

PENGARUH PEMBELAJARAN PENJAS BERBASIS ADVENTURE
EDUCATION TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK DAN
INTERPERSONAL PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI PETOMPON
02 SEMARANG TAHUN AJARAN 2023/2024

Tiara Yuliana

email : tiaray285@gmail.com¹

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The basis of this research is guided by Law Number 20 of 2003 which stipulates that education is defined as a structured means to improve learning situations and learning methods so that students can be active in communicating information, believe, gain expertise in their fields, and have spiritual strength. based on religion. above the Almighty, control God. yourself, thank you. Be independent, competent and polite. Morality and skill are there. self, country and environment. This type of research uses research to develop. The sampling technique was carried out using the probability sampling method with cluster random sampling. The independent variable (X1) in this study is adventure education while the dependent variable is motor intelligence (Y1) and interpersonal intelligence (Y2). Data collection techniques with observation and experimentation. The data analysis technique used is descriptive statistics, normality test, homogeneity test, hypothesis testing. The results of the research related to the effect of adventure education-based physical education and sports learning on motor intelligence and communication of fifth grade students at SD Negeri Petompon 02 Semarang in the 2022/2023 academic year using the Adventurous learning model proved to have an effect on interpersonal relationships. and learning motor intelligence for class V PJOK SD Negeri Petompon 02 Semarang.

Keywords: Adventure Education, Kinesthetic, Interpersonal

Abstrak

Dasar penelitian ini didasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menetapkan bahwa pendidikan diartikan sebagai sarana terstruktur untuk memperbaiki situasi belajar dan metode pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengkomunikasikan informasi, percaya, memperoleh keahlian dalam bidangnya, dan memiliki kekuatan rohani. berdasarkan agama. di atas Yang Mahakuasa, mengendalikan Tuhan. sendiri, terima. Jadilah pribadi yang mandiri, kompeten dan santun. Moralitas dan keterampilan ada di sana. diri, negara dan lingkungan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian untuk mengembangkan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode probability sampling dengan cluster random sampling. Variabel bebas (X1) dalam penelitian ini adalah pendidikan petualangan sedangkan variabel terikatnya adalah kecerdasan motorik (Y1) dan kecerdasan interpersonal (Y2). Teknik pengumpulan data dengan observasi dan eksperimentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian terkait pengaruh pembelajaran penjasorkes berbasis pendidikan petualangan terhadap kecerdasan motorik dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri Petompon 02 Semarang tahun ajaran 2022/2023 dengan model pembelajaran Adventurous terbukti berpengaruh terhadap hubungan interpersonal. dan pembelajaran kecerdasan motorik siswa kelas V PJOK SD Negeri Petompon 02 Semarang.

Kata kunci: *Adventure Education, Kinestetik, Interpersonal*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani mempunyai ciri-ciri dalam segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ada dibidangnya. hal ini juga menjadi sebuah gambaran. tentang kemampuan kinestetik yang ada dalam diri peserta didik. Aspek kognitif meliputi kemampuan berfikir yang berlandaskan kemampuan intelektual pada bidangnya. tentunya tidak hanya menyangkut pengetahuan faktual tapi meliputi pemahanan terhadap gerak dan prinsipnya. Pendidikan petualangan adalah jenis pembelajaran yang menekankan pengalaman fisik dan psikologi yang menantang dan melibatkan aktivitas di alam terbuka atau lingkungan yang tidak biasa. Pembelajaran dengan metode pendidikan petualangan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim, serta meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai suatu strategi terstruktur untuk memperbaiki situasi belajar dan metode pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menanamkan keahlian dalam bidang yang menjadi ranahnya sendiri, memiliki dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang dilandasi penguasaan Tuhan Mahakuasa. Anda sendiri bisa. menjadi pribadi yang mandiri, terampil atau cerdas, berakhlak mulia dan berbudi luhur serta memiliki keterampilan yang ada pada dirinya dalam berbangsa dan bernegara. Penelitian tentang pembelajaran petualangan dilakukan karena metode ini menyatakan bahwa pembelajaran dapat efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar yang dicapai peserta didik, yakni dari kemampuan akademik maupun perkembangan kepribadian. Selain itu metode ini juga dipercaya dapat meningkatkan hubungan sosial antar siswa serta meningkatkan kesehatan fisik dan mental.

Ada tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan pemahaman tentang kehidupan berbangsa dan bernegara. Kecerdasan adalah bakat yang kita pelajari dari ilmu yang kita miliki sehingga melalui kecerdasan kita dapat melakukan tindakan praktis untuk kehidupan sosial dan meningkatkan pemikiran kritis dan nalar. Kecerdasan motorik merupakan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide dan perasaan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pemikiran tentang suasana hati, rangsangan, dan perasaan orang-orang di sekitarnya dengan respon yang efektif sesuai dengan kemampuannya. Sesuai hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Petompon 2 Kota Semarang tahun ajaran 2023/2024 semester genap tanggal 13 Maret 2023 dengan Guru PJOK SD N Petompon 2 Semarang diperoleh gambaran tentang belum adanya desain pembelajaran *Adventure Education* di sekolah yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan optimalisasi kemampuan siswa dalam pengembangan kecerdasan kinestetik dan Interpersonal, hal tersebut disampaikan oleh guru dengan keterbatasan *area Adventure Education* di sekolah saat kegiatan pembelajaran siswa masih melakukan aktivitas sendiri dan berkelompok dengan teman bangku atau yang dikenal saja, sehingga aspek kecerdasan interpersonal dan kinestetik, oleh sebab itu perlu adanya desain

pembelajaran dan pengukuran secara optimal guna mengetahui tingkat perkembangan siswa di sekolah tersebut.

Fakta bahwa guru menerapkan pembelajaran kepada siswa tentu terkait, namun diperlukan penanganan yang optimal untuk mencapai hasil yang terbaik, kegiatan pembelajaran di SDN Petompon 2 Kota Semarang melalui materi terapan untuk mengasah kecerdasan motorik dan komunikasi. Konsultasi dengan peneliti sebelumnya tentang adopsi pembelajaran melalui outdoor learning dikembangkan untuk lebih memenuhi karakteristik sekolah dasar, karena desain outdoor learning Heaven pada dasarnya mengikuti prinsip program Developmental Adaptation (DAP) yang fokus pada pembelajaran individual. Model ini dirancang untuk membantu siswa membentuk dan mengembangkan lingkungan dan hubungannya dengan masyarakat sekitar sekolah. Keberhasilan outdoor learning tidak hanya ditentukan oleh instruktur yaitu guru, tetapi juga oleh kurikulum, sarana prasarana siswa, proses pembelajaran, sistem penilaian dan lingkungan sekolah untuk membimbing siswa. Berdasarkan latar belakang diatas maka penerapan pembelajaran *Adventure Education* untuk mengetahui tingkat perkembangan dan peningkatan kecerdasan kinestetik dan Interpersonal pada siswa. Perlakuan harus diperhatikan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang optimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan penelitian yaitu penelitian pengembangan. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan *Probability Sampling* melalui *Cluster Random Sampling*. Variabel bebas (X1) dalam penelitian ini adalah *adventure education* sedangkan Variabel Terikat ini adalah Kecerdasan kinestetik (Y1) dan Kecerdasan interpersonal (Y2). Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik Analisis data yaitu analisis Statistik deskriptif, Uji normalitas, Uji homogenitas, Uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Data Hasil Analisis Deskriptive

Tabel. 4.1
Analisis Deskriptive
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	25	10	18	13.52	2.124

Post Test Eksperimen	25	10	18	14.16	2.035
Pre Test Kontrol	25	9	18	13.00	2.121
Post Test Kontrol	25	9	18	13.00	2.121
Valid N (listwise)	25				

Sumber : Olahan data SPSS 20 Tahun 2023

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa kelas kontrol sebelum melakukan eksperimen terlebih dahulu memiliki skor rata-rata 13,00, dan kelas eksperimen memiliki skor rata-rata 13,52. Setelah perlakuan di kelas kontrol, rata-rata skor postes adalah 13,00, sedangkan di kelas eksperimen, skor rata-rata adalah 14,16. Hasil skor sebelum dan sesudah tes menunjukkan bahwa rata-rata skor setelah tes lebih tinggi dari skor sebelum tes. Hal ini disebabkan penggunaan model pembelajaran pendidikan puzzle dan petualangan ditangani dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam penelitian. Data hasil uji normalitas

2. Pre Test Post Test

Tabel 4.2

Uji Normalitas Data *Pre Test Post Test*

Test of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk ^d		
		Staitistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre Test Eksperimen	.163	25	.084	.939	25	.139
	Post Test Eksperimen	.137	25	.200*	.956	25	.346
	Pre Test Kontrol	.140	25	.200*	.966	25	.551
	Post Test Kontrol	.140	25	.200*	.966	25	.551

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest masing-masing adalah 0,139 dan 0,346, sedangkan nilai signifikansi pretest dan posttest masing-masing adalah 0,551 dan 0,551. Peneliti mendasarkan keputusannya pada Kolmogorov dan Smirnov, bahwa data dianggap normal, jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 pada ($P < 0,05$). Data tersebut kemudian disebut anomali. Dengan

demikian, dari hasil pengolahan data dengan SPSS 20 seperti pada tabel di atas, tidak terdapat data $<< 0,05$ artinya data berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya

3. Data Hasil Uji Homogenitas

Tabel 4.3
Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.012	3	96	.998
	Based on Median	.006	3	96	.999
	Based on Median and with adjusted df	.006	3	95.051	.999
	Based on trimmed mean	.010	3	96	.999

Sumber : Olahan data SPSS 20 Tahun 2021

Untuk mengetahui data homogen atau tidak, dapat dilihat dari nilai rata-rata berdasarkan nilai rata-rata pada tabel hasil uji homogenitas melalui pengolahan data SPSS 20. Diketahui nilai signifikansi berdasarkan diatas rata-rata 0,998. Kita melihat dasar pengambilan keputusan berdasarkan teknik analisis data yaitu jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen sedangkan jika tingkat signifikansi $0,05$ yaitu $0,998$ maka data identic memburu.

4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis uji-t sampel berpasangan dalam program SPSS. Alasan keputusan tersebut adalah sebagai berikut:

Nilai tanda tangan (2 ekor) $< 0,05$ yaitu terdapat perbedaan yang signifikan dari pretest dan posttest venture education.

- a. Nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan dari *adventure education* dengan *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Test				
	Paired Differences	T	Df	Sig. (2-tailed)

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test – Post Test	-.640	.860	.172	-.995	-.285	-3.720	24	.001

Kembali lagi ke dasar pengambilan berkeputusan yaitu dapat dilihat dari taraf signifikan p (Sig(2-tailed)) artinya jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *adventure education* terhadap Kecerdasan interpersonal dan kecerdasan kinestetik Siswa dalam pembelajaran PJOK SDN Petompon 02 Semarang.

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *adventure education* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa dalam pembelajaran PJOK SDN Petompon 02 Semarang.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusinormal serta uji homogenitas menunjukkan data memiliki varians yang sama atau homogen. Selanjutnya tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t (*paired samples test*). Diketahui data uji-t pada kecerdasan kinestetik dan interpersonal pada kelas eksperimen yaitu kurang dari 0,05. Dari data uji-t (*paired samples test*) dengan dua metode tersebut dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil analisis data peneliti berpendapat bahwa peningkatan pada kecerdasan kinestetik ditingkatkan dengan *treatment* *adventure education* hal tersebut sesuai dengan pendapat bahwa *adventure education* yang memberikan manfaat untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik.

Selain itu siswa setelah di beri *treatment* Model pembelajaran *adventure education* perilakunya berubah saat proses pembelajaran yang lain :

1. Siswa lebih mudah memaafkan teman sebaya jika terjadi permasalahan
2. Sebagian besar peserta didik dapat berfikir positif dalam melakuakn suatu hal
3. Sebagian besar peserta didik memiliki kesadaran diri terhadap emosi, hal ini dapat mengenali dan merasakan emosi dari diri sendiri.

4. Peserta didik sudah dapat mengelola emosi mereka sendiri, diiringi bimbingan dan arahan dari guru.
5. Para peserta didik sudah sedikit demi sedikit memanfaatkan emosinya secara produktif seiring bertambahnya pengalaman yang didapatkan.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *adventure education* terbukti ada pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal dan kecerdasan kinestetik dalam pembelajaran PJOK siswa kelas V SD Negeri Petompon 02 Semarang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran Adventure Education berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan interpersonal dan motorik siswa kelas V SD Negeri Petompon 02 Semarang. Pengaruh metode pembelajaran pendidikan petualangan lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan motorik siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

Dalam hal ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang metode pembelajaran kooperatif jenis pendidikan petualangan dan dapat bermanfaat dalam mengembangkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran serta menjadi kontributor aktif untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, khususnya di SDN Petompon 02 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in The Classroom*. Cloverdale.
- Andiyana, Muhamad Arfan, Rippi Maya, dan W. H. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 239-248.
- Ansari, M. I., Hafiz, A., & Ananda, A. R. (2021). Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Melalui Kegiatan Seni Tari Drama Kuda Gipang Di MIN 1 Hulu Sungai Selatan. *BADA'A: Jurnal Ilmiah ...*, 3(1), 49–66. <https://doi.org/10.37216/badaa.v3i1.456>
- Devi, L., Mardianto, & Duryati. (2014). Pengaruh Outbound Terhadap Kecerdasan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal RAP UNP*, 5(2), 125–135.

Hudah, M. (n.d.). *Smart outbound training*. Semarang. In 2020.

Marfiah, D., Y., & Heni, P. (2020). Analisis Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Bentuk Aljabar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1–15.

Subianto, J. (2013). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 331–354. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV Alfabeta.

Thomas R Hoerr. (2007). *Buku Kerja Multiple Intellegence. Terjemahan Ary Nilandari*. Kaifa MZN.