWI ANGGARA	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	27	67,5
33	YOGA ISNAN MAULANA	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	30	75
34	SALSUYA PUTRI CIKAL RABBANNI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
JUMLAH		106	99	107	107	101	103	103	106	106	111	1049	
SKOR		312			414			323					
SKOR MAX		432			576			432				1440	
INDIKATOR		1			2			3					
RATA-RATA		72,22222222			71,875			74,76851852				72,95524691	



Gambar 1. Presentase kenaikan aktifitas belajar siswa menerapkan PJBL dan tidak menerapkan PJBL

Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa menggunakan model Project Based Learning dan tidak menggunakan model Project Basd Learning pada materi pencak silat. Penelitian dilaksanakan di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Weru Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 25 siswa. Indikator Keaktifan yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 indikator yaitu Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, dorongan an kebutuhan dalam belajar, dan pemecahan masalah (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan indikator tersebut peneliti mendapatkan data melalui angket. Peneliti mendapatkan hasil prosentase 57,25% hal tersebut menunjukkan masih rendahnya keaktifan belajar siswa. Untuk itu peneliti menerapkan model Project Based Learning pada materi pencak silat sehingga pada pertemuan itu didapatkan prosentase 72,95%. Berdasarkan data-data tentang keaktifan belajar siswa tersebut didapatkan informasi bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dengan menggunakan Project Based Learning.

Melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat belajar secara mandiri ataupun kelompok sehingga keaktifan siswa dapat meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dampak atau hasil materi pencak silat menggunakan model Project Based Learning adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak menggunakan model Project Based Learning sebesar 57,25% setelah menggunakan model PJBL kategori aktif meningkat menjadi 72,95%. Meningkatkan pemahaman siswa dan guru terhadap penting penerapan model project Based Learning sebagai model pembelajaran dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip bentuk pembelajaran yang berpihak pada pembelajar. Model Project Based Learning sesuai digunakan di hampir semua materi PJOK khususnya di tingkat SMA/SMK Penelitian ini masih jauh dari sempurna, tetapi berdasarkan data dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan ada baiknya bagi guru mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran yang lain untuk menerapkan model pembelajaran Project Based Learning.

Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Pencak Silat

DAFTAR REFERENSI

- , S., & -, P. (2019). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Ahmadi, M. Z., Haris, H., & Akbal, M. (2020). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Phinisi Integration Review*, 3(2). <https://doi.org/10.26858/pir.v3i2.14971>
- Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project- based learning and problem- based learning: Are they effective to improve student's thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100>
- Andini, G. T. (2019). MANAJEMEN PENGEMBANGAN KURIKULUM. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 3(2). <https://doi.org/10.15575/isema.v3i2.5008>
- Anisimova, T. I., Sabirova, F. M., & Shatunova, O. V. (2020). Formation of design and research competencies in future teachers in the framework of STEAM education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(2). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11537>
- Faizah, S. (2019). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (PANTUN). *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.
- Hawari, A. D. M., & Noor, A. I. M. (2020). Project Based Learning Pedagogical Design in STEAM Art Education. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 102–111. <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i3.11072>
- Hira, A., & Anderson, E. (2021). Motivating online learning through project-based learning during the 2020 COVID-19 pandemic. *IAFOR Journal of Education*, 9(2). <https://doi.org/10.22492/ije.9.2.06>
- Massa, N., Dischino, M., Donnelly, J. F., & Hanes, F. D. (2011). Creating real-world Problem-Based Learning Challenges in Sustainable Technologies to increase the STEM Pipeline. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--17678>
- Puspaningtyas, M., Sulastri, S., & Sulikah, S. (2022). *Collaborating Project-Based Learning and Steam Practices at Indonesia 's Universities Using Technology Support System*. 659, 602–

- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1).
- Ronald Tambunan, J. (2021). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *JURNAL WIDYA*, 1(2). <https://doi.org/10.54593/awl.v1i2.3>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2). <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Simonton, K. L., Layne, T. E., & Irwin, C. C. (2021). Project-based learning and its potential in physical education: an instructional model inquiry. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 12(1), 36–52. <https://doi.org/10.1080/25742981.2020.1862683>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, E. N. (2022). PEMBELAJARAN DARING BERBASIS MASALAH DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR. *Juli*, 2(2), 196–199. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/299>
- Tim Kemdikbudristek. (2020). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*.