



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLA VOLI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK KELAS XI SMAN 1 SRENGAT

Muhammad Alfat Setyo, Mu'arifin

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email Korespondensi: Muhammad.alfat.190611@students.um.ac.id

Abstract

Education is the most important thing in human life. The problem that is often faced in the world of education is the weak learning process. In learning, of course, it must be tailored to the needs of students and their learning environment, this is the key to success in learning. The learning model is a learning approach that has a plan and flow that is used as a guide in planning learning. Based on an analysis conducted by researchers at SMAN 1 Srengat there are still difficulties in conducting a Physical Education learning. The purpose of this study is to develop teaching materials for volleyball material based on the powtoon application which will be useful for student learning. The approach used is the Research and Development (R&D) approach. The percentage results of several validation tests, namely learning experts 75% (quite valid), media experts 95% (very valid), and material experts 75% (quite valid). The results of the small group trial were 89% (very valid), and the large group trial was 90.11% (very valid). Some of the results mentioned prove that powtoon application-based learning is an effective and appropriate way as part of learning.

Abstrak

Pendidikan menjadi hal terpenting dalam kehidupan manusia. Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tentu saja harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajarnya, hal ini menjadi kunci sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memiliki rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan pembelajaran. Berdasarkan sebuah analisis yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Srengat masih terdapat adanya kesulitan dalam melakukan sebuah pembelajaran Pendidikan Jasmani. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan adanya model pembelajaran materi bola voli berbasis aplikasi powtoon yang nantinya berguna bagi pembelajaran siswa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Research and Development (R&D). Hasil perolehan dari beberapa uji validasi yaitu ahli pembelajaran 75% (cukup valid), ahli media 95% (sangat valid), dan ahli materi 75% (cukup valid). Hasil uji coba kelompok kecil 89% (sangat valid), dan uji coba kelompok besar 90,11% (sangat valid). Beberapa hasil yang telah disebutkan membuktikan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi powtoon merupakan cara efektif dan tepat sebagai salah satu bagian dari pembelajaran.

Article History

Received: February, 16 2024

Reviewed: February, 20 2024

Published: February, 26 2024

Keywords: Pembelajaran,
Project Based Learning,
Powtoon

Sejarah Artikel

Received: 16 Februari 2024

Reviewed: 20 Februari 2024

Published: 26 Februari 2024

Kata kunci: Learning
Model, Project Based
Learning, Powtoon



Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah bagian dari kehidupan dengan peran terpenting ketika akan mencapai sebuah tujuan dan cita-cita yang bersifat melekat dalam kehidupan manusia. Menurut UUD No 20 Tahun 2003 (dalam Pristiwanti, Desi dkk. 2022) pendidikan sendiri merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan sebuah proses pembelajaran supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan bangsa. Pendidikan tentu saja didukung dengan namanya belajar. Belajar sendiri ialah sebuah proses dalam memperoleh suatu perubahan dalam diri seperti tingkah laku, dengan berbagai macam proses dimulai dari mengamati hingga menyimpulkan ketika berinteraksi dengan lingkungan. Selain dukungan belajar, dalam sebuah pendidikan tentu saja ada yang namanya guru. Guru bisa dikatakan sebagai sebuah profesi yang bertugas sebagai pengajar, pelatih dan pendidik seorang peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab dan kewenangan untuk membina seorang peserta didik yang diajarnya.

Menurut Fathurrohman, P. & Sutikno, M, S (dalam Rahman, S. 2021) belajar merupakan sebuah kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidak sebuah pencapaian tujuan pendidikan sebenarnya bergantung kepada bagaimana kegiatan belajar yang dialamari oleh siswa sebagai seorang peserta didik. Sedangkan Menurut Winkel (dalam Salim, Nur dkk. 2020) belajar merupakan sebuah aktivitas mental maupun psikis yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan juga nilai sikap.

Pendidikan dapat dinilai berhasil di era globalisasi pada saat ini berdasarkan sejauh mana kualitas pendidikan yang dimiliki suatu negara dan tentunya juga melalui proses yang panjang hingga pendidikan dapat berkualitas dengan baik dan bisa berhasil dalam segala bidang. Menurut Fatimah (dalam Hasriadi, 2022) pembelajaran ialah sebuah proses mengingat, menimba ilmu dan juga proses yang dilakukan dimanapun serta kapanpun dalam memperoleh sebuah kebenaran maupun keahlian yang bisa dikuasai dan bisa digunakan selaras dengan kebutuhan. Proses pembelajaran pun bisa berlangsung berkat dukungan siswa, guru, dan kurikulum yang saling berkaitan. Didalam proses pembelajaran itu sendiri dimana guru dituntut bertindak profesional dalam melakukan tugasnya yaitu menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik.

Perkembangan dalam dunia digital juga menjadi pengaruh terhadap interaksi antara peserta didik dan guru. Guru tak hanya menjadi seseorang yang mengajar namun juga harus bisa dalam mengelola informasi dan menunjang aktivitas belajar mengajar. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru ialah menggunakan sumber dan juga media pembelajaran. Kedua hal tersebut sebenarnya sangat sulit digunakan, pasalnya beberapa orang sulit memahami dan sulit untuk mengaplikasikannya. Tak dipungkiri, kedua hal tersebut bisa membantu dan menjadi alternatif bagi seorang guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran, salah satunya pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut (Helmiati, 2012) model pembelajaran adalah suatu jenis penemuan yang digambarkan dari permulaan hingga final yang diperkenalkan secara satu-satu oleh pendidik. Dengan kata lain, pendekatan dengan metode, strategi, atau teknik



pembelajaran yang diterapkan dalam kerangka model pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat dari (Sundari,2015) model pendidikan merupakan strategi tersendiri bagi pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan Pendidikan yang menantang berdasarkan penelitian dan landasan teori yang terkait.

Nababan, D., Marpaung, A.K., & Koresy, A (2023) mengemukakan bahwa *project based learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memperhatikan sebuah pemahaman. Nantinya peserta didik akan melakukan sebuah eksplorasi, penilaian, interpretasi dan juga mensintesis informasi melalui sebuah cara yang bermakna. Sedangkan menurut (Cocco, 2006) Pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk instruksi yang berpusat pada siswa yang didasarkan pada tiga prinsip konstruktifis: pembelajaran bersifat konteks-spesifik, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mencapai tujuan mereka melalui interaksi sosial dan saling berbagi pengetahuan serta pemahaman. Keberhasilan implementasi PjBL di kelas bergantung pada kemampuan guru yaitu kemampuan guru untuk memotivasi dan membimbing pembelajaran siswa secara efektif serta pemahaman guru tentang kriteria PjBL yang efektif (Haatainen, O., & Aksela, M., 2021). Untuk mengembangkan PjBL dalam pendidikan jasmani, ada dua kriteria yang sebelumnya dipertimbangkan: a) siswa harus melihat proyek sebagai sesuatu yang signifikan secara pribadi, sebagai tugas yang relevan dengan pelatihan profesional mereka; b) proyek yang bermakna melayani tujuan pendidikan, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik masuk akal untuk kedua kriteria tersebut (Zavala- Crihton et al, 2023).

Di Indonesia pembinaan kebugaran jasmani peserta didik terdapat pada kurikulum sekolah yang sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuh. Sejalan 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. 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. Pendidikan jasmani ialah sebuah pendidikan yang aktif dalam kegiatan jasmani yang disusun secara sistematis dan di dalamnya terdapat unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan jasmani ini sendiri dapat menumbuhkan beberapa sudut seperti pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan peserta didik.



Materi ajar olahraga yang diberikan pendidik tentunya bermacam-macam salah satunya adalah materi bola besar seperti bola voli, bola basket dan sepak bola. Pada olahraga bola voli faktanya aktivitas pembelajaran olahraga di sekolah sering kali terhambat karena kurangnya sarana dan prasarana yang ada, jika sarana dan prasarana yang ada di sekolah belum sesuai maka pendidik enggan melakukan modifikasi. pendidik lebih suka mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan sarana dan prasarana di sekolah, jika sarana dan prasarana memadai maka pendidik hanya mengajarkan teorinya saja yang bisa mengakibatkan siswa tidak bisa melakukan praktik dengan teknik gerakan yang baik dan benar. Pelaksanaan *Project Based Learning* bisa dilakukan dengan cara 1) menetapkan tema proyek; 2) Menetapkan konteks belajar; 3) Merencanakan aktivitas – aktivitas; 4) Memproses aktivitas; dan 5) Penerapan aktivitas untuk menyelesaikan proyek.

Pembelajaran bola voli yang diberikan di jenjang SMA kelas XI menekankan terhadap analisis gerak, dimana setelah menganalisis siswa dapat menguasai gerak dasar tersebut dan mempraktikkan hasil analisis tersebut di lapangan. Keterampilan Dasar *passing* bola voli yang diajarkan dikelas XI dirumuskan sebagai berikut ini:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas XI

Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar (Keterampilan)
3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.	4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

(Sumber: Permendikbud 2018)

Dari hasil observasi awal oleh peneliti pada tanggal 26 Januari 2023 di SMAN 1 Srengat dengan melakukan pengamatan langsung di kelas saat pembelajaran bola voli di kelas. Peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan instrument berupa angket *google form*. Dengan observasi tadi, peneliti mendapat beberapa siswa kurang memperhatikan dan bahkan mengobrol sendiri bersama teman yang lain ketika guru sedang menjelaskan materi. Dari hasil penyebaran angket kepada 35 peserta didik diperoleh data sebanyak (1) 100% pernah mengikuti kegiatan pembelajaran bola voli di kelas, (2) 96% pembelajaran dilakukan menggunakan buku, (3) 43% peserta didik kurang tertarik dan tidak paham dengan materi bola voli, (4) 52% membutuhkan pembelajaran menggunakan media aplikasi agar lebih menarik, (5) 100% memiliki dan menggunakan *smartphone*. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru yang mengajar olahraga di sekolah tersebut serta guru menjelaskan respon siswa yang kurang aktif. Hal ini dikarenakan hasil dari sarana dan prasarana di sekolah yang terbatas dan siswa juga belum terkondisi mengenai materi bola voli. Selain itu juga, guru belum pernah menggunakan metode pengajaran yang lebih menarik dalam metode pengajaran bola voli.

Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat sebagian besar siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bola voli yang diajarkan oleh guru tersebut. Dari permasalahan tersebut maka membutuhkan sebuah pengembangan model pembelajaran bola voli berbasis proyek agar siswa lebih tertarik dan menyukai pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dengan harapan peneliti dengan dikembangkannya model pembelajaran bola voli berbasis *project based learning* dapat menjadi solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh guru



sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksanakan dan berjalan secara maksimal. Sebelum peneliti melakukan penelitian dan pengembangan model pembelajaran bola voli berbasis *project based learning* untuk kelas XI di SMAN 1 Srengat Kabupaten Blitar ini, telah ditemukan penelitian sejenisnya, yaitu menurut (Cocco, 2006) pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk instruksi yang berpusat pada siswa yang didasarkan pada tiga prinsip konstruktivis: pembelajaran bersifat konteks-spesifik, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mencapai tujuan mereka melalui interaksi sosial dan saling berbagi pengetahuan serta pemahaman.

Dari adanya perkembangan teknologi terjadilah aspek pengelolaan dan sistem belajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Pemanfaatan media pun semakin bervariasi, hal ini juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dibutuhkan oleh peserta didik yakni berupa aplikasi. Pembelajaran berbasis aplikasi ini akan menarik peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang hendak diajarkan.

Adapun beberapa masalah yang dihadapi sekolah terkait dengan proses pembelajaran yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakan media cetak seperti buku. Pada kenyataannya beberapa siswa memiliki cara masing – masing dalam memahami sebuah materi, oleh sebab itu mereka membutuhkan penggunaan media lain untuk memahami materi yang akan dipahaminya. Ada beberapa siswa yang cenderung butuh pembelajaran lewat audio dan visual dan model pembelajaran lainnya yang lebih menarik.

Dengan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah didapati, bahwa menggunakan model pembelajaran dengan pendampingan *project based education* dapat menghasilkan pembelajaran lebih yang lebih bervariasi dan akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami, selain itu siswa juga akan aktif dan tidak gampang bosan dalam mengikuti kegiatan belajar dengan adanya kegiatan di dalamnya yang mudah dipahami juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar khususnya materi bola voli sehingga tujuan pembelajaran yang di inginkan mampu tercapai.

Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, metode penelitian dan pengembangan (R&D) dipakai untuk menciptakan produk sasaran, mengevaluasi kinerjanya, dan menilai keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Penelitian R&D ini adalah salah satu contoh model evaluasi pengembangan dimana evaluasi ini 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 standart yang lebih baik.

Dengan adanya penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti memodifikasi metode pengembangan agar lebih ringkas dan mudah. Penulis memodifikasi metode pengembangan (Mu'arifin & Kurniawan, 2021) yaitu (1) Tahap Identifikasi, Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru olahraga SMAN 1 Srengat dan dengan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik kelas XI SMAN 1 Srengat, ditemukan permasalahan yang ada dalam pembelajaran bola voli yakni kurang menariknya pembelajaran. Hal ini membuat peneliti memilih model pembelajaran berbasis



proyek dan membuat produk pengembangan berupa media pembelajaran *powtoon* yang diharapkan bisa menarik perhatian siswa ketika pembelajaran, (2) Tahap Pengembangan Model, Dalam tahap ini mulai mendesain produk agar mendapatkan gambaran pengembangan produk yang akan dibuat. Adapun fasilitas pendukung pembuatan produk yakni bahan dan langkah-langkah dalam pengerjaan produk media pembelajaran *powtoon*, (3) Tahap Pengujian Model, Dalam tahap ini, produk telah diserahkan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pendidikan agar mendapatkan validasi produk sehingga dapat diuji di lapangan dan mengetahui apakah produk tersebut berdampak baik serta memberikan perubahan.

Setelah melakukan beberapa tahap yang telah disebutkan, kemudian dilakukan uji coba produk yang bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna terkait dengan kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap pertama, uji coba ini melibatkan ahli media, ahli pendidikan dan ahli materi. Tahap kedua, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil diikuti oleh 12 orang siswa. Tahap terakhir yakni uji coba kelompok besar yang melibatkan 35 orang siswa.

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.

Instrument Pengumpulan Data

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

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

Dalam menyimpulkan sebuah hasil analisis bisa dilakukan dengan menggolongkan persentase yang diperoleh. Penggolongan menurut (Akbar dan Sriwijaya, 2011:207), sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas	Makna
75,01% - 100%	Sangat Valid	Dapat tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
00,00% - 25,00%	Tidak Valid	Terlarang digunakan

(Sumber: Akbar & Sriwijaya, 2011:207)



Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penyebaran angket kepada 35 orang peserta didik, telah diperoleh data (1) 100% pernah mendapatkan materi *passing* bola voli, (2) 96% pembelajaran bola voli dilakukan bersumber menggunakan buku, (3) 43% peserta didik kurang tertarik dan tidak paham dengan materi yang diajarkan, (4) 100% peserta didik menyukai kegiatan yang melibatkan mereka untuk berdiskusi dan permainan, (5) 94% peserta didik menyatakan bahwa model pembelajaran yang menarik sangat diperlukan, (6) 100% memiliki dan menggunakan *smartphone*. Hal ini didasarkan pada pribadi siswa yang berbeda-beda dalam menyerap sebuah materi pembelajaran. Ada yang sudah bisa menggunakan buku, adapun yang membutuhkan bantuan audio.

Hasil Validasi Ahli

Ahli Pembelajaran

Analisis data ini didapat dari ahli pembelajaran berdasarkan beberapa aspek yang tertera pada model pembelajaran *passing* bola voli berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat yang dijabarkan sebagai berikut ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No	Aspek	S. Per	S. Max	Persentase	Kategori
1	Kejelasan	12	16	75%	Cukup Valid
2	Ketepatan	6	8	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	18	24	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	3	4	75%	Cukup Valid
5	Kemenarikan	6	8	75%	Cukup Valid
Rata – Rata				75%	Cukup Valid

Berdasarkan tabel analisis di atas diperoleh saran dan masukan berupa data yang disajikan ke dalam tabel dan skor rata-rata secara keseluruhan 75%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola voli berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat bisa digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.



Tabel 4. Saran - Saran Ahli Pembelajaran

Saran – Saran Pembelajaran

Lebih mendetailkan pada kegiatan pembelajaran

Dalam pembelajaran intinya lebih menekankan pada kegiatan gerak bukan pada project yang akan dibuat.

Lebih meneliti font-font yang harus menggunakan *times new roman*.

Ahli Media

Analisis data didapat dari ahli media berdasarkan beberapa aspek pada model pengembangan pembelajaran *passing* bola voli berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli Media

No	Aspek	S. Per	S. Max	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian	24	24	100%	Sangat Valid
2	Kemudahan	8	8	100%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	24	28	86%	Sangat Valid
Rata – Rata				95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh sebuah saran dan masukan berupa data yang disajikan ke dalam tabel dan skor rata – rata keseluruhan 95%, kemudian hal ini dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola voli berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat bisa digunakan tanpa revisi.

Tabel 6. Saran–Saran Ahli Media

Saran – Saran Ahli Media

Penambahan cover dalam memberikan tambahan identitas produk

Penambahan video penjelas pada materi yang tersedia agar mempermudah guru dan siswa dalam memahami pembelajaran.

Ahli Materi

Analisis data ini didapat dari ahli materi *passing* bola voli berdasarkan beberapa aspek yang tertera pada model pengembangan pembelajaran *passing* berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat sebagai berikut:

**Tabel 7.** Hasil Analisis Data Ahli Materi

No	Aspek	S. Per	S. Max	Persentase	Kategori
1	Ketepatan	3	4	75%	Cukup Valid
2	Kelengkapan	3	4	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	21	28	75%	Cukup Valid
4	Kemudahan	9	12	75%	Cukup Valid
5	Kemenerikan	3	4	75%	Cukup Valid
6	Keruntutan	3	4	75%	Cukup Valid
Rata – Rata				75%	Cukup Valid

Berdasarkan tabel di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh saran dan masukan berupa data yang disajikan dalam tabel dan skor rata – rata keseluruhan 75% yang kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan, maka produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola voli berbasis *Project Based Learning* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Srengat bisa digunakan dengan revisi kecil.

Tabel 8. Saran–Saran Ahli Materi**Saran–Saran Ahli Materi**

Pada materi sudah cukup sesuai dan tepat tinggal saja pelaksanaan di lapangan perlu dioptimalkan.

Perlunya memberi motivasi terhadap siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hasil Uji Kecil**Tabel 9.** Hasil Analisis Data Uji Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemudahan	89%	Sangat Valid
2	Kejelasan	89%	Sangat Valid
Rata - Rata		89%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel analisis di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata – rata 89%, kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan pembelajaran *passing* bola voli *Project Based Learning* peserta didik kelas XI SMAN 1 Srengat dapat digunakan uji coba lapangan.



Hasil Uji Besar

Tabel 10. Hasil Analisis Data Uji Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Keefektifan	89,14%	Sangat Valid
2	Kegunaan	91,07%	Sangat Valid
Rata – Rata		90,11%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel analisis di atas dengan persentase tingkat kelayakan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 90,11% yang kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan maka produk pengembangan pembelajaran *passing* bola voli *Project Based Learning* peserta didik kelas XI SMAN 1 Srengat bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil akhir produk yang dihasilkan dalam proses pengembangan ini ialah model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi *passing* kelas XI SMAN 1 Srengat. Produk pengembangan ini berisikan materi *passing* bola voli kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tentu saja telah disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pengembangan dengan mengambil model pembelajaran *Project Based Learning* karena telah dianggap sesuai dengan kondisi permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Srengat. Hal ini sendiri diperkuat dengan penelitian (Aninda & Naniek, 2019) bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Blotongan 01 yang dapat dilihat dari besarnya skor maksimum, skor minimum dan skor rata – rata yang diperoleh dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dapat dilihat dari pra siklus skor maksimum yang telah dicapai siswa sebesar 85, dengan skor minimum 25 dan skor rata – rata sebesar 62,7. Sedangkan pada siklus I telah diperoleh skor maksimum sebesar 93 yang artinya terdapat peningkatan, skor minimumnya meningkat menjadi 60, dan skor rata – rata meningkat menjadi 72,4. Selain itu, dari siklus II mendapat skor maksimum sebesar 100, skor minimum mencapai 75 dan skor rata – rata sebesar 86,2. Dari penelitian ini bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* bisa meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa.

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *powtoon* yang berisikan materi bola voli, pembelajaran ini dikemas ke dalam sebuah buku panduan yang menjelaskan adanya lima komponen yakni (1) sintak yang berisikan langkah-langkah dalam pembelajaran yang nantinya dilakukan oleh guru saat menggunakan model pembelajaran tertentu, (2) prinsip reaksi yang merupakan pola kegiatan guru yang menggambarkan bagaimana cara guru harus melihat dan memperlakukan peserta didik sebagaimana mestinya, (3) sistem sosial yang berisikan pola hubungan antara guru dan peserta didik, (4) sistem pendukung berisikan sarana, bahan dan alat dalam menunjang proses pembelajaran, (5) dampak instruksional dan dampak pengiring berisikan nilai yang dicapai peserta didik. Bisa dilihat bahwa guru memiliki peranan yang paling penting di dalam proses pembelajaran. Selain melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, guru juga berperan dalam mengatur adanya pengelolaan kelas dan menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar dan media



pembelajaran. Tak hanya ketiga hal tersebut yang dirasa penting dalam proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran pun sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran yang akan diminati oleh peserta didik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* materi bola voli sendiri memiliki keunggulan, yakni (1) Dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa pada pembelajaran *passing* bola voli, (2) Meningkatkan keaktifan, kesungguhan dan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) Dapat digunakan pada siswa menjadi pembelajaran yang lebih antusias dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Model pembelajaran *Project Based Learning* materi bola voli ini dikemas ke dalam sebuah buku yang nantinya bisa dimanfaatkan sebagai panduan dalam melakukan pembelajaran oleh pengajar, (5) Buku panduan ini berupa buku cetak, buku online (*file*) yang nantinya dapat dishare melalui berbagai macam sosial media, (6) Selain menggunakan buku, peneliti juga menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran, (7) Aplikasi *powtoon* ini dapat diakses di berbagai alat elektronik seperti *laptop* dan *smartphone*. (8) Dalam aplikasi *powtoon* ini terdapat berbagai macam animasi dan fitur yang menarik yang membuat minat belajar peserta didik meningkat.

Selain memiliki keunggulan, produk inipun memiliki keterbatasan, seperti (1) Produk ini hanya berisikan materi bola voli, (2) Produk ini khusus digunakan untuk peserta didik sekolah menengah atas, (3) Peneliti hanya mengujicoba produk ini pada satu sekolah yakni SMAN 1 Srengat saja. Setelah melihat hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis aplikasi *powtoon* pada materi bola voli ini sangat valid dan layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian serta hasil penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini adalah produk yang sudah teruji dari ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran dan yang sangat valid digunakan dalam pembelajaran materi *passing* bola voli kelas XI SMAN 1 Srengat, kemudian dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kreatifitas siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Produk ini juga menarik dan efektif digunakan ketika pembelajaran dengan materi *passing* bola voli kelas XI SMAN 1 Srengat.

Daftar Pustaka

Akbar, S. & Sriwiyana, H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.

Batiurat, W., Wandik, Y., & Putra, M.F.P. (2023). Modifikasi Permainan Bola Voli Dalam Pendidikan Jasmani. In *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Modifikasi permainan bolavoli dalam pendidikan jasmani | Batiurat | Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (ulm.ac.id)

Cocco, S. (2006). Student leadership development: the contribution of project-based learning. Unpublished Master's thesis. Royal Roads University, Victoria, BC.



Haatainen, O., & Aksela, M. (2021). Project-Based Learning in Integrated Science Education: Active Teachers' Perceptions and Practices. *LUMAT: International Journal on Math, Science and Technology Education*, 9(1), 149-173.

Hasriadi. (2022). Strategi Pembelajaran. Firman, editor. Bantul : Mata Kata Inspirasi. Strategi Pembelajaran.pdf (iainpalopo.ac.id)

Helmiati, H., & Ag, M. (2012). Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (pjok) di tengah pandemi corona virus disease (covid)-19 di sekolah dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1-7.

Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.

Julianingrum, I. R., Muchsini, B., & Adi, W. (2015). Model pembelajaran artikulasi dengan media animasi powtoon untuk meningkatkan prestasi belajar Mata pelajaran akuntansi keuangan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.

Kiska, Nurul Delima, et al. "Peran profil pelajar pancasila untuk membentuk karakter peserta didik sekolah dasar." *Journal on Education 5.2* (2023): 4179-4188.

Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-98.

Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8-16.

Mu'arifin, M., & Kurniawan, A. W. (2021). Konsep penelitian pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(2), 102.

Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan buku ajar pengajaran remedial dalam pendidikan jasmani untuk mahasiswa S1 pendidikan Jasmani dan kesehatan universitas negeri malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 1-12.

Nababan, D., Marpaung, A.K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, No. 2). View of STRATEGI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL) (publisherqu.com)

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).



Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. Pendidikan), 5(3).

Pristiwanti, Desi., Badariah, Bai., Hidayat Sholeh., & Dewi, R.S. (2022). Pengertian Pendidikan.
In *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4, Issue. 6). View of Pengertian Pendidikan (universitaspahlawan.ac.id)

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.
Gorontalo. PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
| Rahman | PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR (ung.ac.id)

Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Nurul 'azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD*. 2(1), 194–204.

Salim, Nur., Nasuka, Moh., & Abid, M.N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar, Aktivitas Belajar dan Prestasi Belajar Melalui Strategi Direct Instruction. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 03, No.01). View of UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR, AKTIVITAS BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MELALUI STRATEGI DIRECT INSTRUCTION (staiannawawi.com)

Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta : Aswaja Presindo.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Yogyakarta : ALFABETA

Sundari, H. (2015). Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua/asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.

Yusmar, A. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan siswa kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal pajar (pendidikan dan pengajaran)*, 1(1), 143-152.

Zavala-Crichton, J. P., Hinojosa-Torres, C., & Yáñez-Sepúlveda, R. (2023). European Journal of Educational Research. *European Journal of Educational Research*, 12(3), 1219-1231.