

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR

Siti Uswatun Khasanah¹, Darsinah²

^{1,2}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Email: Uswakhasa97@gmail.com¹, dar180@ums.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 18-Januari-2022

Disetujui: 31-Maret-2022

Kata Kunci:

Perkembangan

Psikomotorik

Usia SD

ABSTRAK

Abstrak: Model pembelajaran berbasis proyek merupakan variasi pembelajaran yang melibatkan kerja proyek dengan manajemen guru yang dikerjakan siswa. Dalam pembelajaran tersebut membutuhkan suatu pemikiran yang lebih mendalam karena tugas siswa membuat suatu hasil karya. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan. Penelitian yang dilakukan oleh pendidikan ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan kegiatan yang mengasah keterampilan peserta didik sesuai dengan usia pengembangan sekolah dasar. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan ketrampilan. Penelitian yang dilaksanakan didikan ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan aktivitas yang mengasah keterampilan peserta didik sesuai dengan usia perkembangan sekolah dasar. Metode pengambilan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Hasil dari penelitian ini menampilkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat diajarkan sesuai dengan jenjang kelas sekolah dasar sesuai dengan perkembangan psikomotoriknya.

Abstract: Project-based learning model is a variation of learning that involves project work with teacher management that students work on. In learning requires a deeper thought because the task of students make a work. Psychomotor is concerned with actions and skills. This research conducted by education aims to describe the application of project-based learning tailored to activities that hone the skills of learners according to the age of elementary school development. Psychomotor is concerned with actions and skills. The research conducted by this education aims to describe the application of project-based learning tailored to activities that hone the skills of learners in accordance with the age of elementary school development. Methods of data retrieval in this study through interviews, observations, and documentation. Data analysis using the Miles and Huberman models. The results of this study show that project-based learning can be taught according to the level of elementary school classes according to the level of elementary school.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan yang pesat sebagai bentuk perubahan menuju pembelajaran yang modern. Pada kurikulum nasional guru dibebaskan untuk memilih berbagai model pembelajaran yang bervariasi dengan karakter yang berbeda pada bidang materi ajar. Kemampuan guru dalam memilih dan memajemen pembelajaran untuk meningkatkan kualitas mutu pengajaran, pembelajaran tersebut harus dirancang dengan matang agar tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Rancangan tersebut meliputi pemilihan, pendekatan, strategi, metode, serta teknik yang tersusun dalam model pembelajaran yang sesuai kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ialah gambaran pembelajaran yang tersaji dari awal hingga akhir oleh guru. Guru memilih model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter materi agar tercapai beberapa tujuan yang dicapai.

Pendidikan di sekolah saat ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam kurikulum tersebut menggunakan suatu pendekatan yaitu pendekatan saintifik. Dalam pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 terdapat 3 model pembelajaran yang ditekankan ialah project based learning, problem based learning, atau discovery learning. Ketiga pembelajaran tersebut terdapat satu model yang menghasilkan hasil karya dalam proyek. Proyek tersebut merupakan jembatan antara materi yang diajarkan di kelas yang dihubungkan dengan dunia nyata sehingga pengalaman belajar siswa dapat terbentuk secara utuh. Thomas dalam Priansah dan Setiani (2015) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan variasi pembelajaran yang melibatkan kerja proyek dengan manajemen guru yang dikerjakan siswa. Dalam pembelajaran tersebut membutuhkan suatu

pemikiran yang lebih mendalam karena tugas siswa membuat suatu hasil karya. Dalam pembelajaran ini guru menarik minat belajar, memberikan pemecahan masalah, memutuskan kebijakan, penggalian informasi serta mandiri. Trianto Ibnu Badar Al-Tabany (2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek ialah pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik serta guru berperan menjadi motivator dan fasilitator, siswa diberi kemandirian untuk membangun pengetahuannya.

Peserta didik usia sekolah dasar dapat diartikan sebagai peserta didik yang berada dalam rentang usia 6-12 tahun, di mana peserta didik mulai memiliki lingkungan lain selain keluarga (Supraptini, 2004 dalam Nur, 2016). Karakteristi peserta didik pada masa kelas tinggi (9-12 tahun) di sekolah dasar ialah adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, sangat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar, menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, peserta didik membutuhkan bimbingan guru serta peserta didik memandang nilai sebagai ukuran yang prestasi sekolah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) Model pembelajaran berbasis proyek adalah variasi pembelajaran yang melibatkan pekerjaan proyek dengan manajemen guru yang dikerjakan siswa. Dalam belajar membutuhkan pemikiran yang lebih dalam karena tugas siswa membuat sebuah karya.

Perkembangan psikomotorik siswa sekolah dasar psikomotorik diartikan sebagai aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologis. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan. Psikomotorik ialah kegiatan fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Ranah psikomotor tentang aktivitas fisik dan kemampuan praktik dalam pembelajaran, misalnya lari, melompat, melukis, menari, menulis dan lain-lain. Pada aspek kognitif lebih menitikberatkan teori pengetahuan dan afektif terdapat pada 2 aspek tersebut. Guru lebih mengutamakan aspek kognitif dan afektif peserta didik serta kurang memperhatikan aspek psikomotorik hanya sebatas pada saat pembelajaran praktik. Padahal Peserta didik harus berkembang dengan kebutuhan fisik, psikologis, sosial dan spiritual. Masalah-masalah tersebut yang terdapat dalam pembelajaran dan peneliti melakukan penelitian dan mengangkat judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar.”

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Penelitian pada sebuah sekolah dasar negeri di Karanganyar pada kelas lima yang berjumlah 28 peserta didik. Tujuan penelitian kualitatif deskriptif mendapatkan informasi secara lengkap dalam upaya pendidik dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan perkembangan psikomotorik peserta didik secara deskripsif. Pendekatan deskriptif kualitatif pada penelitian bertujuan untuk melakukan observasi secara teliti terhadap pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan tahap perkembangan psikomotorik peserta didik sekolah dasar yang menyajikan pembelajaran yang menghasilkan suatu karya hasil dari keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran. Dalam penelitian data dikumpulkan berdasarkan data primer pada penelitian ini yang berkaitan langsung pembelajaran kontekstual pada bidang psikomotorik. Pengambilan data melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Objek penelitian ini ialah pembelajaran kontekstual yang diberikan oleh pendidik sesuai dengan jenjang kelas serta perkembangan kognitif peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

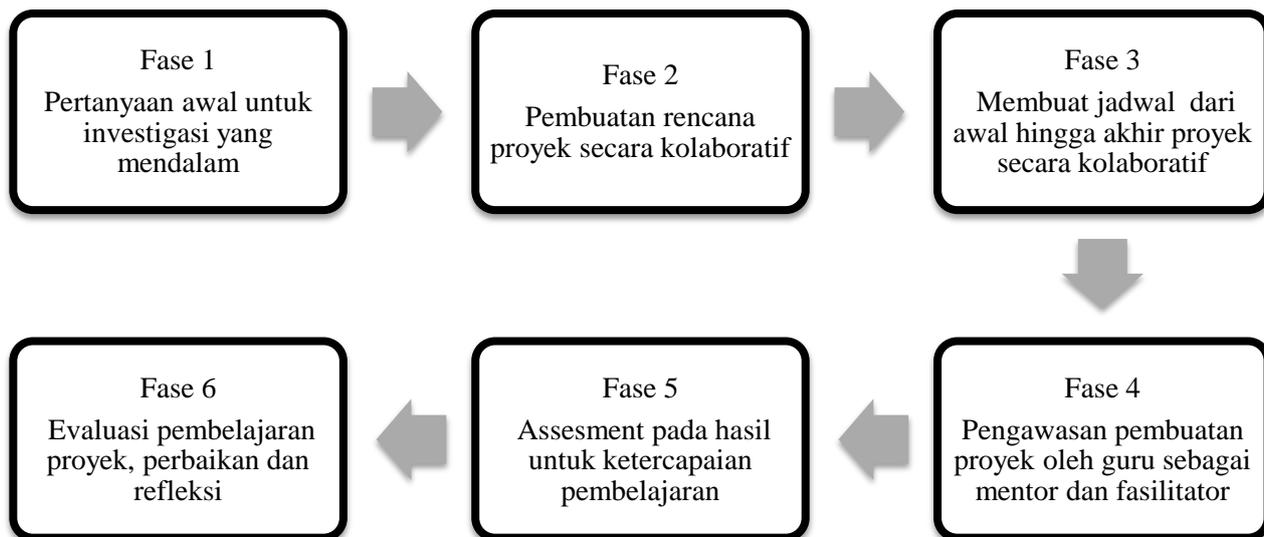
1. Implementasi Pembelajaran Kontekstual dalam Perkembangan Kognitif Peserta Didik Usia Sekolah Dasar Negeri di Karanganyar

a. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang ditekankan pada kurikulum 2013 karena pembelajaran ini termasuk pada model pembelajaran modern. Pembelajaran ini menghubungkan teknologi dengan masalah yang dihadapi peserta didik dalam kesehariannya. Pembelajaran ini menghasilkan karya tau produk sebagai hasil dari paduan ilmu pengetahuan dan keterampilan proses. Pembelajaran ini terfokus pada peserta didik yang menjadi sentralnya. merupakan implementasi dari pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “Proyek ialah rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas”. Pada saat pembuatan karya pada proyek yang dinilai ialah kemampuan memproses karya, daya kreativitas dan kegiatan para peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Menurut Sudjana (2013) bahwa hasil belajar merupakan kompetensi peserta didik yang didapatkan setelah pembelajaran yang telah dilaksanakannya pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil tersebut dapat diperoleh dari kegiatan penilaian yang dilakukan guru untuk mendapatkan bukti yang nyata sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik menyerap pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek memiliki standar-standar tertentu (Thomas, 2000) ialah:

- 1) Terpusat/ senral. Guru sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas belajar dan sebagai mentor dalam membimbing peserta didik u sesuai dengan kurikulum dan pemahaman konsep isi materi melalui proyek
- 2) Dikontrol pertanyaan. Terfokus pada pertanyaan yang menstimulasi peserta didik untuk mempelajari konsep serta prinsip-prinsip pembelajaran
- 3) Investigasi. Kemampuan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam sebuah penyelidikan meliputi perancangan, pengambilan keputusan, penemuan masalah serta penemuan solusi
- 4) Otonomi. Kemandirian peserta didik dalam memilih waktu kerja yang luwes serta tanggung jawab dan bertindak sebagai pemberi keputusan dan pencari solusi.
- 5) Realistis/ nyata. Kegiatan peserta didik difokuskan situasi yang sebenarnya pada tantangan kehidupan sehari-hari, berfokus pada pertanyaan dan pemecahannya yang sesuai di lapangan.



Gambar 1. Tahapan pembelajaran berbasis proyek

Penilaian pembelajaran berbasis proyek memiliki 3 kriteria penilaian Pada penilaian proyek Kemdikbud, 2014) ialah:

- 1) Kompetensi pengelolaan. Penilaian ini mengacu pada kemampuan peserta didik memilih tema yang tepat, penggalan informasi yang mendalam dan manajemen waktu dalam penyelesaian proyek.
- 2) Relevansi. Pembelajaran yang sesuai dengan proses dari pengetahuan, pemahaman pembelajaran serta keterampilan yang dibentuk.
- 3) Keaslian: Hasil pembelajaran ini berupa proyek karya peserta didik sendiri dengan bantuan guru sebagai mentor dan fasilitator.

Model pembelajaran yang dikembangkan mempunyai keunggulan dan kelemahannya tersendiri menurut kemdikbud (2014) keunggulan model pembelajaran berbasis proyek ialah:

- 1) Motivasi yang meningkat. Pembelajaran ini merupakan serangkaian proses untuk menghasilkan suatu karya, peserta didik melakukan investigasi mendalam, menemukan pengetahuannya sendiri, menjawab masalah hingga menyelesaikan tugas proyek dengan tepat
- 2) Menyelesaikan masalah. Peserta didik kritis dalam menyelesaikan masalah yang rumit dimulai dengan investigasi masalah yang konkret, saling berdiskusi berbagi pendapat kemudian mempresentasikan hasil diskusi
- 3) Meningkatkan kerjasama kelompok. Anggota kelompok saling bekerjasama untuk mengembangkan keterampilan dalam berinteraksi
- 4) Informasi cepat dan relevan. Pembelajaran ini dikembangkan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai referensi yang relevan sehingga keterampilan pemikiran peserta didik meningkat
- 5) Peningkatan pengelolaan keterampilan. Peserta didik aktif mengelola waktu dan sumber daya pembuatan proyek.
- 6) Melatih peserta didik berpikir kritis. Peserta didik aktif mengembangkan kompetensinya untuk menyelidiki masalah, penemuan pengalaman belajar, menggali suatu informasi hingga menemukan solusi dari masalah

7) Kondisi belajar yang aktif, kondusif dan menyenangkan

b. Perkembangan Psikomotorik

Perkembangan ialah proses menuju kedewasaan dan kematangan dari seorang individu, kemampuan dan fungsi tubuh yang semakin sempurna. Perkembangan psikomotor ialah perkembangan mengendalikan gerakan dengan koordinasi saraf pusat dan otot. Gerakan pada individu terdiri atas 2 hal meliputi gerakan kasar dan gerakan halus. Gerakan kasar melibatkan aktivitas aktif sebagian besar tubuh contohnya berlari, melompat, berjalan. Gerakan halus melibatkan kegiatan tubuh yang sedikit contohnya menangkap, melempar, menggambar dll. Umumnya perkembangan ini kurang diperhatikan karena dianggap hal bisa dilakukan semua orang secara wajar.

Perkembangan psikomotorik mengalami penambahan setiap tahunnya yang dibagi dalam beberapa tahap. Ciri-ciri perkembangan psikomotorik peserta didik:

- 1) Usia 3 Tahun. Dapat melompat 15-24 inchi, menaiki tangga, berjingkrak dan tidak dapat berhenti mendadak
- 2) Usia 4 Tahun. Mengendalikan gerakan berhenti, berputar, melompat 24-33 inchi, dapat dibantu menuruni tangga, jingkrak 4 sampai 6 langkah satu kaki.
- 3) Usia 5 tahun. Gerakan mulai, berputar, atau berhenti secara efektif, melompat 28-36 inchi, menuruni tangga tanpa bantuan, berganti kaki, dapat melakukan jingkrak
- 4) Usia 6-12 tahun
 - a) Peserta didik melakukan aktivitas mandiri
 - b) Peserta didik membantu pekerjaan rumah
 - c) Peserta didik dapat melakukan kegiatan sekolah
 - d) Peserta didik dapat melakukan kegiatan olahraga dalam permainan
- 5) Usia Remaja. Perkembangan psikomotorik meliputi pertumbuhan fisik dan fisiologi. Pertumbuhan pada laki-laki lebih cepat dan terus meningkat daripada perempuan.
- 6) Usia dewasa. Puncak perkembangan psikomotorik di usia ini pada bidang tertentu dengan latihan yang teratur pada semua system gerak dan koordinasi.

Perkembangan psikomotorik peserta didik juga dipengaruhi dari lingkungan peserta didik yang berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat ataupun lingkungan sekolah. Lingkungan tersebut mempengaruhi perkembangan peserta didik baik mendukung atau menghambat perkembangan psikomotorik. Perkembangan psikomotorik pada peserta didik dipengaruhi faktor-faktor tertentu ialah:

- 1) Keluarga. Yang meliputi gen serta lingkungan peserta didik
- 2) Gizi. Gizi yang terpenuhi dengan baik akan lebih baik pada perkembangan fisik
- 3) Sisi emosional. Emosional yang mengalami gangguan akan berpengaruh perkembangan individu menjadi lebih lambat
- 4) Jenis kelamin, Perkembangan psikomotorik dan fisik laki-laki lebih pesat daripada perempuan
- 5) Status ekonomi. Individu yang berkecukupan dan yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi lebih baik.
- 6) Kesehatan. Umumnya peserta didik yang sehat lebih berisi daripada peserta didik yang sering sakit
- 7) Bentuk tubuh yang mempengaruhi perkembangan fisik
- 8) Perkembangan syaraf. Pertumbuhan syaraf pada intelegensi meningkat munculnya pola perilaku baru.
- 9) Pertumbuhan otot-otot. Untuk membentuk kerajinan tangan yang semakin meningkat kualitas serta kuantitasnya

2. Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

Perkembangan fisik dan psikomotorik peserta didik di sekolah dioptimalkan oleh guru dengan 4 kompetensi yang dikuasainya antara lain: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Tugas guru mengkoordinasi dan mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas yang sesuai ciri khas peserta didik dengan cara:

- a. Guru memperlakukan peserta didik secara adil dan tidak membeda-bedakan fisik peserta didik
- b. Sosialisasi untuk orang tua dan peserta didik tentang makanan bergizi untuk perkembangan fisik dan psikomotorik
- c. Variasi dan ragam media pembelajaran yang menstimulasi perkembangan psikomotorik peserta didik
- d. Guru memberikan layanan pengajaran bimbingan untuk menuju kematangan
- e. Peserta didik diberikan pilihan untuk meningkatkan pertumbuhan yang dibimbing guru.

- f. Lingkungan pada sekolah harus menyediakan ruang untuk bermain dan permainan bagi peserta didik dengan latihan.

Menurut Usman (dalam Asep Jihad, 2008) ranah psikomotorik di jelaskan sebagai berikut:

- a. Menirukan. Menunjukkan pada peserta didik suatu tindakan yang diamati kemudian meniru secara langsung tindakan tersebut sesuai dengan langkah-langkahnya yang diproses system otot lalu menirukan dengan didorong kata-kata.
- b. Manipulasi. Peserta didik yang mengamati kemudian meniru lalu dapat menampilkan tindakan selanjutnya tindakan tersebut dimanipulasi agar menjadi berbeda sesuai pedoman yang diberikan.
- c. Keseksamaan. Ketelitian peserta didik terhadap respon pada kesalahan terbatas. Penguasaan keterampilan dengan kinerja, cepat halus, akurat sampai pada hasil.
- d. Artikulasi. Pengkoordinasian yang dilakukan peserta didik serangkaian tindakan dengan urutan/secara tepat diantara tindakan yang berbeda-beda. Artikulasi pada kelompok belajar yang anggotanya dapat menerima penjelasan guru kemudian dapat mendeskripsikan kembali pada teman yang lain.
- e. Naturalisasi. Peserta didik pada tingkat ini melakukan secara alami satu atau lebih tindakan atau lebih yang runtut.

Menurut hasil pengamatan tanggal 12 Desember 2021 terdapat langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek ialah sebagai berikut

- a. Paduan pembelajaran berbasis proyek
 - 1) Guru mengkoordinasi peserta didik untuk membuat karya dari stik es krim
 - 2) guru menjelaskan langkah-langkah cara membuat karya
 - 3) peserta didik menyiapkan alat dan bahan karya
 - 4) peserta didik mengikuti arahan guru untuk membuat karya
 - 5) peserta didik membuat karya hingga terbentuk kotak pensil
 - 6) peserta didik menghias kotak pensil
- b. Alat Dan Bahan Serta Cara Membuat
 - 1) Alat Dan Bahan
 - a) Pak Stik Es Krim
 - b) Cat warna
 - c) 1 Cup Bekas botol
 - d) Kuas Cat
 - e) Lem
 - f) Gunting
 - g) Pita
 - h) Pernik hiasan
 - 2) Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek
 - a) Buat botol bekas menjadi silinder atau tabung dan beri lem sebagai perekatnya.
 - b) Tempel stik es krim mengikuti bentuk tabung tadi, dan tambahkan lem hingga merata pada stik es krim.
 - c) Apabila seluruh dinding karton sudah tertutup seluruhnya dengan stik es krim, potong stik es krim lainnya mengikuti ukuran alas tabung menggunakan cutter.
 - d) Setelah semua selesai, jangan lupa beri warna dan sedikit pernak-pernik hasil tempat pensil tersebut agar lebih menarik.

Menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah sekolah sudah berusaha memaksimalkan menyediakan sarana dan prasarana serta menetapkan kebijakan dan program sekolah yang mendukung pembelajaran modern, sekolah mengadakan suatu kegiatan keterampilan guru yang menyediakan suatu komunitas untuk berbagi pengalaman, serta banyak diklat, workshop yang dikirim dari sekolah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran modern.

Menurut hasil wawancara dengan orangtua peserta didik pada saat penerapan pembelajaran berbasis proyek peserta didik sangat antusias untuk membuat kerajinan atau karya karena bagi mereka pembelajaran ini jarang didapatkan dan peserta didik bersemangat karena pembelajaran ini bersifat tindakan nyata, jadi peserta didik tidak hanya berangan-angan serta ada kebanggaan tersendiri ketika peserta didik membuat karya mereka sendiri. Menurut pengamatan di salah satu sekolah dasar di karanganyar hasil dari kerja proyek berupa pembuatan tempat pensil dari stik es krim peserta didik sangat inovatif, kreatif dan menarik, hasil karya yang dihasilkan sangat beragam banyak diantara hasil karya peserta didik yang jauh lebih bagus dari contoh yang diberikan guru hanya ada beberapa yang tidak sesuai dengan contoh yang diajarkan, karena peserta didik tersebut kurang bimbingan dan anggota kelompoknya tidak kompak dalam mengerjakan tugas. Menurut hasil wawancara guru

di sekolah dasar karanganyar, pembelajaran berbasis proyek dapat membuat peserta didik aktif dan kritis untuk bertanya dan melakukan aktivitas fisik, jadi peserta didik tidak jenuh dan materi yang diajarkan mempunyai kesan dalam ingatan peserta didik dalam jangka lama, namun keterbatasan biaya dan waktu yang menjadi pertimbangan jika pembelajaran berbasis proyek jarang diterapkan.

3. Faktor Pendukung serta Faktor Penghambat Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

a. Faktor Pendukung

Menurut wawancara yang dilaksanakan didikan dengan kepala sekolah pembelajaran berbasis proyek didukung dengan tersedianya sarana dan pra sarana untuk melaksaperta didikan pembelajaran, kebijakan dan program sekolah yang menuntut untuk selalu berinovasi, fasilitas di sekolah sangat mendukung. Menurut wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas 5 pembelajaran ini bisa berhasil karena kesiapan guru yang matang mempersiapkan pembelajaran, semua stakeholder yang mendukung kegiatan tersebut serta orangtua yang ikut berpartisipasi membimbing dan mengingatkan tugas belajarnya sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Menurut wawancara dengan guru kelas 3 antusias dari peserta didik juga mempengaruhi proses keberhasilan pembelajaran, peserta didik pada pembelajaran ini aktif membangun pengetahuannya dengan tindakan yang cekatan untuk menjalankan setiap langkah-langkah yang diberikan guru hingga membentuk satu hasil karya. Karya tersebut mendapatkan apresiasi dari guru. Rencana dari hasil pembelajaran dari proyek tersebut lebih lanjut akan dibuatkan program sekolah untuk menampilkan hasil karya peserta didik seperti pada pecan seni sekolah.

Menurut wawancara dengan guru kelas 4 potensi peserta didik akan terus digali dan dikembangkan sesuai minat pada bidang tertentu, mengingat peserta didik tidak hanya cerdas dalam bidang pengetahuan juga namun harus mempunyai skill lain yang bagus agar dapat menjadi bekal untuk kehidupannya. Cara yang dilakukan dengan mengaktifkan kecerdasan yang berhubungan dengan psikomotorik peserta didik misalnya bernyanyi, melukis, memainkan alat music atau membuat produk yang membutuhkan aktivitas fisik yang lebih daripada aktivitas dalam kelas.

b. Faktor Penghambat

Menurut wawancara dengan kepala sekolah yang dilaksanakan dengan kepala sekolah pembelajaran berbasis proyek juga memiliki beberapa kelemahan guru sulit beradaptasi dengan model pembelajaran baru terutama berbasis proyek ini karena membutuhkan persiapan yang matang jadi guru lebih suka mengajar dengan metode konvensional karena lebih dianggapkan sederhana dan tidak rumit.

Menurut wawancara dengan guru kelas ialah waktu dalam pembelajaran yang diperlukan lebih banyak untuk menyelesaikan sebuah proyek, pembelajaran ini juga memerlukan dana selain itu harus mencari alat dan bahan untuk proyek. Jika dari sisi peserta didik, ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok atau hanya mengandalkan temannya, tidak dapat memahami topik yang diberikan atau kesulitan dalam langkah-langkah pengerjaan hingga guru harus memberikan penjelasan yang berulang.

Pembelajaran berbasis proyek sangat bervariasi yang dapat dilakukan secara kolaboratif antara peserta didik dan guru. Kegiatan ini meningkatkan minat peserta didik pada materi pembelajaran karena keterlibatan peserta didik ikut terlibat menyelesaikan masalah autentik dan konkret, kerja kelompok, dan mencari alternatif solusi masalah. Dengan kerja proyek peserta didik mengaplikasikan semua pengetahuan yang didapatkan dalam pembelajaran. Kemampuan peserta didik terbentuk secara utuh untuk karena berusaha memformulasi rencana, kemajuan proyek dan melaksaperta didikan solusi masalah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Menurut Thomas dalam Priansah dan Setiani (2015) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek yang dimaksud ialah menyajikan tugas-tugas yang kompleks bagi peserta didik yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, merangsang kemampuan dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Menurut pengamatan di salah satu sekolah dasar di karanganyar hasil dari kerja proyek berupa pembuatan tempat pensil dari stik es krim peserta didik sangat inovatif, kreatif dan menarik, hasil karya yang dihasilkan sangat beragam banyak diantara hasil karya peserta didik yang jauh lebih bagus dari contoh yang diberikan guru hanya ada beberapa yang tidak sesuai dengan contoh yang diajarkan, karena peserta didik tersebut kurang bimbingan dan anggota kelompoknya tidak kompak dalam mengerjakan tugas.

Menurut hasil pengamatan dan wawancara di sekolah tersebut faktor pendukung pembelajaran berbasis proyek ialah tersedianya sarana dan pra sarana untuk melakspekerta didikan pembelajaran, dukungan dari stakeholder sekolah, motivasi dan antusias peserta didik yang tinggi, fasilitas yang memadai dan dukungan orangtua peserta didik. Sementara itu factor prnghambatnya ialah memerlukan banyak waktu, membutuhkan biaya, guru kelas mengajar dengan cara konvensional, peserta didik yang kurang aktif, alat dan bahan harus dipersiapkan serta pembelajaran harus matang.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Amalia, Tika, Martianman, Junaedi. 2017. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pertumbuhan dan perkembangan Manusia. <https://www.dictio.id/t/faktor-faktor-apa-saja-yang-mempengaruhipertumbuhan-dan-perkembangan-manusia/13149>
- [2] Ambardini Rachmah Laksmi. 2009. Pendidikan Jasmani dan Prestasi Akademik: Tinjauan Neurosains. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Vol 6, No 1 (2009) Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- [3] Ananto. Purnomo. 2000. *Kesegaran Jasmani dan Kesehatan Mental*: Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- [4] Elizabeth B. Hurlock. 1980. *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang Rentang Kehidupan*. Surabaya. Erlangga.
- [5] Harefa, Febriwan. 2018. Belajar Metode Pendidikan yang Digunakan oleh Finlandia, <https://www.kompasiana.com/iwan02/5ae961d7bde575124545cd43/belajar-metode-pendidikan-yang-digunakan-oleh-negarafinlandia?page=all#>, diakses tanggal 16 April 2019.
- [6] Harususilo, Yohane Enggar. 2019. Tidak hanya Pendidikan, Finlandia Hebat dalam 3 Hal Ini, <https://edukasi.kompas.com/read/2019/04/20/10300061/tidak-hanya-pendidikan-finlandia-hebat-dalam-3-halini-?page=all>, diakses tanggal 20 Agustus 2019.
- [7] Haryadi. Toto. 2015. *Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku”*. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.
- [8] Hendrayuda Viktor. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Akuatik di Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Lit-Litan*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- [9] Kemendikbud. 2014a. Permendikbud Nomor 21, Tahun 2014 tentang Standar Isi.
- [10] Kemendikbud. 2014b. Permendikbud Nomor 22, Tahun 2014 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [11] Kemendikbud. 2014c. Permendikbud Nomor 24, Tahun 2014 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD/MI.
- [12] Kemendikbud. 2016. Permendikbud Nomor 20, Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). 64
- [13] Kemendikbud. 2018. Permendikbud Nomor 37, Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang
- [14] Walker Timothy D., 2017. *Teach Like Finland*. Jakarta: Grasindo.