

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
(PjBL) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA
KASTI PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 003 AIR LENGIT**

Eko Suryana¹, Kms Muhammad Amin Fauzi², Andayani³

¹Universitas Terbuka, ²Universitas Negeri Medan, ³Universitas Terbuka

¹ekosuryana90@gmail.com, ²aminunimed29@gmail.com, ³anda@email.ut.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Project Based Learning (PjBL) in baseball games to increase the learning motivation of 5th grade students of SD Negeri 003 Air Lengit. This model is designed to encourage the creation of a dynamic, creative, interactive and collaborative learning ecosystem. This is done through the implementation of project completion related to understanding, mastery of competencies and implementation in baseball games. This research stage was carried out through a qualitative descriptive approach consisting of five stages of Project Based Learning (PjBL), namely: Project Determination, Project Planning, Project Implementation, Monitoring and Evaluation, Presentation of Results and Reflection. Data collection methods include observation, interviews, and documentation of student activities while learning PJOK. The results of the study indicate that the implementation of PjBL is able to increase motivation, creativity, and active involvement of students. Students show enthusiasm and increased competence in baseball games. A very common obstacle faced is the difference in students' initial competency levels in mastering and practicing baseball games.

Keywords: Project Based Learning (PjBL), Learning Motivation, Small Ball Games, Rounders

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implemetasi Pembelajaran berbasis project based learning (PjBL) pada permainan bola kasti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri 003 Air Lengit. Model ini disusun untuk mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan interaktif serta kolaboratif. Hal ini dilakukan melalui penerapan penyelesaian proyek yang terkait dengan pemahaman, penguasaan kompetensi dan implementasi dalam permainan bola kasti . Tahap penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang terdiri dari lima tahap Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yaitu: Penentuan proyek, Perencanaan proyek, Pelaksanaan proyek, Pemantauan dan Evaluasi, Presentasi Hasil serta Refleksi. Metode pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai kegiatan siswa

saat belajar PJOK. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa. Siswa memperlihatkan antusiasme dan peningkatan kompetensi dalam permainan bola kasti. Kendala yang sangat umum dihadapi adalah perbedaan tingkat kompetensi awal siswa dalam penguasaan dan praktik permainan kasti.

Kata Kunci: Project Based Learning (PjBL), Motivasi belajar, Permainan Bola Kecil, Kasti

A. Pendahuluan

Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PJOK merupakan faktor penting untuk menumbuhkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Di SDN 003 Air Lengit, terutama pada siswa kelas V, pengamatan menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang terlibat langsung dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dan kemampuan berpikir strategis.

Salah satu penyebab rendahnya keterlibatan tersebut adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya mendukung aktivitas fisik serta interaksi sosial yang dapat memancing minat belajar. Penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) melalui permainan bola kasti

menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya bergerak secara aktif, tetapi juga belajar berkolaborasi, berkomunikasi efektif, dan merancang strategi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang.

Meski demikian, pelaksanaan PjBL dengan media permainan bola kasti di kelas V SDN 003 Air Lengit masih belum optimal. Diperlukan perencanaan dan pelaksanaan yang lebih terstruktur agar permainan kasti dapat digunakan secara efektif sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat, keaktifan, serta keterampilan sosial dan fisik siswa.

Supaya berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, para pengajar perlu merancang metode pembelajaran yang kreatif, mendorong interaksi, dan mengedepankan kebutuhan individual

siswa. Agar mampu meningkatkan semangat belajar siswa, guru perlu merancang model studi yang inovatif, melibatkan interaksi aktif, dan memperhatikan kebutuhan masing-masing siswa. Alasan di balik ini adalah karena salah satu keahlian penting yang akan diperlukan oleh siswa di masa depan adalah kemampuan tersebut.

Implementasi dari pembelajaran PJOK dengan proyek dalam permainan kasti merupakan langkah penting dalam memadukan olahraga ke dalam pendidikan. Permainan bola kasti menawarkan suasana yang menyenangkan melalui metode pembelajaran berbasis permainan, aktivitas fisik dilapangan sukses menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan menyenangkan. Sementara proyek memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dalam permainan bola kasti, penggunaan proyek ini dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih dinamis, kolaboratif, serta sesuai konteks. Hal ini menyoroti pentingnya mendesain dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aktivitas fisik guna

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan yang memungkinkan siswa merencanakan, melaksanakan, dan menyajikan hasil proyek secara mandiri dan kolaboratif. Daniel dalam Aji et al. (2023) menyebut PjBL sebagai model yang menekankan pada kemandirian dan kerja tim dalam menyelesaikan proyek. Siswa terlibat aktif dalam menyelidiki masalah kompleks dan menghasilkan solusi konkret. Alawiyah dalam Safitri et al. (2023) menyatakan bahwa PjBL meningkatkan rasa percaya diri melalui interaksi kelompok, penelitian, dan pemecahan masalah.

Penggunaan pembelajaran berbasis gerak dan praktik dilapangan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Permainan bola kasti berperan sebagai alat pendidikan yang mengembangkan semangat persaingan yang positif. Permainan kasti mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan gerak, pengambilan keputusan, kolaborasi dan lain sebagainya. Dalam konteks ini, penggabungan Pembelajaran Berbasis proyek dengan permainan

bola kasti ini dapat meningkatkan motivasi siswa, baik dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar .

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang fokus pada siswa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Keterampilan ini sangat penting dalam mengoptimalkan potensi siswa agar dapat berinovasi dan mengekspresikan diri dengan baik.

Tujuan dari pengembangan dan penerapan model pembelajaran ini adalah untuk:

1. Meningkatkan semangat belajar siswa kelas V SD Negeri 003 Air Lengit dengan menggunakan pendekatan Proyek Based Learning yang inovatif dan interaktif.
2. Dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek, aktivitas pembelajaran menjadi lebih mendalam, berarti, dan menyenangkan.
3. Mengajak siswa untuk mempertimbangkan solusi terhadap tantangan

kehidupan nyata dengan pendekatan yang lebih kritis, kreatif, kolaboratif, dan konstruktif.

4. Meningkatkan peran guru sebagai ujung tombak dan pendukung dalam pengembangan pedagogi yang mengacu pada 8 dimensi lulusan yang menekankan pada integrasi keterampilan gerak dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Sebagai hasilnya, di tingkat pendidikan dasar, penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dapat memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran PJOK khusus untuk materi permainan bola kasti, penting bagi siswa untuk mengalokasikan waktu dan energi secara optimal guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sekaligus mengembangkan keterampilan motorik, kebiasaan yang positif, serta kecakapan baru. Proses pembelajaran ini didukung oleh pengalaman praktik yang

komprehensif serta metode pembelajaran yang beragam dan terstruktur, yang bisa diperoleh melalui pelatihan khusus, pendidikan formal, maupun kurikulum yang dirancang secara strategis. Dengan adanya peserta didik yang terlatih dan berpengetahuan, maka kualitas sumber daya manusia pun akan semakin meningkat, yang pada akhirnya menjadi modal penting bagi kemajuan dan pembangunan suatu bangsa.

Sementara itu Muhamad Faizul Amirudin dalam penelitiannya mengatakan bahwa daya saing bangsa ditentukan juga oleh pendidikan sebagai salah satu indikator. Sumber daya manusia yang bermutu didapat dari pendidikan baik itu secara formal maupun tidak formal serta informal dan didukung oleh pelatihan ketrampilan di dunia kerja. Di situlah melahirkan negara besar yang memiliki potensi dalam meningkatkan daya saing bangsa di segala lini kehidupan. (Amirudin, 2019).

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka pikir yang menjelaskan langkah-langkah

sistematis dalam mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain itu, model ini juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembang pembelajaran. Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022).

Secara keseluruhan, pandangan Kadir (2025) menekankan sinergi antara pendekatan PjBL yang berpusat pada siswa (student-centered) dengan alat media modern. Hasilnya adalah lingkungan belajar yang tidak hanya berfokus pada produk akhir proyek, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mendalam, relevan, dan terkelola dengan baik.

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat diintegrasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan menggunakan media, proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien. Kadir, A. (2025).

Setyo, A.A., S.Pd.,M.Pd, dkk (2020:18) Sebuah masalah merujuk pada situasi yang dianggap sebagai tantangan dan membutuhkan penyelesaian. Akan tetapi, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan yang berbeda dari prosedur biasa atau cara-cara

yang telah diterapkan sebelumnya. Oleh karena itu, kita membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif untuk mengatasinya.

Proyek Based Learning (PjBL), yaitu model pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian proyek nyata sebagai media pembelajaran. Proyek Based Learning bertujuan meningkatkan keterampilan siswa melalui pengalaman langsung mengerjakan proyek yang relevan dengan dunia nyata. Dalam penerapannya, PjBL menekankan pentingnya hubungan antara teori dan praktik agar siswa dapat mengembangkan kompetensi yang kompleks secara menyeluruh. Dengan mengerjakan proyek nyata, siswa didorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif guna mengatasi tantangan yang ada. Model ini terus berkembang karena kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari dengan lebih efektif.

Pemikiran yang mendasari PBL berakar pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan pentingnya pengalaman

belajar aktif dalam membangun pengetahuan, Piaget dan Lev Vygotsky dalam Mallu, S., (2024:15) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam membentuk pemahaman baru berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Pemilihan model pembelajaran merupakan langkah penting yang dilakukan oleh guru untuk melahirkan pengalaman belajar yang bermakna. Model yang efektif tidak sekedar mendukung siswa dalam meraih pencapaian akademik, tetapi juga memiliki peran kunci dalam membentuk karakter, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keahlian yang diperlukan di abad 21. Semua ini ditujukan untuk meraih hasil pembelajaran yang diharapkan. Prastowo, B. F., dkk (2025:2249).

(Sudrajat & Budiarti, 2020) dalam Munir, N. S., dkk. (2024:2168) Salah satu pendekatan yang bisa membantu guru dalam memberikan materi adalah model pembelajaran berbasis proyek. Project Based Learning merupakan suatu pendekatan inovatif yang melibatkan

pengerjaan proyek. Dalam model ini, peserta didik secara mandiri berpartisipasi dalam mengembangkan dan menyusun pembelajaran mereka sendiri.

Guru harus mampu menangkap esensi dari penggunaan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar materi ajar dapat disampaikan dengan lebih efektif dan efisien kepada siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan (Afrom, dkk., 2023).

Materi permainan bola kasti melalui pendekatan pembelajaran proyek (Project Based Learning). Pembelajaran bola kasti dengan model proyek sangat penting untuk memberikan pengalaman praktis kepada siswa kelas 5 dalam menerapkan teknik dasar dan strategi permainan secara langsung. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar bermain, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja sama, koordinasi, dan pemecahan masalah di lapangan. Penggunaan media dan alat pendukung yang interaktif dalam pembelajaran bola kasti dapat memperkaya proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi

serta memahami permainan secara menyeluruh.

Pengajar menggunakan alat dan media yang menarik untuk menghasilkan materi pembelajaran tentang permainan bola kasti yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi siswa. Siswa diajak aktif untuk memperkaya proses pembelajaran melalui kegiatan seperti bekerja dalam kelompok untuk merancang strategi, teknik, atau proyek terkait permainan kasti. Pendekatan ini mendorong kreativitas, kerja sama, dan keterlibatan siswa secara langsung dalam memahami dan mengembangkan keterampilan bermain kasti.

(Dwipayana, Redhana, & Juniartina, 2020) dalam Meyvita, I., dkk (2024) Pendidikan yang tidak inovatif dan membosankan, seperti yang sering disampaikan oleh guru, membuat siswa merasa jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Pendidikan jasmani menurut Soepartono (2000 : 1) merupakan pendidikan yang menggunakan

aktifitas sebagai media utama untuk mencapai tujuan.

PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, kesehatan mental, serta nilai-nilai sosial siswa melalui aktivitas jasmani yang terstruktur (Faisal & Mas'ud, 2024; Pratiwi & Oktaviani, 2018).

Pemakaian media interaktif dapat menyajikan pengalaman belajar yang menarik, seperti melalui permainan edukatif atau video interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa (Arum, 2014). Selain itu, media ini memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil kerja siswa, sehingga mereka bisa memahami perkembangan dan aspek yang perlu diperbaiki, yang akhirnya meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi mereka.

Robert M. Gagné (1999) menyebutkan bahwa hasil pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan adanya kondisi internal dan eksternal yang baik. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik menurut Rofa'ah juga memiliki

pengaruh terhadap hasil pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan model pembelajaran Proyek Based Learning (PjBL) yang didukung oleh media permainan kasti dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2018:137), penelitian kualitatif menggunakan tiga model metode analisis data, yaitu verifikasi, penyajian, dan reduksi data.

Pengumpulan data dan penelitian lapangan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 003 Air Lengit, pada tanggal 9, 16, dan 23 Oktober 2025. Penelitian ini dilakukan selama pelajaran PJOK kelas 5. Saya sebagai Guru PJOK tersebut adalah fasilitator utama sekaligus peneliti dan pengamat aktif selama kegiatan kelas.

Subjek penelitian terdiri dari 6 siswa laki - laki dan 11 diantaranya adalah perempuan, semua merupakan siswa kelas V. Para peserta menunjukkan beragam kinerja akademis dan motivasi. Sebagian

siswa sangat antusias saat pelajaran berlangsung, sementara yang lain cenderung pasif dalam metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pengajaran.

Implementasi model *Projek Based Learning* (PjBL) pada permainan bola kasti dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Orientasi Peserta Didik terhadap Masalah

Pada tahap ini, saya sebagai guru PJOK memulai kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan topik permainan bola kasti dengan kehidupan nyata siswa.

Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi mereka, saya menampilkan video singkat mengenai permainan tradisional Indonesia dan pentingnya kerja sama dalam olahraga beregu.

Setelah menyimak tayangan tersebut, siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering muncul dalam permainan kasti, misalnya kurangnya kerja sama tim, kesulitan memukul bola, atau rendahnya semangat dalam bermain.

Siswa kemudian berdiskusi mengenai strategi dan solusi untuk meningkatkan kekompakan, sportivitas, serta motivasi dalam bermain kasti.

2. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

Saya membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 3–4 orang dengan pembagian peran seperti pemimpin tim, pencatat, pengamat, dan pelapor.

Setiap kelompok kemudian menetapkan fokus proyek, misalnya:

- a. Meningkatkan teknik memukul bola dengan benar,
- b. Melatih koordinasi tim,
- c. Membuat peraturan permainan mini kasti, atau
- d. Menyusun strategi permainan yang menyenangkan.

Saya memberikan arahan umum tentang tujuan proyek, waktu pelaksanaan, serta kriteria keberhasilan.

3. Membimbing Penyelidikan dan Perencanaan Proyek

Pada tahap ini, setiap kelompok menyusun rencana kegiatan proyek.

Siswa menulis dalam lembar kerja proyek (LKP) mengenai langkah-

langkah latihan, alat dan bahan yang diperlukan (seperti bola tenis, pemukul, dan peluit), serta strategi pelaksanaan.

Sebagai fasilitator, saya membantu setiap kelompok memahami konsep dasar peraturan permainan bola kasti dan cara melakukan observasi terhadap keterampilan bermain.

Setiap kelompok juga diminta mendokumentasikan kegiatan latihan mereka melalui foto atau video sederhana.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya (Investigasi dan Implementasi Proyek)

Setiap kelompok melaksanakan proyeknya sesuai rencana. Saya mendampingi siswa di lapangan saat mereka:

- a. Melakukan latihan teknik dasar kasti (melempar, menangkap, memukul, dan berlari),
- b. Menyusun aturan mini game, dan
- c. Menerapkan kerja sama tim dalam permainan.
- d. Hasil kegiatan mereka berupa produk nyata, seperti:
- e. Video pendek latihan dan permainan kasti kelompok,

f. Poster digital bertema “Semangat Bermain Kasti Tanpa Menyerah”, atau

g. Mini turnamen antar kelompok yang menonjolkan nilai sportivitas.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses serta Hasil Proyek

Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Saya memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan umpan balik terhadap kelompok lain.

Selanjutnya, saya bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran:

- a. Apa kesulitan yang dialami selama proyek,
- b. Apa yang sudah berhasil,
- c. Nilai-nilai apa yang dipelajari dari kegiatan ini (seperti kerja sama, semangat, tanggung jawab, dan sportivitas).

Untuk mengevaluasi hasil belajar, saya menggunakan lembar observasi keterampilan, rubrik penilaian proyek, serta kuis reflektif berbasis aplikasi kahoot dengan 10 soal tentang aturan permainan bola

kasti dan nilai karakter dalam olahraga.

6. Penutup dan Refleksi Akhir

Sebagai penutup, siswa bersama guru menyimpulkan manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam permainan bola kasti.

Saya mengajak siswa untuk menyadari bahwa belajar kasti bukan sekadar olahraga, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan semangat, kerja sama, dan rasa percaya diri.

Kegiatan ditutup dengan penyerahan apresiasi sederhana kepada kelompok yang paling aktif dan kreatif dalam menyelesaikan proyeknya.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

1. Pengamatan langsung terhadap kegiatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
2. Wawancara singkat dilakukan dengan guru dan sejumlah siswa untuk menggali pandangan mereka mengenai pemanfaatan PjBL yang didukung oleh permainan kasti.

3. Dokumentasi meliputi hasil karya siswa, aktivitas yang dilakukan di permainan kasti, serta catatan refleksi mengenai proses pembelajaran.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang mencakup beberapa langkah , yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang didukung oleh media permainan kasti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan

1. Penggunaan Sumber Belajar dan Multimedia

Dalam proses pembelajaran, fasilitator menggunakan berbagai sumber belajar yang kontekstual. Ini termasuk buku siswa PJOK, video tutorial, gambar ilustrasi dari Permainan kasti.

Keberhasilan:

- a. Para siswa sangat antusias saat menggunakan video tutorial.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan .
- c. Sumber belajar digital membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih visual.

Permasalahan:

- a. Tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan yang sama pada awalnya dalam menggunakan media permainan kasti.
- b. Terdapat gangguan koneksi internet ketika eksekusi nonton video tutorial permainan kasti.

Solusi:

- a. Sebelum pembelajaran dimulai , guru memberikan penjelasan teknis singkat.
- b. Jika koneksi terganggu, kegiatan dapat dialihkan ke mode offline.

2. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Model Project Based Learning (PjBL) diterapkan dalam pembelajaran permainan bola kasti melalui lima langkah utama, yaitu: pengenalan masalah, pengaturan siswa, penelitian, penciptaan produk, dan refleksi.

Sebagai guru PJOK, saya menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berdiskusi, bekerja sama, serta memecahkan permasalahan yang muncul selama praktik permainan berlangsung.

Langkah-langkah penerapan model PjBL dalam kegiatan pembelajaran permainan bola kasti adalah sebagai berikut:

Pengenalan Masalah

Saya memulai pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka bermain kasti, lalu menampilkan video pendek tentang teknik bermain kasti yang benar.

Melalui tayangan tersebut, siswa diajak untuk mengenali berbagai masalah nyata dalam permainan,

seperti kesulitan memukul bola, kurangnya koordinasi antarpemain, dan menurunnya semangat tim.

Dari situ, siswa diarahkan untuk menentukan fokus proyek, misalnya “Bagaimana cara meningkatkan kekompakan dan teknik bermain dalam permainan bola kasti?”

Pengaturan Siswa dalam Kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan pembagian peran yang jelas seperti ketua, pencatat, pengamat, dan pelapor.

Setiap kelompok mendiskusikan strategi latihan atau bentuk permainan inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan dasar bola kasti.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan mengenai tugas setiap anggota kelompok serta cara menyusun rencana kerja sederhana.

Penelitian dan Pelaksanaan Proyek

Pada tahap ini, setiap kelompok melakukan pengamatan dan percobaan di lapangan sekolah.

Mereka mencoba menerapkan teknik dasar yang telah dipelajari (melempar, menangkap, memukul,

dan berlari) sambil mencari solusi terhadap masalah yang diangkat.

Siswa mencatat hasil pengamatan, melakukan latihan berulang, dan mendokumentasikan kegiatan melalui foto atau video.

Guru memberikan bimbingan dan umpan balik agar setiap kelompok dapat memperbaiki teknik serta strategi bermainnya.

Penciptaan Produk dan Presentasi

Setiap kelompok menghasilkan produk proyek, seperti:

Video pendek tentang teknik bermain bola kasti,

Poster digital bertema “Semangat Bermain Kasti dengan Sportivitas”, atau

Permainan mini kasti hasil inovasi kelompok.

Kelompok kemudian mempresentasikan hasil proyeknya di depan teman-teman dan guru, menjelaskan proses, kesulitan, dan solusi yang mereka temukan selama pelaksanaan proyek.

Refleksi dan Evaluasi

Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan.

Siswa diajak untuk menceritakan pengalaman mereka: hal yang menyenangkan, tantangan yang dihadapi, serta nilai-nilai karakter yang diperoleh seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas.

Guru menggunakan lembar observasi keterampilan dan rubrik proyek untuk menilai kinerja siswa serta memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling kreatif dan kompak.

Keberhasilan:

- a. Para siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan permainan bola kasti.
- b. Terjadi peningkatan dalam kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan keberanian mengemukakan pendapat.
- c. Proses pembelajaran terasa lebih menarik dan relevan karena dihubungkan dengan pengalaman bermain secara langsung di lapangan.

Permasalahan:

- a. Beberapa siswa mengalami kesulitan awal dalam memahami prosedur proyek dan pembagian tugas kelompok.

b. Waktu pelaksanaan menjadi lebih panjang, terutama karena proses diskusi dan latihan membutuhkan bimbingan tambahan dari guru.

c. Tingkat keterlibatan siswa masih bervariasi; beberapa siswa lebih dominan sementara yang lain perlu lebih banyak motivasi untuk aktif.

2. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara formatif dan sumatif.

- a. Asesmen formatif dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa, menilai produk yang dibuat setelah pembelajaran.
- b. Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir kegiatan dengan cara proyek kelompok yang menghasilkan strategi memenangkan permainan kasti.

Keberhasilan:

- a. Aktivitas permainan kasti dengan menekankan persaingan dalam liga kompetisi antar kelompok yang bersifat kompetitif.
- b. Penilaian proyek mendorong siswa untuk

bekerja sama dan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam kelompok mereka.

Permasalahan:

- a. Beberapa siswa masih bermain dengan caranya masing-masing, belum terjalin kerja sama tim yang solid.
- b. Penilaian untuk produk strategi tim dalam memenangkan permainan harus menggunakan kriteria yang jelas agar hasilnya bisa bersifat objektif.

Solusi:

- a. Guru menegaskan bahwa permainan kasti adalah permainan tim sehingga harus menekankan kerja sama tim dan bermain dengan semangat kebersamaan.
- b. Membuat rubrik penilaian proyek yang mencakup indikator kreativitas, konten, dan kerjasama.

4. Pelaksanaan

Sintaks/Prosedur

Pembelajaran dan Upaya Guru Membangun Motivasi

Guru menjalankan proses pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah dalam PjBL, sambil memerhatikan faktor-faktor motivasi, kreativitas, dan interaksi sosial peserta didik. Dalam tahap orientasi masalah, guru mempersembahkan video singkat yang menggambarkan fenomena kompetensi penting dalam permainan kasti yang masih belum sepenuhnya dikuasai siswa. Pada tahap penelitian, guru mendorong siswa untuk secara mandiri mencari informasi tambahan dan berbagi ide satu sama lain.

Keberhasilan:

- a. Siswa terlihat lebih percaya diri dan sering mengajukan pertanyaan.
- b. Terdapat interaksi yang baik di antara siswa dalam kelompok.
- c. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, dengan siswa terdorong untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Permasalahan:

- a. Beberapa siswa masih mengandalkan teman

sekelompok yang lebih aktif.

- b. Waktu refleksi kadang-kadang tidak dimanfaatkan secara optimal.

Solusi:

- a. Fasilitator menetapkan tugas tertentu untuk masing-masing anggota tim, seperti pemimpin, pencatat, pembicara, dan pengamat.
- b. Mengadakan refleksi pribadi setelah setiap pertemuan guna memperkuat rasa tanggung jawab individu..

5. Tahapan dan Keberhasilan Guru Membangun Motivasi, Kreativitas, dan Interaksi Siswa

Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan memberikan dorongan positif melalui pujian dan penghargaan terhadap hasil kerja kelompok. Guru juga mengajarkan bagaimana cara berbagi ide secara sopan serta menghormati pandangan orang lain. Pada tahap penelitian/observasi, siswa diberikan kebebasan untuk memilih bentuk karya strategi permainan kasti

mereka, yang memungkinkan kreativitas mereka berkembang dengan baik.

Keberhasilan:

- a. Peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan partisipasi mereka di setiap tahap.
- b. Kreativitas siswa tampak dari berbagai strategi untuk memenangkan permainan kasti.
- c. Terdapat interaksi sosial yang positif serta rasa tanggung jawab di dalam kelompok.

Permasalahan:

- a. Sebagian siswa masih merasa canggung saat harus berbicara di depan kelas.
- b. Terdapat perbedaan yang jelas dalam kemampuan menguasai keterampilan dasar dalam permainan kasti antara para siswa.

Solusi:

- a. Guru menerapkan strategi peer mentoring, di mana siswa yang lebih terampil membantu teman lain.

- b. Menggunakan pendekatan apresiasi hasil kerja tanpa membandingkan antar kelompok.

6. Penerapan Budaya dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran

Penerapan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dilakukan dengan menghubungkan konteks permasalahan yang diangkat dalam pembelajaran kepada kehidupan sehari-hari di sekitar Air Lengit. Contohnya, dalam materi mengenai keterampilan dasar memukul, melempar dan menangkap bola kasti serta melempar sasaran. Para siswa diajak untuk berdiskusi tentang manfaat penguasaan kompetensi permainan kasti dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat desa Air Lengit.

Keberhasilan:

- a. Siswa menunjukkan kepedulian dan rasa tanggung jawab terhadap pentingnya menguasai keterampilan dasar permainan kasti.
- b. Proses pembelajaran terasa terkait dengan

kehidupan sehari-hari mereka.

- c. Nilai-nilai karakter seperti kolaborasi dan disiplin mengalami peningkatan.

Permasalahan:

- a. Masih ada siswa yang belum sepenuhnya mengerti keterkaitan antara materi dan nilai-nilai budaya yang sedang dibahas.
- b. Diskusi mengenai kearifan lokal terkadang meluas dari topik yang seharusnya dibahas.

Solusi:

- a. Menegaskan keterkaitan antara kompetensi permainan kasti dengan kebiasaan kehidupan sehari-hari masyarakat desa Air Lengit yang mayoritas sebagai petani kemudian digunakan sebagai bagian dari proses belajar.
- b. Guru memprioritaskan diskusi untuk menyoroti keterkaitan antara masalah yang ada, solusi yang diusulkan, dan

budaya yang perlu dikembangkan.

Pembahasan

Hasil dari studi ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang memadukan permainan kasti dengan konsep liga kasti dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Keberhasilan ini sejalan dengan banyak penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, motivasi belajar, serta hasil pembelajaran.

1. Keberhasilan Penggunaan Model PjBL dan Media Pembelajaran

Implementasi PjBL di SD Negeri 003 Air Lengit telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Keberhasilan penggunaan model dan media pembelajaran:

Studi ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh Pembelajaran Berbasis proyek terhadap proses belajar mengajar di SD Negeri 003 Air Lengit. Berdasarkan riset penulis,

telah ditemukan bahwa menerapkan pembelajaran berbasis proyek berkorelasi dengan aktifnya partisipasi murid selama pembelajaran di kelas.

Para siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan ide-ide kreatif saat menghadapi masalah yang berkaitan dengan konteks nyata.

Mereka mengamati bahwa liga kasti dalam permainan bola kasti terbukti efektif sebagai alat interaktif yang meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa. Siswa SD Negeri 003 Air Lengit menunjukkan antusiasme yang besar dalam membuat mendeskripsikan strategi tim dalam memenangkan permainan kasti. Ini adalah indikasi bahwa motivasi intrinsik mereka telah meningkat.

2. Hambatan dan Solusi dalam Pelaksanaan Model

Implementasi, meskipun menunjukkan keberhasilan, juga menghadapi beberapa rintangan teknis dan pedagogis. Di antara rintangan tersebut adalah kesenjangan kemampuan awal setiap siswa, serta kesulitan membuat

laporan proyek yang dihadapi beberapa siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan sesi peningkatan kompetensi siswa dalam menyusun dan melaporkan hasil kerja mereka dalam sebuah proyek.

Keberhasilan Penerapan Strategi Pembelajaran

Implementasi PjBL yang didukung oleh aktivitas permainan bola kasti dengan liga kompetisi telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Para siswa menjadi lebih antusias karena pengalaman belajar disajikan melalui tantangan dan aktivitas nyata melalui permainan di lapangan dengan suasana kompetisis. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Munir et al. (2024) dan Kadir (2025), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas peserta didik.

Model pembelajaran yang berfokus pada proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena melibatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses belajar. Di SD Negeri 003 Air Lengit, para siswa terlibat aktif dalam

permainan liga kasti dan menyajikan hasil belajar mereka dalam bentuk laporan proyek.

3. Pelaksanaan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran

Asesmen formatif dan sumatif dalam penelitian ini dilakukan menggunakan unjuk kerja, observasi, dan proyek laporan. Dalam asesmen sumatif, proyek laporan strategi tim dalam memenangkan kompetisi liga kasti dan praktek dalam permainan langsung dinilai efektif untuk mengukur aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa.

4. Penerapan Nilai Budaya dan Kearifan Lokal

Menggabungkan nilai-nilai budaya setempat dalam penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) merupakan hal yang sangat signifikan. Para guru menghubungkan masalah pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya, contohnya terkait gemarnya ibu-ibu PKK melaksanakan pertandingan kasti pada beberapa event.

Implementasi kearifan lokal di SD Negeri 003 Air Lengit turut mendukung pembelajaran yang berarti, karena para siswa dapat

memahami nilai-nilai gotong royong dan rasa tanggung jawab melalui kegiatan kelompok. Temuan ini mendukung pandangan Salamun et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang inovatif harus memasukkan nilai-nilai budaya untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

5. Hasil dan Implikasi Penelitian

Secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek yang dikombinasikan dengan Permainan kasti dalam bentuk liga kasti secara positif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan model proyek ini menekankan fakta bahwa siswa memiliki tanggung jawab kritis dan mendasar sebagai fasilitator, inovator, dan motivator dalam lingkungan belajar. Terlepas dari kendala teknis dan perbedaan kompetensi awal di antara siswa, upaya fleksibel dan respons inovatif guru tetap menjaga efektivitas pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan model Proyek Based Learning pada permainan bola kasti di kelas V SD Negeri 003 Air Lengit dapat disimpulkan bahwa model PjBL efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa pada saat pembelajaran PJOK. Berdasarkan penilaian formatif, partisipasi dan motivasi siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif mereka keterlibatan aktif dan kepercayaan diri mereka dalam mempresentasikan strategi dan laporan proyek mereka. Nilai rata-rata dari evaluasi sumatif juga meningkat dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya sarana penunjang permainan kasti seperti ketersediaan bola, pemukul, tinag hinggap hingga rendahnya kualitas lapangan karena berupa tanah dengan batu-batu cadas yang membahayakan saat berolahraga. Intervensi yang diterapkan berupa:

1. Memberikan waktu tambahan dan instruksi tentang cara menguasai keterampilan dasar permainan bola kasti

dan strategi memenangkan permainan.

2. Membentuk kelompok heterogen di mana siswa yang lebih unggul akan membantu teman nya yang kurang unggul.
3. Mempersiapkan kegiatan alternatif apabila kondisi hujan agar tetap bisa melaksanakan pembelajaran.

Singkatnya, model ini efektif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar, mendorong rasa ingin tahu serta tanggung jawab dan kolaborasi di antara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniartini, K. A., Astra, I. K. B., & Adnyana, I. K. S. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Materi Teknik Dasar Passing Bola Voli Kelas V SD No. 10 Jimbaran Tahun 2024/2025. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 3567–3582. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20354>
- Safitri, R., Alnedral, A., Gusril, G., Wahyuri, A. S., & Ockta, Y. (2023). Pengaruh Model

Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning dengan Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Atletik Lari Jarak Pendek. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 20-29.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).

Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak model pembelajaran problem based learning berbantuan media Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 214-222.

Widiyono, Y., & Purwanto, J. (2025). Inovasi Strategi pembelajaran pendekatan kreatif dalam kelas modern.

Ledoh, C. C., Rustiyana, R., Kuswanti, F., Kadir, F., Putri, A. W. S., & Permana, I. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Abad 21. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Pratiwi, D., Putra, S., Darwiyanti, A., Nansi, W. S., Saptadi, N. T. S.,

- Perang, B., ... & Alwi, M. (2024). Kebijakan Pendidikan. Sada Kurnia Pustaka.
- Hadi, A., & Ramadhana, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Kelas VIII-A MTs Negeri 2 Makassar. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 46-54.
- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). Model pembelajaran abad 21. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Munir, N. S., Deviv, S. ., Nurhasana, N., & Sarianti, F. . (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2167–2177.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2130>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Harahap, M. F. (2025). Softball Olahraga Menyenangkan. *NORMALISASI OLAHRAGA DAN AKTIVITAS FISIK DI ERA DIGITAL: Tantangan Menuju Indonesia Emas 2045*, 91.
- Angga, P. D., & Sari, A. J. (2025). Deep Learning: Bagaimana Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)?. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1373–1391.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3227>
- Serli Sapitri, & Ari Suriani. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* , 3(3), 282–292.
<https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Simarmata, I., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Yurfiah, Suleman, N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). Model-model pembelajaran inovatif . Yayasan Kita Menulis.

Muhammad, F. (2025). ANALISIS
PARTISIPASI BELAJAR
SISWA SUKU MELAYU
DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SDN 03 BUAK
LIMBANG TAHUN
PELAJARAN 2024/2025
(Doctoral dissertation, STKIP
PERSADA KHATULISTIWA).

Kadir, M. (2025). Pengembangan
Media Pembelajaran
Augmented Reality Materi
Keragaman Floran dan Fauna
di Indonesia Berbasis Android
untuk Siswa Kelas VIII SMP IT
Bina Insan Parepare (Doctoral
dissertation, IAIN Parepare).

Ristiani, R., Susanto, D., Amsad, L.
N., & Rahmawati, E. (2025).
Buku Referensi Model
Pembelajaran Inovatif. PT.
Sonpedia Publishing
Indonesia.