



Available Online at <https://journal-fkip.unsika.ac.id/index.php/speed>

Jurnal Speed (Sport, Physical Education and Empowerment), Volume 8 (1), Mei 2025

## **Peningkatan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui Penerapan *Model Project Based Learning***

Mochamad Arifin Satya Nugraha<sup>1\*</sup>, Resty Gustiawati<sup>2</sup>, Ega Trisna Rahayu<sup>3</sup>, Neneng Ernawati<sup>4</sup>, Nadila Nurul Fauziah<sup>5</sup>

<sup>15</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, <sup>23</sup>Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, <sup>4</sup>SMKS Bhineka Karawang,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang  
Jalan H.S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia.

E-mail: [Arifinsatyaa@gmail.com](mailto:Arifinsatyaa@gmail.com)

### **Abstrak**

Kreativitas menjadi salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan. Kemampuan peserta didik dalam beripikir kreatif saat ini masih dianggap kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi peran siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan tingkat kreativitas siswa setelah diberikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Metode ini menggunakan penelitian kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas X SMK Bhinneka Karawang, masing-masing terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Data dikumpulkan melalui angket kreativitas siswa dan lembar observasi penilaian kreativitas siswa. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis perbandingan nilai rata-rata sederhana. Studi ini menemukan bahwa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam pembelajaran PJOK di kelas X TJKT 3 SMKS Bhinneka Karawang dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Menurut hasil analisis data yang dilakukan terhadap dua siklus pembelajaran. Skor kreativitas rata-rata siswa meningkat sebesar 17% dari 12,06 pada Siklus I menjadi 14,09 pada Siklus II. Dengan nilai  $p = 0.000 (< 0.05)$ , hasil uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan.

**Kata Kunci:** Kreativitas; Pembelajaran Berbasis Proyek; PJOK; Kreativitas siswa; Kurikulum Merdeka.

## ***Increasing Student Creativity in Physical Education Learning Through the Application of Project Based Learning Model***

### **Abstract**

Creativity is one of the keys to a person's success in life. The ability of students to think creatively is currently still considered lacking. This is due to the lack of student participation in the learning process. The purpose of this study was to determine the level of student creativity after being given the application of the project-based learning model (PJBL). The research method used is classroom action research. This method uses quantitative research. The subjects of the study consisted of 32 students of class X SMK Bhinneka Karawang, each consisting of 16 males and 16 females. Data were collected through student creativity questionnaires and student creativity assessment observation sheets. Data analysis was carried out using simple average value comparison analysis techniques. This study found that using the project-based learning model (PjBL) in PJOK learning in class X TJKT 3 SMKS Bhinneka Karawang can significantly increase student creativity. According to the results of data analysis carried out on two learning cycles. The average creativity score of students increased by 17% from 12.06 in Cycle I to 14.09 in Cycle II. With a  $p$  value = 0.000 ( $< 0.05$ ), the results of the statistical test show that this increase is significant.

**Keywords:** Creativity; project-based learning; Physical Education; Student creativity; independent curriculum.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Salah satu komponen penting adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang berperan dalam meningkatkan kemampuan fisik sekaligus membentuk nilai-nilai sosial, emosional, dan kognitif siswa. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari kurikulum (Mustafa, 2022). Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Salah satu komponen penting adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang berperan dalam meningkatkan kemampuan fisik sekaligus membentuk nilai-nilai sosial, emosional, dan kognitif siswa (Saragih, 2016). Kreativitas, khususnya, sangat dibutuhkan dalam pendidikan olahraga karena berkaitan dengan pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Saragih, 2016). Namun, kenyataannya masih banyak pembelajaran PJOK yang berpusat pada guru dan cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi serta kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media yang interaktif membuat siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk menyalurkan ide-ide kreatif mereka secara optimal.

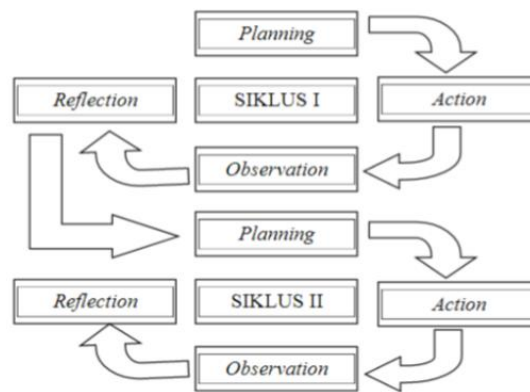
Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pembaruan strategi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah Project Based Learning (PjBL). Berbeda dengan model konvensional yang instruksional (berpusat pada guru), PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui proyek-proyek bermakna dan kontekstual. PjBL berfokus pada pemodelan proyek dengan hasil akhir sebuah produk dan memiliki kelebihan dalam memberi peserta didik insentif dan pengetahuan untuk menciptakan solusi orsinil. Dengan menerapkan pola ini, pendidik dapat berperan sebagai fasilitator. (Lestari & Ilhami, 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran PjBL berfokus pada pemodelan proyek dengan hasil akhir sebuah produk. Pembelajaran yang diberikan terdiri dari berbagai pengalaman proyek yang telah dilakukan, sehingga hasil akhir proyek adalah produk yang dihasilkan oleh aktivitas guru. Kelebihan PjBL adalah memberi peserta didik insentif dan pengetahuan untuk menciptakan solusi orsinil. Dengan menerapkan pola ini, diharapkan pendidik dapat berperan sebagai fasilitator dan bekerja sama dengan siswa mereka untuk membangun pengetahuan dan keterampilan sosial serta menilai siswa dari pengalaman belajarnya. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas. Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X SMK Bhinneka Karawang dalam pembelajaran PJOK melalui penerapan model Project Based Learning.

Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas X SMK Bhinneka Karawang dalam pembelajaran PJOK melalui penerapan model Project Based Learning. Diharapkan melalui penelitian ini, akan diperoleh model pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan zaman, tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PJOK melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). PTK dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti (dalam hal ini guru) untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang sedang berlangsung, sekaligus memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection), sebagaimana dikemukakan oleh (Aulia et al., 2024). Dalam setiap siklus, peneliti merancang pembelajaran PJOK berbasis PjBL dengan proyek berupa proyek teknologi dan proyek lapangan kemudian mengimplementasikannya di kelas, melakukan observasi terhadap aktivitas dan kreativitas siswa, dan selanjutnya melakukan refleksi untuk menentukan tindak lanjut.



**Gambar 1. Siklus Tahapan Penelitian (Aulia et al., 2024)**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X TJK 3 SMK Bhinneka Karawang tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 32 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi aktivitas dan kreativitas siswa, (2) angket kreativitas siswa, (3) dokumentasi kegiatan pembelajaran,

Indikator kreativitas siswa dalam penelitian ini mengacu pada teori (Guilford, 1966) yang mencakup aspek: (1) fluency (kelancaran ide), (2) flexibility (keluwesan dalam berpikir), (3) originality (keunikan ide), dan (4) elaboration (pengembangan ide). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung peningkatan skor kreativitas dari siklus ke siklus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan, penulis merancang modul ajar (RPP) yang sesuai dengan judul penelitian. Modul ajar ini berisi langkah-langkah pembelajaran dengan model penerapan PJBL. Hal lain yang disiapkan adalah lembar observasi untuk menilai kreativitas siswa. Pada tahap pelaksanaan, penulis melakukan penelitian tentang kreativitas siswa SMK Bhinneka melalui pembelajaran PJBL. Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran PJBL sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam tahap pelaksanaan, ada dua orang yang mengamati. Mereka mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan memastikan untuk mengamati aspek kreativitas apa saja yang muncul pada siswa. Pada tahap ini didapatkan data-data sebagai berikut:

**Tabel 1. Tabel Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I & II**

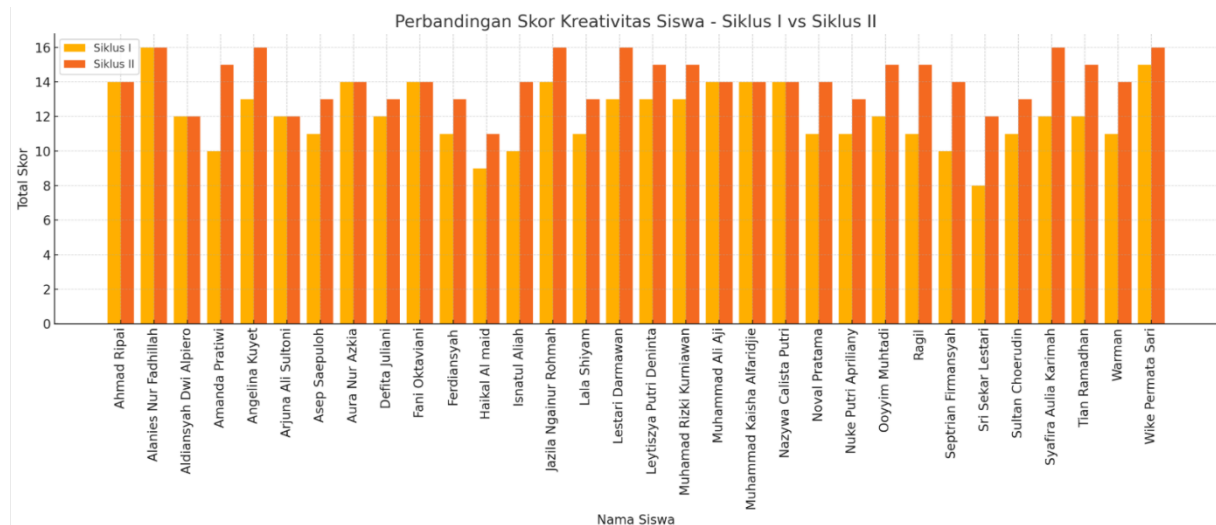
No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Ahmad Ripai	14	14
2	Alanies Nur Fadhillah	16	16
3	Aldiansyah Dwi Alpiero	12	12
4	Amanda Pratiwi	10	15
5	Angelina Kuyet	13	16
6	Arjuna Ali Sultoni	12	12
7	Asep Saepuloh	11	13
8	Aura Nur Azkia	14	14
9	Defita Juliani	12	13
10	Fani Oktaviani	12	14
11	Ferdiansyah	11	13
12	Haikal Al maid	9	11
13	Isnatul Aliah	10	14
14	Jazila Ngainur Rohmah	14	16
15	Lala Shiyam	11	13
16	Lestari Darmawan	13	16
17	Leytiszya Putri Deninta	13	15
18	Muhamad Rizki Kurniawan	13	15
19	Muhammad Ali Aji	14	14
20	Muhammad Kaisha Alfaridjie	14	14
21	Nazywa Calista Putri	14	14

22	Noval Pratama	11	14
23	Nuke Putri Apriliany	11	13
24	Ooyyim Muhtadi	12	15
25	Ragil	11	15
26	Septrian Firmansyah	10	14
27	Sri Sekar Lestari	8	12
28	Sultan Choerudin	11	13
29	Syafira Aulia Karimah	12	16
30	Tian Ramadhan	12	15
31	Warman	11	14
32	Wike Permata Sari	15	16
Jumlah		386	452
Rata-rata		12,06	14,09

Dari data penilaian kreativitas siswa siklus I dan II dapat di buat rekapitulasi dan gambar diagram batang hasil kreativitas siswa sebagai berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa**

Siklus I	Siklus II	% Peningkatan
12,06	14,09	17%



**Gambar 2 Grafik Diagram Batang Hasil Data Siklus 1&2**

Hasil data dari penelitian ini, menyatakan bahwa adanya peningkatan kreativitas dalam belajar siswa dengan presentase peningkatan sebesar 17%. Menurut hasil uji statistik dari skor pada Siklus I dan Siklus II, menunjukkan bahwa nilai  $p = 0.000 < 0.05$ . Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran berbasis proyek berdampak positif dan signifikan pada kreativitas siswa. Maka dari itu *Project Based Learning* yang diterapkan pada siswa memiliki dampak yang positif seperti lebih terlatihnya siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara sistematis, mampu berdiskusi dan merancang solusi, serta menunjukkan kepekaan dan tanggapan yang baik terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Anjarwati et al., 2022).

(Asni et al., 2018) Menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama pembelajaran serta penilaian produk/karya siswa. (Hera Erisa et al., 2021) memberikan pendapatnya bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini. Pada kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat peningkatan mulai dari tahap pra siklus hingga siklus 2. (Asni et al., 2018) Menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi selama pembelajaran serta penilaian

produk/karya siswa. (Hera Erisa et al., 2021) memberikan pendapatnya bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini. Pada kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat peningkatan mulai dari tahap pra siklus hingga siklus 2. Peningkatan signifikan ini juga diperkuat oleh studi dalam konteks PJOK (Fahlevi, 2022) dan studi dalam pendidikan vokasi (Parwata, 2021) yang menyimpulkan bahwa PjBL efektif meningkatkan hasil belajar dan kreativitas, di mana PjBL memberikan stimulus yang efektif bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

(Tatsar et al., 2022) menyimpulkan pembelajaran Project Based Learning (PJBL) memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas siswa pada materi sumber energi, di mana hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yaitu nilai p dengan df 35 lebih kecil dari 0,05 ( $p=0,000$ ). Selain itu diperolehnya N-Gain pada rata-rata pretest dan posttest sebesar 0.77 dan 0.8 yang termasuk pada kategori tinggi. Di sisi lain pada aspek kreativitas siswa secara keseluruhan diperoleh rata-rata persentase sebesar 79.0 dan 76.1 yang termasuk dalam kategori kreatif. Adapun kreativitas siswa per indikator diperoleh kesimpulan Jurnal Pembelajaran IPA dan Aplikasinya (QUANTUM) Vol. 3, No. 1, Februari 2023, Hal. 23-35 secara berurutan yaitu tertinggi pada indikator keterampilan berfikir lancar (fluency) sebesar 34%, keterampilan memperinci (elaboration) sebesar 30%, keterampilan berfikir orisinal (originality) sebesar 23%, dan keterampilan berfikir luwes (flexibility) sebesar 22%. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas.

## SIMPULAN

Studi ini menemukan bahwa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam pembelajaran PJOK di kelas X TJK 3 SMK Bhinneka Karawang dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Menurut hasil analisis data yang dilakukan terhadap dua siklus pembelajaran. Skor kreativitas rata-rata siswa meningkat sebesar 17% dari 12,06 pada Siklus I menjadi 14,09 pada Siklus II. Dengan nilai  $p = 0.000 (< 0.05)$ , hasil uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan.

Setelah penerapan model PJBL dalam meningkatkan kreativitas siswa seperti fluency, flexibility, originality, dan elaboration meningkat. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan secara efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran PJOK karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Model ini juga sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi yang relevan dengan dunia modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, A., Qomariyah, R. S., Putri, M. K., Rohman, A. P. E., & Royyana, M. D. (2022). Integrasi Pendekatan Steam-Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas siswa kelas V SDN Sukabumi 2 Probolinggo. *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1), 1031–1038.
- Asni, W., Vita, I., & Dadang, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas K Saragih*, P. S. A. (2016). pentingnya kreativitas dan komunikasi pada pendidikan jasmani dan dunia olahraga. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 1–10. keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1430–1440.
- Aulia, T., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.318>
- Guilford, J. P. (1966). Measurement and Creativity. *Theory Into Practice*, 5(4), 185–189. <https://doi.org/10.1080/00405846609542023>
- Hera Erisa, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, & Albertus Saptoro. (2021). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>

- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Asni, W., Vita, I., & Dadang, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1430–1440.
- Aulia, T., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241.
- Fahlevi, M. R. (2022). Penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (PORKES)*, 7(1), 448–458
- Parwata, I. M. Y. (2021). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Permainan Bola Besar (Sepak Bola-Teknik Dasar Passing). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 546–553.
- Tatsar, M. Z., Rohman, D. C., & Salamah, U. (2022). Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa Berbasis Proyek Energi Terbarukan Berbantuan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *QUANTUM: Jurnal Pembelajaran IPA Dan Aplikasinya*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.46368/qjpia.v3i1.1105>

## PROFIL SINGKAT



**Mochamad Arifin Satya Nugraha, S.Pd.**, lahir di Bandung, pada tanggal 02 Juli 1999. Menempuh pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) di Universitas Pendidikan Indonesia Bumi Siliwangi, dan lulus pada tahun 2022. Kemudian melanjutkan Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Singaperbangsa Karawang, Saat ini Arifin aktif sebagai bagian dari salah satu pengurus cabang olahraga Special Olympics Indonesia (SOIna) Kota Sukabumi. Selain itu juga aktif sebagai ketua dari pengurus cabang olahraga Indonesian E-Sport Assosiation (IESPA) kota Sukabumi.