

**PENINGKATAN MINAT SISWA MELALUI EXPERIENTIAL LEARNING DALAM
PEMBELAJARAN PASSING BAWAH BOLA VOLI
(Studi pada siswa kelas IV SDN Pusungmalang I Kec. Puspo Kab. Pasuruan)**

M. Khilmi Assabiqi

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, amkhilmi@yahoo.com

Pardijono

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Minat siswa memiliki posisi penting dalam pembelajaran. Jika minat seorang siswa terhadap pembelajaran rendah, maka tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak dapat tercapai. Akan menjadi masalah jika siswa kurang berminat terhadap pembelajaran di sekolah. Di SDN Pusungmalang I terjadi rendahnya minat siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran passing bawah bola voli. Siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa melalui *experiential learning* dalam pembelajaran passing bawah bola voli. *Experiential learning* membuat siswa belajar dari pengalamannya sendiri.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Penelitian ini bersifat siklus berkelanjutan yang selanjutnya akan menggunakan lembar kuesioner sebagai instrument penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan minat siswa dari pretest 74,03% menjadi 82,33% pada posttest. Dengan persentase peningkatan 11,21%. Dengan demikian hipotesis penelitian ini "jika *experiential learning* diterapkan, maka minat siswa kelas IV SDN Pusungmalang I dalam pembelajaran passing bawah bola voli akan meningkat", terbukti.

Kata Kunci : minat siswa, experiential learning, passing bawah bola voli

Abstract

Students Interest have an important position in learning. If a student's interest in learning low, the purpose of the study itself can not be achieved. Would be a problem if students are not interested in learning at school. 4th grade students of Pusungmalang I elementary school have a low interest towards learning volleyball under pass. Students tend to be less active in the learning process.

The purpose of this research is to improve the interest of 4th grade students of Pusungmalang I elementary school in learning volleyball under pass. The learning method used is experiential learning.

The research method used was action research that will be presented in the form of qualitative descriptive. This research is a continuous cycle which in turn will use the questionnaire as a research instrument.

The results showed an increase in student interest in pretest 74.03% to 82.33% in posttest. With increase percentage 11.21%. Thus the hypothesis of this study "if experiential learning is applied, then the I interest of 4th grade students of Pusungmalang I elementary school in learning under pass volleyball will increase", proved.

Keywords: student Interests, Experiential learning, volleyball under pass

PENDAHULUAN

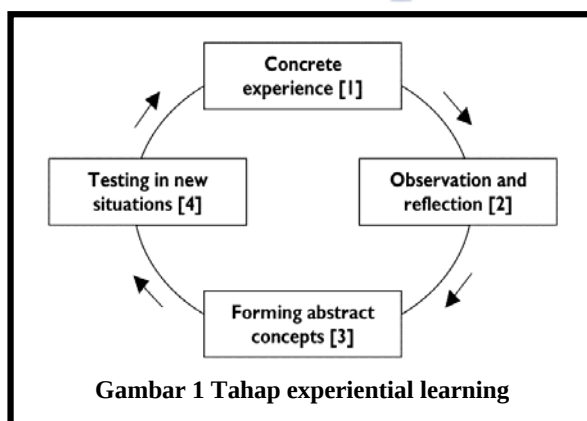
Pendidikan jasmani adalah salah satu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuskular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani (James A. Baley dan David A. Field dalam Rosdiani). Penjasorkes sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan dalam pelaksanaannya sendiri belum terlaksana secara efektif. Pembelajaran penjasorkes masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton. Kualitas proses dan hasil

belajar mengajar yang rendah, menunjukkan bahwa interaksi antara siswa dan sumber belajar seperti guru dan lingkungan tidak berjalan efektif sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal (Purwati, 2004 dalam Noor). Penerapan pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan sehingga mampu menarik minat siswa. Sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Permasalahan mendasar dalam pembelajaran penjasorkes di SDN Pusungmalang I kec. Puspokab. Pasuruan ialah rendahnya minat siswa dalam mengikuti penjasorkes materi bola voli khususnya dalam teknik dasar passing bawah. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton membuat siswa bosan, jenuh dan kurang nyaman, sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif selama proses pembelajaran tersebut

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat – minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya (Syarif Bahri Djamarah). Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh – sungguh dan akan memberikan perhatian lebih terhadap mata pelajaran tersebut karena ada daya tarik darinya.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah melalui pengalaman. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang berbasis pada pengalaman. *Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb (1984) yang menekankan pada sebuah metode pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar dan mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984 dalam Baharuddin). Prosedur pembelajaran dalam *Experiential Learning* terdiri dari 4 tahapan (David Kolb, 1984) yaitu :



Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru. 2. *Observation and reflection* (Tahap observasi refleksi), Peserta didik mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi. 3. *Forming abstract concept* (Tahap konseptualisasi), Peserta didik menciptakan konsep –

konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat. 4. *Testing in a new situation* (Tahap implementasi). Peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah – masalah dan mengambil keputusan. Permainan adalah bentuk dari experiential learning, Jika ditinjau dari sudut pandang ruang lingkup dan cakupan teori *Experiential learning*, Gibbon (1990) dalam Misbach mendefinisikan elemen dari pengalaman sebagai “*the things that make the experience happen*”. Ditinjau dari pengertian ini, maka memainkan permainan dapat dikategorikan sebagai *Experiential Learning*. *Experiential learning* yang dikemas dalam bentuk permainan ditawarkan sebagai solusi guna memberikan perbedaan tingkat minat siswa SDN Pusungmalang I dalam pembelajaran passing bawah bola voli.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental research* (eksperimen semu). Tujuan dari penelitian eksperimen semu ini adalah untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mengadakan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai upaya pemecahan masalah, serta menemukan model dan prosedur tindakan yang memberikan jaminan terhadap upaya pemecahan masalah yang mirip atau sama, dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian seperlunya kegiatan pembelajaran dalam mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran. Desain yang digunakan ialah One group pretest posttest. Kelebihan desain ini adalah dapat mengetahui secara pasti perbedaan hasil dari akibat perlakuan yang diberikan. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Pusungmalang I yang berjumlah 30 siswa. Setelah diberikan perlakuan, kemudian subjek akan diberikan lembar kuesioner sebagai instrument penelitian. Data yang diperoleh dari hasil lembar kuesioner akan disajikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket milik Riduwan, 2004 dalam skripsi M. Ilyas, 2011 yang terdiri dari 20 pertanyaan. Dalam angket ini termuat beberapa indikator, antara lain : 1. Motivasi intrinsik, 2. Penyampaian materi, 3. Faktor guru, 4. Sarana prasarana. Angket tersebut memiliki indeks realibilitas sebesar 0,887. Suharsimi Arikunto mengatakan ciri tes yang baik diantaranya adalah tes tersebut memiliki validitas dan reliabilitas. Sebuah tes dikatakan valid (sahih) apabila tes tersebut dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dan dikatakan reliabel (dapat dipercaya) jika tes tersebut dapat digunakan berkali-kali maka akan memberikan hasil yang tetap. Lebih lanjut suharsimi mengatakan sebuah tes yang valid (sahih) biasanya reliabel.

Untuk mengetahui perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa pendekatan antara lain dengan mencari nilai persentase, uji normalitas (Mean, Standar deviasi, Kosmogorov Smirnov Z, Signifikasi) dan T-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengolah data yang diperoleh dari hasil jawaban angket pretest dan posttest, maka dapat diketahui bahwa jumlah skor pada pretest adalah 2221 dengan Mean 74,03. Sedangkan pada posttest jumlah skor yang dihasilkan adalah 2470 dengan Mean 82,33.

Untuk nilai persentase secara keseluruhan diketahui dari data yang dihasilkan pada pretest 30 siswa dengan persentase 100% memiliki hasil angket dalam kategori tinggi. Sedangkan pada posttest 23 siswa dengan persentase 76,67% memiliki hasil angket dalam kategori sangat tinggi dan 7 siswa dengan persentase 23,33% dalam kategori tinggi. Sedangkan menurut tiap indikator yang terkandung didalam angket adalah sebagai berikut :

- 1) Indikator motivasi intrinsik. Pada pretest 7 siswa dengan persentase 23,33% dalam kategori sangat tinggi dan 23 siswa dengan persentase 76,67% dalam kategori tinggi. Sedangkan dalam posttest, 25 siswa dengan persentase 83,33% dalam kategori sangat tinggi, dan 5 siswa dengan persentase 16,67% dalam kategori tinggi.
- 2) Indikator penyampaian materi. Pada pretest 9 siswa dengan persentase 30% dalam kategori sangat tinggi, 18 siswa dengan persentase 60% dalam tinggi, dan 3 siswa dengan persentase 10% dalam kategori sedang. Sedangkan pada posttest 15 siswa dengan persentase 50% dalam kategori sangat tinggi dan 15 siswa dengan persentase 50% dalam kategori tinggi.
- 3) Indikator faktor guru. Pada pretest 25 siswa dengan persentase 83,33% dalam kategori tinggi dan 5 siswa dengan persentase 16,67% dalam kategori sedang. Sedangkan pada posttest 11 siswa dengan persentase 36,67% dalam kategori sangat tinggi dan 19 siswa dengan persentase 63,33% dalam kategori tinggi.
- 4) Indikator sarana prasarana. Pada pretest 2 siswa dengan persentase 6,67% dalam kategori sangat tinggi, 27 siswa dengan persentase 90% dalam kategori tinggi, dan 1 siswa dengan persentase 3,33% dalam kategori sedang. Sedangkan pada posttest 16 siswa dengan persentase 53,33% dalam kategori sangat tinggi dan 14 siswa dengan persentase 46,67% dalam kategori tinggi.

Sedangkan untuk mengetahui kenormalan sebaran data, peneliti melakukan uji normalitas yang hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1 uji normalitas

Hasil Data	Variable	
	Minat	
	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	74,033	82,333
SD	3,881	2,916
K. Smirnov Z	1,061	0,846
Asymp. Sig.	0,210	0,471
Distribusi Data	Normal	Normal

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa distribusi data yang diperoleh pada pretest dan posttest adalah normal.

Sedangkan untuk mengetahui perbedaan dan besar peningkatan dari pretest dan posttest maka digunakan T-test. Hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 2 T-test hasil angket

Data	M	D	t	peningkatan
Pretest	74,03	8,30	15,72	11,21%
Posttest	82,33			

Sedangkan untuk taraf perbedaan dan besar peningkatan untuk tiap indikator angket adalah sebagai berikut :

Tabel 3 T-test per-indikator

Kategori	M		D	t	Peningkatan
	pre	Post			
Motivasi intrinsik	35,03	37,03	2,00	7,38	5,71%
Penyampaian materi	11,30	12,23	0,93	5,22	8,26%
Faktor Guru	20,13	24,37	4,23	15,69	21,03%
Sarana prasarana	7,43	8,70	1,27	7,35	17,04%

Dari tabel 2 dan tabel 3 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan antara pretest dan posttest.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian tentang peningkatan minat siswa kelas IV SDN Pusungmalang I melalui *experiential learning* dalam pembelajaran passing bawah bola voli adalah penerapan *experiential learning* terbukti memberikan perbedaan terhadap minat siswa SDN Pusungmalang I dalam pembelajaran passing bawah bola voli. Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil olahan jawaban angket yang menunjukkan terjadinya peningkatan dari pretest ke posttest.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan diatas, penulis merumuskan saran sebagai berikut: (1) Perlunya suatu

usaha bersama dari siswa, orang tua, guru maupun lingkungan sekitar untuk membantu pertumbuhan minat siswa dalam pembelajaran penjasorkes sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. (2) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai penerapan *experiential learning* dalam pembelajaran penjasorkes.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri, Syaiful Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Baharuddin, Esa Nur Wayuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta. Ar- ruzz Media
- Ilyas, Muhammad. *Penerapan Modifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Permainan Bola Voli*. Skripsi. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Noor, Muhammad. *Paikem Gembrot*. Jakarta. Multi kreasi Satudelapan
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung. Alfabeta

