

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memberikan kontribusi berarti terhadap peningkatan sumber daya manusia yang unggul dan merupakan obyek sekaligus subyek dalam pembangunan nasional. Hakikat dari pendidikan jasmani yaitu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik secara sistematis sebagai sarana untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan motorik, kebugaran, dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sikap yang berkontribusi pada perkembangan optimal yang tidak terbatas spesifik kelompok usia (Walton-Fisette & Wuest, 2018).

Pendidikan jasmani sebagai salah satu bidang ilmu yang diajarkan baik di lembaga tingkat sekolah dasar sampai pendidikan tinggi telah memiliki taksonomi kawasan menurut Annarino (1980) meliputi: (1) kawasan fisik; kekuatan, daya tahan, dan kelentukan, (2) kawasan psikomotor; kemampuan perseptual-motorik, dan keterampilan gerak fundamental, (3) kawasan kognitif atau perkembangan intelektual yang terdiri dari; pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual, (4) kawasan afektif meliputi perkembangan personal, sosial dan emosional.

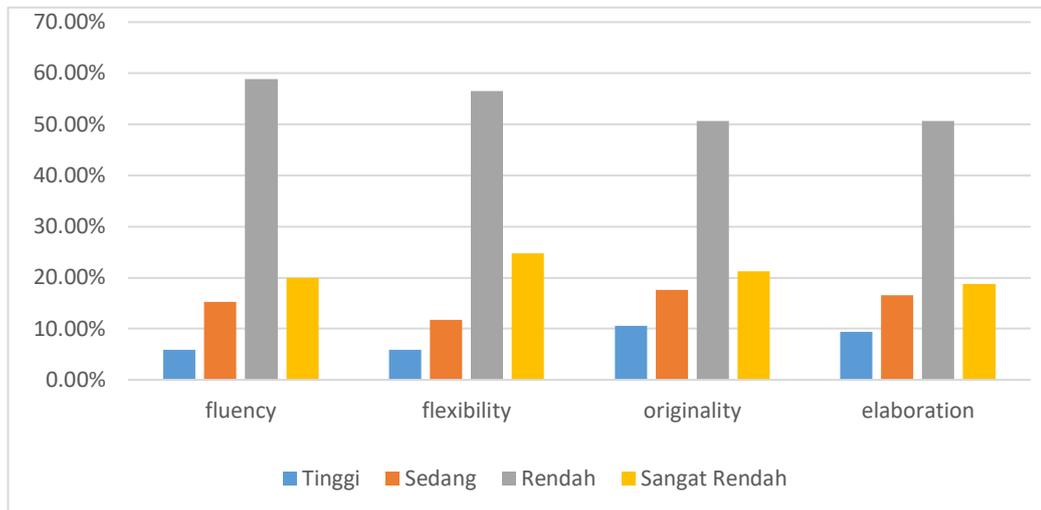
Proses pembelajaran dalam aktivitas fisik pada pendidikan jasmani selalu melibatkan berbagai proses kognitif yang menyertainya (Fisette & Wuest, 2018). Pembelajar harus memahami teknik keterampilan yang diajarkan kemudian dapat menerjemahkan informasi tersebut ke dalam gerakan terkoordinasi dan melakukan berbagai manipulasi juga modifikasi gerakan yang tepat sehingga dapat bergerak secara efektif. Banyak keberhasilan kinerja dalam aktivitas fisik memerlukan modifikasi gerakan untuk memenuhi tuntutan situasi yang berubah, seperti halnya pemain tenis menerapkan backspin pada bola tenis ketika lawan dalam keadaan lengah atau pemain dalam waktu kurang dari satu detik mengambil keputusan untuk mengganti raketnya untuk mengantisipasi kekalahan.

Keputusan dalam melakukan berbagai manipulasi gerakan tersebut memerlukan unsur kemampuan berpikir kreatif yang termasuk ketrampilan intelektual dalam aktivitas pendidikan jasmani. Sehingga berpikir kreatif sebagai aspek ketrampilan intelektual dalam kawasan kognitif juga menjadi faktor yang harus diperhitungkan dan dikelola dengan baik. Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan salah satu jenis ketrampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik untuk bersaing dalam dunia kerja selain *information, communication, collaboration, critical thinking, and problem solving* (Laar et al., 2019). Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik akan tercermin dalam ide dan produk yang memiliki orisinalitas, nilai tambah, inovatif atau pengembangan produk baru dari tim kerja melalui pemikiran dan keputusan Bersama (Chiang & Hung, 2014; Csikszentmihalyi & Wolfe, 2014).

Hasil studi literature review tentang kemampuan kreatif dalam pendidikan dari tahun 60an sampai tahun 90an hingga awal abad ke-21, menggambarkan bahwa kreativitas di Inggris berada dalam krisis, begitu juga dengan negara-negara di kawasan Asia (Eko Susanto et al., 2018). Penelitian yang dilakukan di Indonesia, tentang ketrampilan berpikir kreatif siswa pada sekolah Menengah Atas di Jawa Tengah berkategori A dengan hasil 28.66% (rendah), berdasarkan aspek fluency (46.35%), flexibility (13.54), originality (9.11%) dan elaboration (34.76%) (Sugiyanto et al., 2018). Hasil profil yang tidak jauh berbeda dengan siswa Menengah Pertama di Banjarmasin yang keterampilan berpikir kreatif mendapat persentase 51,17% dengan kategori rendah (Aufa et al., 2021).

Permasalahan tentang kemampuan berpikir kreatif juga terjadi pada mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Slamet Riyadi. Berdasarkan hasil survey awal mahasiswa PGSD Universitas Slamet Riyadi yang diberikan kepada 100 mahasiswa, didapatkan 85 mahasiswa yang mengisi kuesioner dengan hasil pengisian nilai indikator *fluency* (tinggi 5,90% , sedang 15,30%, rendah 58,80%, sangat rendah 20%), nilai indikator *flexibility* (tinggi 5,90% , sedang 11,80%, rendah 56,50%, sangat rendah 24,70%), nilai indikator *originality* (tinggi 10,60% , sedang 17,60%, rendah 50,60%, sangat rendah

21,20%), dan nilai indikator *elaboration* (tinggi 9,40%, sedang 16,50%, rendah 50,60%, sangat rendah 18,80%). Kecenderungan ke empat aspek berpikir kreatif adalah kategori rendah yang tampak pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Hasil Survey Awal Kemampuan Berpikir Kreatif

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD Universitas Slamet Riyadi juga terlihat saat dilakukan observasi pada proses perkuliahan, dimana mahasiswa belum mampu memproduksi dan memberikan ide-ide atau gagasan secara runtut dari proses diskusi yang dilakukan didepan kelas maupun makalah yang dikumpulkan (*fluency*). Ketika diberikan sebuah contoh kasus penggunaan doping dalam dunia olahraga, sebagian besar mahasiswa masih melihat dari sudut pandang alasan aspek internal atlet saja. Ini menandakan bahwa mahasiswa masih belum bisa melihat dari berbagai perspektif (*flexibility*). Kemampuan memberikan gagasan baru dari penyelesaian contoh kasus yang diberikan (*originality*) dan kemampuan menguraikan secara rinci untuk melengkapi dan memperkaya gagasan teman lain ketika diskusi juga belum nampak (*elaboration*).

Permasalahan kemampuan berpikir kreatif ini dapat disebabkan karena proses pengajaran yang dilakukan kurang memfasilitasi dan menstimulasi peserta didik disetiap subyek belajarnya. Padahal seharusnya berbagai subyek belajar termasuk pada matakuliah Pendidikan jasmani dapat menjadi kesatuan

untuk menstimulasi ketrampilan berpikir kreatif. Melihat tujuan matakuliah pendidikan jasmani di program studi PGSD universitas slamet riyadi yaitu mahasiswa diharapkan memiliki konsep tentang pendidikan jasmani untuk anak kemudian dapat memberikan contoh tentang gerak dasar, permainan indoor & outdoor, bola kecil & bola besar, berbagai cabang atletik, budaya hidup sehat serta mampu membuat/ menciptakan senam irama untuk anak. Bobot dari matakuliah pendidikan jasmani ini adalah 2 SKS yang terbagi dari 60% praktek dan 40% teori dimana mahasiswa harus memperoleh nilai diatas 75 atau masuk dalam kategori B+, yang mencerminkan penguasaan keterampilan motorik yang memadai. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa masih berada di bawah 70 yang masuk dalam kategori C.

Rendahnya capaian ini dikarenakan sebagian besar mahasiswa bukanlah atlet atau individu yang memiliki dasar keterampilan motorik yang baik sebelum memasuki perguruan tinggi juga cenderung memiliki kebiasaan hidup yang kurang aktif, lebih banyak terpapar teknologi digital, dan minim aktivitas fisik yang melatih kemampuan motorik mereka. Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang berkualitas diperlukan pengorganisasian yang baik, sebagai contoh ketika membahas satu materi seperti senam irama, mahasiswa tidak langsung melakukan kuliah praktek, namun sebelumnya diberi penjelasan berkaitan ruang lingkup materinya agar dapat secara optimal melakukan gerakan yang ingin dipraktikkan.

Mengajar untuk berpikir kreatif dalam pendidikan jasmani yaitu dengan mengatur tugas-tugas kreatif, menjelaskan tujuannya dan mengidentifikasi kendalanya (Lavin, 2008). Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, saat perkuliahan pendidikan jasmani diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dipilih harus memberikan kesempatan untuk berpikir dalam menerapkan keterampilan pemecahan masalah pada situasi aktivitas fisik, dan memungkinkan kemampuan berpikir kreatif juga berekspresi. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan memberikan kesempatan berpikir dalam menerapkan keterampilan pemecahan masalah dan memungkinkan kemampuan berpikir kreatif adalah Model Pembelajaran

Berbasis Proyek atau *Project-based learning* (PjBL). PjBL dapat digambarkan sebagai aktivitas individu atau kelompok yang dilakukan selama jangka waktu tertentu, menghasilkan luaran produk, presentasi, atau kinerja (Kai Wah Chu et al., 2017).

Berbagai manfaat penggunaan Model PJBL yaitu *Affective outcomes* (persepsi manfaat PjBL dan persepsi pengalaman PjBL), *Cognitive outcomes* (pengetahuan dan strategi kognitif), dan *behavioral outcomes* (keterampilan dan keterlibatan) (Guo et al., 2020). Melalui proyek-proyek yang dilakukan, akan menjadi bermakna bagi mahasiswa karena topiknya relevan untuk hidup mereka dan karena mereka diberikan kesempatan untuk memilih bagaimana proyek tersebut akan selesai, begitu juga dengan produk akhirnya (Treadwell, 2018).

Proses PjBL terdiri dari: (1) Guru menguraikan pengetahuan kunci, pemahaman dan keterampilan yang perlu dimiliki siswa untuk menyelesaikan proyek, (2) Guru memberikan pertanyaan yang mengarah perkembangan yang sesuai masalah yang perlu ditangani atau pertanyaan spesifik untuk dijawab penyelesaian proyek, (3) Guru melibatkan siswa secara berkelanjutan penyelidikan serta pengalaman belajar yang terjadi baik di dalam maupun di luar kelas, (4) Ada jangka waktu untuk siswa dan guru merefleksikan proses pembelajaran, ekspektasi kualitas bekerja, dan cara menavigasi calon rintangan, (5) Siswa diberi waktu untuk mengkritik dan merevisi pekerjaan mereka, dan (6) Produk disajikan kepada publik jika memungkinkan; Namun, guru dapat memilih format presentasi yang dia anggap agar sesuai (Treadwell, 2018). Pendapat lain menjelaskan Proses PjBL terdiri dari tiga tahapan yang terdiri dari : *Planning (choosing topic, searching resources, organizing)*, *Creating (developing thought & documentation, coordinating & Blending)*, *Processing (Reflection, follow up)* (Han & Bhattacharya, 2001).

Pengimplementasian PJBL pada mata kuliah Pendidikan Jasmani dapat diterapkan melalui penugasan proyek yang menuntut mahasiswa untuk merancang dan mengembangkan aktivitas fisik inovatif, media pembelajaran berbasis gerak, atau kampanye hidup sehat berbasis aktivitas jasmani. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan kolaborasi, manajemen waktu, dan

kreativitas, tetapi juga memungkinkan mahasiswa mengaitkan teori dan praktik secara kontekstual. Keterlibatan langsung mahasiswa dalam setiap tahap proyek mendorong munculnya pemikiran orisinal serta rasa tanggung jawab terhadap hasil pembelajarannya.

Teamwork adalah salah satu karakteristik utama PjBL (Frank et al., 2003). Kinerja sebuah teamwork akan optimal apabila setiap anggota tim memiliki tanggung jawab terhadap dirinya dan tanggung jawab terhadap temanya satu tim. Namun begitu, keadaan yang terjadi dilapangan sangat bertentangan, karena sebagian besar mahasiswa memiliki lebih banyak tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri daripada kebutuhan untuk mendukung teman sebayanya belajar (Ayish & Deveci, 2019). Ketika mahasiswa mengerjakan tugas berkelompok, kecenderungan mereka hanya bertanggung jawab menyelesaikan tupoksi pekerjaan yang diberikan secara pribadi saja, belum banyak yang merespon tugas teman lain atau bertanggung jawab sebagai kelompoknya. Untuk mengantisipasi keadaan tersebut, maka model PjBL perlu didukung oleh model/strategi yang lain.

Model Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) adalah model yang dikembangkan khusus untuk pendidikan jasmani oleh Hellison dimana model ini dirancang membantu kaum muda untuk mempromosikan perkembangan keterampilan tanggung jawab pribadi dan sosial melalui olahraga atau aktivitas fisik, nilai-nilai, dan perilaku yang dapat berkontribusi pada perkembangan positif kehidupan siswa. Model TPSR dari Hellison mengidentifikasi dua nilai terkait dengan : kebaikan dan pengembangan pribadi (usaha dan manajemen diri), integrasi dan pembangunan sosial (menghormati orang lain perasaan dan hak orang, dan kepedulian). Model TPSR melalui kelas pendidikan jasmani akan menjadi cara yang tepat untuk mengajar pribadi dan tanggung jawab sosial dan untuk mengalami kesuksesan (Escarti et al., 2010).

Pengintegrasian PjBL dengan TPSR dalam mata kuliah Pendidikan Jasmani bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui pengalaman belajar yang berbasis proyek dan nilai tanggung jawab. PjBL mendorong mahasiswa untuk aktif mengeksplorasi, merancang, serta menyelesaikan proyek berbasis aktivitas fisik, sedangkan

TPSR membentuk karakter dengan menanamkan tanggung jawab pribadi dan sosial. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk menemukan solusi inovatif dalam perancangan dan pelaksanaan proyek, serta mengembangkan keterampilan reflektif untuk menilai proses dan hasil kerja sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dalam Pendidikan Jasmani tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kreatif yang esensial untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Penerapan pengembangan Model Pembelajaran pendidikan jasmani melalui Project-based learning (PjBL) yang digabungkan dengan Model Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR), harapannya akan menjadi solusi untuk mengakomodasi kemampuan berpikir kreatif, karena kelemahan dari model PjBL telah diakomodasi dengan model TPSR. Sehingga peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Mengintegrasikan Project-based learning (PjBL) dan Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa permasalahan tentang pembelajaran pendidikan jasmani di Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yang pertama adalah, belum digunakannya model pembelajaran yang dapat mengakomodasi dari kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, pembelajaran hanya fokus dilakukan pada aktivitas fisik semata, padahal kemampuan berpikir kreatif ini tidak bisa dipisahkan dari kesatuan proses pembelajaran melalui aktivitas fisik. Kedua, rendahnya kemampuan berpikir mahasiswa yang terlihat dari aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Ketiga, ketika ingin menggunakan model pembelajaran *Project based Learning* masih perlu mempertimbangkan kelemahan dalam proses *teamwork* yaitu berkaitan dengan tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab sosial dalam timnya. Keempat, model *Teaching Personal and Social Responsibility* belum pernah digunakan pada perkuliahan, padahal model ini

husus dikembangkan untuk pendidikan Jasmani. Keempat, belum pernah mempertimbangkan pengintegrasian dua model dalam pembelajaran. Kelima, belum dikembangkannya model pembelajaran pendidikan Jasmani melalui integrasi PjBL dan TPSR untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD.

### 1.3 Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian dilakukan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah sehingga akan lebih fokus dan terarah. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan berbagai pembatasan yang meliputi:

- a. Pengembangan Model Pendidikan Jasmani dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang terdiri dari *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*.
- b. Materi yang digunakan dalam Pengembangan Model Pendidikan Jasmani dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR ini adalah materi Senam Irama yang terbagi dari gerakan pemanasan, gerakan inti dan gerakan pendinginan.
- c. Sintak yang diintegrasikan dari PjBL yaitu *Planning (choosing topic, searching resources, organizing), Creating (developing thought & documentation, coordinating & Blending), Processing (Reflection, follow up)* dengan sintak TPSR yaitu *Relational time, Awareness talk, Physical activity plan, Group meeting, and Self-reflection time*.
- d. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Slamet Riyadi Surakarta pada semester awal yang menempuh matakuliah Pendidikan Jasmani.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR untuk kemampuan berpikir kreatif mahasiswa?

- b. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR untuk kemampuan berpikir kreatif mahasiswa?
- c. Bagaimanakah efektifitas model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR untuk kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.
- b. Menganalisis kelayakan pengembangan model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR.
- c. Menganalisis keefektifan model pembelajaran PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

### **1.6 Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini sangat penting dan dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa khususnya Program Studi PGSD Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Penelitian ini dilakukan karena kebutuhan mengingat masih banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah yang terlihat dari ketidakmampuan dalam memproduksi dan memberikan ide-ide atau gagasan secara runtut dari proses diskusi yang dilakukan, belum dapat melihat dari berbagai perspektif dalam menyelesaikan sesuatu dan belum dapat memberikan gagasan baru/ orisinil juga dalam menguraikan suatu hal secara rinci. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran PENJAS yang dapat mengakomodasi dari kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Melalui model PjBL, pembelajaran yang dilakukan akan menjadi bermakna dan mahasiswa diberikan kesempatan untuk memilih bagaimana proyek tersebut akan selesai, begitu juga dengan produk akhirnya. Pemberian

kesempatan tersebut akan menstimulus mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara berkelompok. Disamping itu penambahan model TPSR akan memberikan kontribusi pengajaran tanggung jawab pribadi dan kelompok dalam optimalisasi proses *teamwork* pada pembelajaran dengan PjBL. Pengintegrasian model PjBL dan TPSR sebagai model pembelajaran PENJAS harapannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, karena keberhasilan dalam dunia kerja tidak lepas dari berbagai ketrampilan yang dimiliki salah satunya kemampuan berpikir kreatif yang masuk dalam ketrampilan abad 21. Dengan demikian sistem pengajaran yang dilakukan, sudah seimbang dengan kebutuhan dan tuntutan dunia kerja abad 21 (Frache et al., 2019).

### 1.7 State of The Art

Tabel 1.1 Kebaruan Penelitian

No	Judul Artikel & Penulis	Jurnal	Fokus
1	<i>Hybridizing Teaching Personal Social Responsibility (TPSR) and Problem Based Learning (PBL) in Physical Education</i> (Rahayu et al., 2018)	JPJO 3 (2) (2018) 101-111	Hibridasi program TPSR dan PBL dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan tanggung jawab
2	<i>The Development of a Physical Education Teaching Model in the Covid - 19 Situation Based on the Concept of Active Learning with Digital Technology Media of Students in the Field of Physical Education and Health, Faculty of Education Thailand National Sports University Chon Buri Campus</i> (Khajornsilp et al., 2021)	Journal of Curriculum and Teaching 10 (4) (2021) 55-66	Pengembangan model pembelajaran PENJAS melalui konsep pembelajaran aktif dengan media teknologi digital ketika covid 19
3	<i>Application of the PBL Model Based on Deep Learning in Physical Education Classroom Integrating Production</i>	Computational Intelligence and Neuroscience Volume 2022,	Penerapan model Problem-based learning (PBL) untuk pendidikan jasmani berdasar

	<i>and Education</i> (H. Li et al., 2022)	Article ID 4806763, 12 pages	pada <i>convolutional neural network</i> (CNN) dalam <i>deep learning</i> (DL)
4	<i>Barriers and facilitators to using digital technologies in the Cooperative Learning model in physical education</i> (Bodsworth & Goodyear, 2017)	Physical Education and Sport Pedagogy, 2017	Penggunaan teknologi digital dalam Cooperative Learning model pada pembelajaran PENJAS
5	<i>The Implementation of Mini Volleyball in Physical Education to Increase Students' Creative Thinking Ability</i> (Dupri et al., 2021)	International Journal of Human Movement and Sports Sciences 9(4A): 89-93, 2021	Mini Volleyball dalam PENJAS untuk meningkatkan <i>Creative Thinking Ability</i>
6	<i>Application of Hellison's Teaching Personal and Social Responsibility Model in Physical Education to Improve Self-Efficacy for Adolescents at Risk of Dropping-out of School</i> (Escartí et al., 2010)	The Spanish Journal of Psychology 2010, Vol. 13 No. 2, 667-676	Penerapan Model TPSR dalam PENJAS untuk meningkatkan kepercayaan diri
7	<i>Cooperative learning: a relevant instructional model for physical education pre-service teacher training?</i> (Legrain et al., 2019)	Physical Education And Sport Pedagogy, 2018	Pengaruh scaffolding procedure (CLS design) dan kooperatif learning model untuk pengetahuan, ketrampilan dan kepercayaan diri dalam PENJAS
8	<i>Implementing the Movement-Oriented Practising Model (MPM) in physical education: empirical findings focusing on student learning</i> (Lindgren & Barker, 2019)	Physical Education And Sport Pedagogy, 2019	Penerapan <i>Movement-Oriented Practising Model</i> (MPM) pada PENJAS
9	<i>Preservice teachers' learning to implement culturally relevant physical education with</i>	Physical Education And Sport Pedagogy, 2020	Penggunaan TPSR dalam PENJAS yang sesuai dengan budaya

	<i>the teaching personal and social responsibility model</i> (Shiver et al., 2020)		
10	<i>Project-based learning and its potential in physical education: an instructional model inquiry</i> (Simonton et al., 2021)	Curriculum Studies In Health and Physical Education 2021, VOL. 12, NO. 1, 36–52	PjBL dalam mempengaruhi pengalaman dan meningkatkan pembelajaran siswa
11	<i>The Development Of Physical And Sport Education Learning Model By Using Small Games</i> (Bukhari et al., 2019)	Journal of Physics: Conference Series 1387 (2019) 012014	Pengembangan Model PENJAS melalui Small Games untuk kepercayaan diri
12	<i>Learning of Badminton Model through Animation Video on Physical Education Students</i> (Aryanti et al., 2020)	International Journal of Human Movement and Sports Sciences 8(6A): 47-50, 2020	Model pembelajaran Badminton dengan animasi video pada PENJAS

Penelitian tentang pengembangan model pembelajaran PENJAS sudah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Dari berbagai penelitian tersebut banyak model yang dikembangkan seperti: PBL-TPSR, *Active Learning* dengan media digital, PBL pada CNN dalam *deep learning*, Digital Cooperatif Learning, Mini Volleyball, TPSR, CLS-Cooperative Learning, PjBL, Small Games, Model Badminton Animasi Video. Namun demikian dalam penelitian tersebut belum ada yang membahas pengembangan model pembelajaran PENJAS dengan integrasi PjBL dengan TPSR.

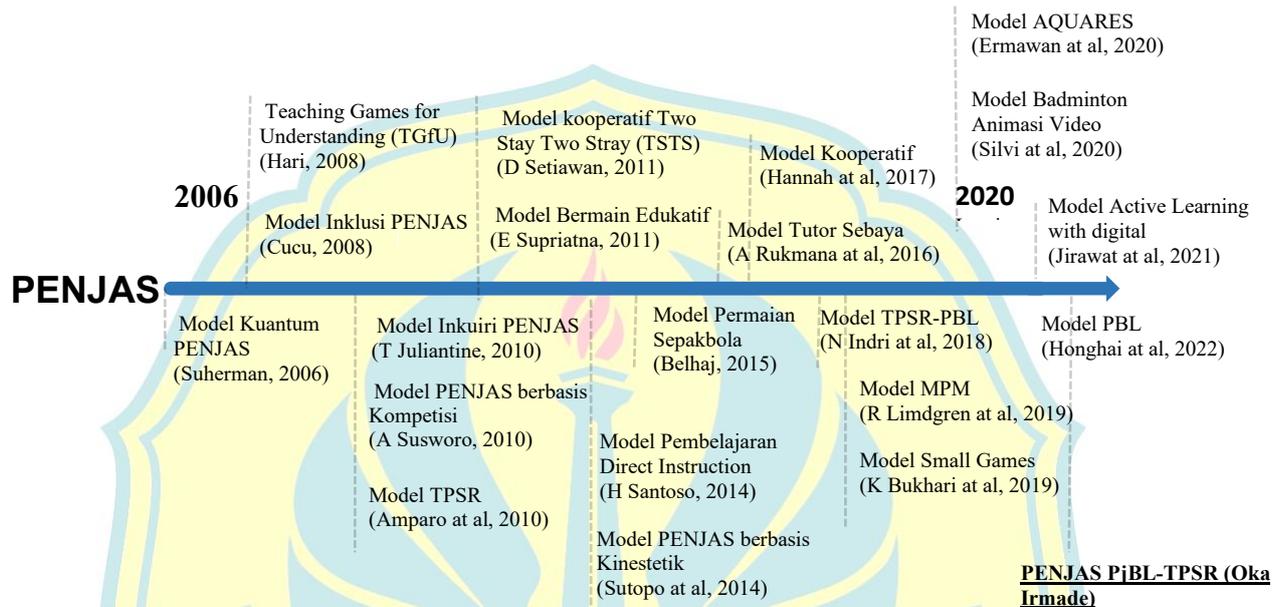
Tahapan-tahapan dari integrasi PjBL dan TPSR dalam proses pembelajaran PENJAS dikelas merupakan kebaruan dalam penelitian ini. Karena pada tahapan proses pembelajaran PjBL yang sudah ada belum ada yang diintegrasikan dengan model TPSR dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Penggunaan model PENJAS dengan mengintegrasikan PjBL dan TPSR memberikan pengalaman yang berbeda kepada mahasiswa sehingga diharapkan dapat menstimulasi dari kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Disamping itu jika dilihat dari kajian tentang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui bantuan VOSviewer dari sumber data Scopus dengan kata kunci: TITLE-ABS-KEY (creative AND thinking AND skill) AND (LIMIT-



### 1.8 Road Map Penelitian

Road Map Penelitian atau peta jalan pada penelitian ini akan digambarkan dari peta jalan penelitian model PENJAS dan peta jalan penelitian tentang PjBL yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 1.3 Peta Penelitian tentang Model PENJAS

Berdasar tinjauan model PENJAS, penelitian yang dilakukan berbeda dibandingkan model PENJAS yang sudah ada. Beberapa penelitian lain yang sudah dilakukan tentang pengembangan model PENJAS yaitu: Model kuantum PENJAS (Suherman, 2006), Teaching Games for understanding (TGfu) (Hari, 2008), Model Inklusif (Cucu, 2008), Model Inkuiri PENJAS (T Juliantine, 2010), Model PENJAS berbasis Kompetisi (A Susworo, 2010), Model TPSR (Escartí et al., 2010), Model kooperatif Two Stay Two Stray (TSTS) (D Setiawan, 2011), Model Bermain Edukatif (E Supriatna, 2011), Model Pembelajaran Direct Instruction (H Santoso, 2014), Model PENJAS berbasis Kinestetik (Sutopo et al, 2014), Model Permaian Sepakbola (Belhaj, 2015), Model Tutor Sebaya (A Rukmana et al, 2016), Model Kooperatif (Hannah et al, 2017), Model TPSR-PBL (N Indri et al, 2018), Model MPM (Lindgren &



based learning (POPBL) (Lehmann et al., 2008; Yasin & Rahman, 2011), Project-Based Learning Through an E-Portfolio Approach (Macías, 2012), STEM through Project-Based Inquiry Learning (PIL) (Ng & Adnan, 2018), Scaffolding project-based learning (Rooij, 2009), STEM Project Based Learning (Samsudin et al., 2020), Project-Based Blended Learning Model (PBBL) (Tong et al., 2020), Sharing Blended Project Based Learning (SBPBL) Model (Wahyudi, 2020), Integrating problem and project-based learning (PPBL) (Wiek et al., 2014), Flipped Project-Based Learning (Zarouk et al., 2020), Integrated Project Based Learning model, Telegram messenger, and plagiarism checker (Pratama & Prastyaningrum, 2019), Project Based Learning model assisted by the Massive Open Online Course (PjBL-MOOCs) (Subandi et al., 2020), Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Geogebra (Suherman et al., 2020), blended project-based learning model (Taufiq et al., 2020).

Temuan beberapa penelitian model Project based learning menunjukkan peningkatan pembelajaran dalam ranah perhatian mahasiswa, motivasi, literasi, partisipasi, self-efficacy, communication skills, berpikir kritis, strategi regulasi diri, dan strategi kolaboratif namun belum terfokus dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.