

# Pengaruh Inovasi Media Pembelajaran Loud Ball Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Ega Trisna Rahayu<sup>1</sup>, Febriana Pratiwi<sup>2</sup>, Dhika Bayu Mahardhika<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang;

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia; Universitas Singaperbangsa Karawang.

Email: ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to find out, analyze, and identify the effect of the innovation of Loud Ball learning media in Physical Education on the learning situational interest of junior high school students. The method used is an experimental method by using The Randomized Pretest Posttest Control Group Design. This research was conducted in SMP Negeri 4 Klari. By taking two classes as the research sample namely VII A with the number of students 40 and class VII B with the number of students class 40. There are three stages in this study, pretest was conducted in both classes to determine the initial ability of students' learning situational interest, treatment using learning media innovation "Loud Ball" was held eight times in the experimental class, while in the control class using conventional ball learning media, the next posttest was conducted in both classes. Analysis of Covarian (ANCOVA) is used to analyze data. The results of this study prove that: a). The application of "Loud Ball" learning media innovation in Physical Education effect student situational interest in learning. b). The application of conventional ball learning media in Physical Education effect students' situational interest in learning. c). The application of the "Loud Ball" learning media innovation shows the difference in effect with the more effective effect of conventional ball learning media in Physical Education on students' learning situational interests.*

**Keywords:** Learning Media Loud Ball, Physical Education, Student Learning Situational Interest

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi pengaruh inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam Pendidikan Jasmani terhadap minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan esain *The Randomized Pretest Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Klari. Dengan mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu VII A dengan jumlah siswa 40 dan kelas VII B dengan jumlah kelas siswa 40. Terdapat tiga tahap pada penelitian ini, *pretest* dilakukan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal terhadap minat belajar siswa, *treatment* menggunakan inovasi media pembelajaran Loud Ball dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan pada kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol menggunakan media pembelajaran bola konvensional, berikutnya *posttest* dilakukan pada kedua kelas. *Analysis of Covarian (ANCOVA)* digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa: a). Penerapan inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam Pendidikan Jasmani berpengaruh terhadap minat belajar siswa. b). Penerapan media pembelajaran bola konvensional dalam Pendidikan Jasmani berpengaruh terhadap minat belajar siswa. c). Penerapan inovasi media pembelajaran Loud Ball menunjukkan perbedaan pengaruh dengan pengaruh yang lebih efektif dari media pembelajaran bola konvensional dalam Pendidikan Jasmani terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Loud Ball, Pendidikan Jasmani, Minat Belajar Siswa

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Dengan diterbitkannya Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pelajaran olahraga dan kesegaran jasmani dalam sistem pendidikan di pandang penting sehingga masuk kedalam kurikulum bidang studi wajib yang dinamakan bidang studi pendidikan jasmani dan olahraga, seseorang pendidik yang ahli dibidangnya bertanggungjawab untuk menyampaikan bidang studi tersebut kepada anak didiknya sehingga seseorang yang bertanggungjawab mengajar bidang studi tersebut adalah guru pendidikan jasmani.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Demi mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik, seorang guru harus memperhatikan aspek-aspek pedagogik dalam membimbing kegiatan belajar siswa. Aspek pedagogi dalam membimbing kegiatan belajar tersebut terwujud pada kemampuan dan kecakapan guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, Furdyantono dalam (Baharuddin dan Wahyuni, 2009:13) belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dalam hal ini belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. "belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar" (Sudjana, 2010:28). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, yang merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran, isi yang terkandung dalam pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Pengertian lain belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu objek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut, hal itu menunjukkan bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari objek minat tersebut Menurut (Slameto, 2010: 180). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya, faktor yang mungkin terpenting dalam membangkitkan minat adalah pemberian kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Minat dengan kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu obyek atau menyenangkan sesuatu obyek (Suryosubroto, 1998:109). Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam pembelajaran penjas karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya, minat adalah keinginan dari seseorang untuk mengetahui atau mempelajari sesuatu hal yang nantinya akan menumbuhkan rasa keingintauannya ketertarikannya terhadap objek yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan guru yang didukung data penilaian afektif pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN Negeri 4 Klari terdapat kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki sikap kurang maksimal yang dimunculkan siswa, ditemukan masalah berupa kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini berkenaan dengan adanya suatu masalah berupa kurangnya minat, antusias atau ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas dan terlihat ketika siswa ingin mengikuti pembelajaran penjas banyak siswa terlambat berkumpul dilapangan, dan bahkan mangkir dari jam pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Minat sangat dibutuhkan pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama pembelajaran bola besar dalam hal ini adalah permainan Goalball yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dijadikan sebagai salah satu alat untuk menyampaikan tujuan pendidikan jasmani adaptif yang pelaksanaannya juga dapat dilakukan disekolah-sekolah reguler. Permainan Goalball tidak lagi hanya sebagai olahraga rekreasi, akan tetapi telah berkembang menjadi bagian

dari olahraga pendidikan jasmani adaptif. Hal tersebut memerlukan proses pembelajaran yang baik sikap sabar, tekun, berani dan konsentrasi dalam proses pembelajaran akan menentukan tujuan pembelajaran tersebut.

Goalball adalah olahraga tim yang dirancang khusus untuk orang yang memiliki hambatan penglihatan, awalnya dirancang pada tahun 1946 oleh Austria Hanz Lorenzen dan Jerman Sepp Reindle sebagai sarana untuk membantu rehabilitasi para pejuang tuna netra di Perang Dunia II. Goalball secara bertahap berkembang menjadi permainan yang kompetitif selama tahun 1950 dan 1960-an, dan akhirnya dinominasikan sebagai olahraga demonstrasi di Musim Panas 1976 Paralimpiade di Toronto. Goalball jika dikembangkan secara kreatif Goalball bisa jadi olahraga alternatif untuk terapi kepekaan dan ketangkasan ketika dalam keadaan gelap gulita. Hanya mengandalkan pendengaran, dan tentu dengan tritmen-tritmen tertentu secara psikologis, Goalball bisa menjadi alternatif hiburan yang menyenangkan. Meskipun dalam hal ini tuna netra akan menjadi ahlinya, namun bukan hal sepele ketika orang biasa dapat melakukannya untuk mengasah empati dan mengasah ketangkasan dalam keadaan yang sangat minimal. Dengan olahraga goal ball ini tentunya jika bisa di buat sepopuler mungkin akan bisa menepis tahayul tentang aktivasi otak tengah yang bisa mengeruk duit klien jutaan rupiah tersebut.

Permainan Goalball merupakan permainan yang sudah populer di dunia maupun di Indonesia, sudah dikenal di seluruh lapisan masyarakat bahkan sudah mulai diperkenalkan kedalam pembelajaran di sekolah. Akan tetapi permainan Goalball disekolah banyak sekali menemukan beberapa kendala yang dihadapi. Secara umum kendala yang banyak dihadapi adalah kurang memadainya sarana dan prasarana sekolah. Imbasnya kurang meraih minat belajar siswa dan materi banyak ditekankan dari cakupan pengetahuan saja. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus mampu menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya.

Dalam hal ini pendidikan jasmani memiliki cara untuk menunjukkan minat antusias atau ketertarikan belajar siswa agar ingin mengikuti pembelajaran dengan baik yaitu salah satunya dengan inovasi media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media pembelajaran yang efektif akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. National Education Association (NEA) mendefinisikan bahwa media adalah segala hal yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta perantarnya untuk kegiatan tersebut. Media sering juga disebut sebagai perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Keanekaragaman media pembelajaran dalam Pendidikan jasmani menuntut para guru untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai media-media pembelajaran. Keterkaitan antara media pembelajaran dan proses pembelajaran ada baiknya guru menggunakan suatu jenis dari satu teori dan media sehingga dapat sesuai dengan situasi, kondisi dan karakteristik siswa yang tentunya memiliki keunikan masing-masing dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru pendidikan jasmani diharapkan mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama). Menurut pendapat dari ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran merupakan suatu rencana sistematis yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru untuk mengorganisasikan jalannya pembelajaran guna mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran motorik bagi siswa sangatlah penting. Sedapat mungkin pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa dapat meningkatkan kualitas perkembangannya. Maka dari itu diperlukan solusi bagaimana membuat media khusus dalam olahraga permainan yang menggunakan bola. Solusi tersebut yaitu dengan berkembangnya media bola bersuara. Bola bersuara adalah salah satu sarana pembelajaran yang mengakomodasi keterbatasan penglihatan. Sehingga pengembangan bola bersuara dapat diartikan sebagai suatu cara memajukan, menjadikan maju, atau menambah bola bersuara yang digunakan. Salah satu permasalahan berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian yang dilakukan Galih Kusuma Atmaja (2016) tentang pengembangan bola bersuara sebagai sarana pembelajaran motorik bagi siswa tunanetra di Yaketunis Yogyakarta menjelaskan bahwa bahwa siswa

terkadang malas mencari bola yang terlanjur diam. Hal tersebut dikarenakan siswa tunanetra merasa kesulitan ketika mencari bola yang hilang dan keadaan bola telah diam atau tidak bersuara. Selain itu, memang perlu adanya pengembangan bola yang dapat secara konstan berbunyi agar siswa tidak kesulitan mencari bola saat bola dimainkan. Untuk mengisi kekurangan tersebut, inovasi bola bersuara dengan membuat bola yang dapat mengeluarkan bunyi secara konstan dalam keadaan bergerak maupun diam yang dinamakan "Loud Ball". Loud Ball adalah inovasi bola bersuara yang dibuat bertujuan untuk menjawab solusi dari permasalahan yang terjadi pada bola bersuara yang sudah ada sebelumnya yang berbunyi kurang konsisten. Permasalahan tersebut timbul dikarenakan produk bola sebelumnya hanya memanfaatkan bunyi yang dihasilkan oleh suara lonceng yang ada di dalam bola. Maka dari itu bola akan berbunyi hanya pada saat bola digerakkan. Hal ini membuat siswa tunanetra kebingungan mencari bola apabila posisi bola tidak bergerak. Sehingga konsistensi bunyi yang dapat dikeluarkan Loud Ball sangatlah bermanfaat sebagai sarana pembelajaran motorik bagi siswa.

Dalam permainan Goalball, Loud Ball dapat menjadi alternatif guna merangsang siswa dalam mempelajari pembelajaran penjas. Penggunaan Loud Ball melibatkan siswa belajar dari dan dengan satu sama lain dalam cara-cara yang saling menguntungkan dan disana terlibat suasana berbagi pengetahuan, ide dan pengalaman antara peserta didik, penekanannya adalah proses pembelajaran termasuk dukungan emosional yang ditawarkan peserta didik satu sama lain, sejauh menyangkut pembelajaran itu sendiri. Di dalam permainan Goalball yang menekankan kerja sama, setiap individu terlibat aktif dalam proses pembelajaran begitu mereka mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sasaran maupun gaya belajar mereka. Penggunaan Loud Ball merupakan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara berkualitas dalam proses pembelajaran khususnya dalam olahraga permainan bola besar. Dalam hal ini, siswa di tuntut untuk mampu mengembangkan kemampuan bekerja dalam kelompok agar dapat membangun semangat bekerja sama.

## **2. Metode**

### *2.1. Populasi*

Pendidikan adalah karunia pengetahuan yang tidak dapat dicuri dan dapat membantu setiap anak, pada usia yang sangat muda, belajar untuk mengembangkan dan menggunakan kekuatan mental, moral dan fisik mereka, yang mereka peroleh melalui pendidikan. Sekolah menengah pertama SMP merupakan jenjang pendidikan pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar ( sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Saat ini sekolah menengah pertama menjadi program wajib 9 tahun (SD, SMP). Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (sederajat). Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (sederajat) 3 tahun. Menurut Soetjningsih, (2004), "masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda". Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun = masa remaja awal, 15-18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18- 21 tahun = masa remaja akhir.

Dalam penelitian ini Sekolah Menengah Pertama (SMP) masa usia anak-anak yang dimaksud adalah siswa SMP kelas VII yang rata-rata 12-13 tahun dan masuk kepada kelompok remaja awal yang mempunyai keinginan yang lebih tinggi. Seperti yang dijelaskan oleh Soetjningsih (2004) menyatakan bahwa "masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara 11 atau 12 tahun sampai 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda". Pada tahap ini siswa mulai belajar menyelesaikan masalah dengan teman sebayanya. Minat belajar dapat menimbulkan kerjasama, dengan siswa yang mempunyai karakteristik, keterampilan dan kognitif, rata-rata usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII.

## 2.2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling. Berkaitan dengan populasi diatas maka sesuai dengan desain metode penelitian yang digunakan *The Randomize Pretest-Posttest Control Grup Design* Dua kelompok subjek diukur dan di amati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai *pretest*, yang kedua sebagai *posttest*. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberi perlakuan (random). Pengukuran dan pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan inovasi media pembelajaran Loud Ball dan media pembelajaran bola konvensional, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran kedua pada kelompok yang diberikan inovasi media pembelajaran Loud Ball dan media pembelajaran bola Konvensional, pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *Cluster Random Sampling*. Frangkel dan Wallen (2012:95-96) juga menegaskan tentang *Cluster Random Sampling* bahwa:

*“Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools”.*

Agar lebih jelas maka teknik yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling* pada penelitian ini maka teknik ini menentukan sampel dari keseluruhan kelas dengan cara mengundi keseluruhan kelas VII. Dari hasil pengundian keseluruhan kelas yang dilakukan maka terpilihlah kelas VII B dengan jumlah siswa 40 orang dan kelas VII A dengan jumlah siswa 40 orang. banyak nya sampel yang diambil oleh peneliti adalah 80 siswa. Dari jumlah sampel yang telah diambil maka peneliti membagi kedalam dua kelompok dengan cara pengundian. VII B dengan 40 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam pembelajaran Pendidikan jasmani dan VII A dengan 40 orang siswa lainnya sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan media pembelajaran bola konvensional dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

## 2.3. Desain Penelitian

Didalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dengan desain “*The Randomized Pretest-Posttest control grup design*”, karna dalam penelitian ini meliputi 2 kelompok, kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam pendidikan jasmani, dan kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan media pembelajaran bola konvensional dalam pendidikan jasmani. Kedu kelas dipilih dan ditempatkan secara acak, adanya *pretest* dan *posttest* untuk memastikan keefektifitasan treatment atau perlakuan yang diberikan. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain *Randomized Control Grup Pretest-Posttest Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Berikut gambar yang merupakan desain penelitian tersebut dikutip dalam Fraenkel dkk (2012:271). Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimen

<b>Grup</b>		<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>posttest</b>
<b>Treatment Group</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>X</b>	<b>O</b>
<b>Control grup</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>C</b>	<b>O</b>

(Sumber: Frankel & Wallen, 2012:272)

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada hasil perolehan rata-rata dan standar deviasi minat belajar siswa sekolah menengah pertama pada kelompok inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam Pendidikan jasmani dan kelompok media pembelajaran bola konvensional dalam Pendidikan jasmani di paparkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelompok Data

Kelompok Penelitian	N	Minimum	Maximum	Mean	Standar Deviasi
Inovasi Media Pembelajaran Loud Ball (Pretest)	40	72	103	89,975	6,866819
Inovasi Media Pembelajaran Loud Ball (Posttest)	40	75	106	91,95	6,939112
Media Pembelajaran Bola Konvensional (Pretest)	40	70	90	81,325	5,175819
Media Pembelajaran Bola Konvensional (Posttest)	40	75	105	91,70	6,710879
Valid N Listwise	40				

Berdasarkan data hasil minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Klari dihasilkan melalui dua kali proses pengukuran dengan menggunakan instrumen minat belajar (Ang Chen, Paul W. and Robert P. Pangrazi, 2001), (Arikunto, 2010:203), (Nurhasan, 2007:3), (Slameto, 2010). Data hasil pengukuran disajikan pada tabel diatas data tes awal (pretest) untuk minat belajar siswa pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum 72, nilai maximum 103, rata-rata 89,97 sedangkan nilai rata-rata test akhir (posttest) yaitu memiliki nilai minimum 00, nilai maximum 75, rata-rata 106, pada kelompok kontrol memiliki nilai minimum 91,95, nilai maximum 90, rata-rata 81,32 sedangkan nilai rata-rata test akhir (posttest) yaitu memiliki nilai minimum 75, nilai maximum 105, rata-rata 91,70.

Melalui uji Ancova akan diketahui model Peer Teaching dan kelompok model pembelajaran konvensional (*Direct instruction*) secara bersama-sama.

Tabel 3. Hasil Uji Ancova

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1598,015 <sup>a</sup>	2	799,008	30,195	,000
Intercept	308,687	1	308,687	11,666	,001
PRETEST	1596,765	1	1596,765	60,343	,000
MODEL	503,965	1	503,965	19,045	,000
Error	2037,535	77	26,461		
Total	678182,000	80			
Corrected Total	3635,550	79			

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian antara lain :

- Nilai Sig. *PRETEST* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya *pretest* berpengaruh signifikan terhadap *posttest*.
- Nilai Sig. *MODEL* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap *posttest*.
- Nilai Sig. *Corrected Model* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya terdapat perbedaan berpengaruh dari kedua model pembelajaran.

Loud Ball adalah inovasi bola bersuara yang dibuat bertujuan untuk menjawab solusi dari permasalahan yang terjadi pada bola bersuara yang sudah ada sebelumnya yang berbunyi kurang konsisten. Permasalahan tersebut timbul dikarenakan produk bola sebelumnya hanya memanfaatkan bunyi yang dihasilkan oleh suara lonceng yang ada di dalam bola. Maka dari itu bola akan berbunyi hanya pada saat bola digerakkan. Hal ini membuat siswa tunanetra kebingungan mencari bola

apabila posisi bola tidak bergerak. Sehingga kosistensi bunyi yang dapat dikeluarkan Loud Ball sangatlah bermanfaat sebagai sarana pembelajaran motorik bagi siswa.

Dalam permainan Goalball, Loud Ball dapat menjadi alternatif guna merangsang siswa dalam mempelajari pembelajaran penjas. Penggunaan Loud Ball melibatkan siswa belajar dari dan dengan satu sama lain dalam cara-cara yang saling menguntungkan dan disana terlibat suasana berbagi pengetahuan, ide dan pengalaman antara peserta didik, penekanannya adalah proses pembelajaran termasuk dukungan emosional yang ditawarkan peserta didik satu sama lain, sejauh menyangkut pembelajaran itu sendiri. Di dalam permainan Goalball yang menekankan kerja sama, setiap individu terlibat aktif dalam proses pembelajaran begitu mereka mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sasaran maupun gaya belajar mereka. Penggunaan Loud Ball merupakan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara berkualitas dalam proses pembelajaran khususnya dalam olahraga permainan bola besar. Dalam hal ini, siswa di tuntut untuk mampu mengembangkan kemampuan bekerja dalam kelompok agar dapat membangun semangat bekerja sama. Minat merupakan salah satu faktor utama yang mendukung kesuksesan siswa dalam belajar. Tanpa minat proses mencapai sebuah kesuksesan dalam belajar tentu akan sulit diraih (Ang Chen dan Paul W. Darst, 2001:80).

*situational interest is the appealing effect of unique characteristics students recognize in a learning task during interaction with the task. It occurs when a learning task gives the learner a sense of novelty and challenge, demand high attention and exploration intention, and generates instant enjoyment during the person task interaction.*

Minat merupakan efek menarik dari karakteristik unik siswa untuk melakukan tugas belajar selama pembelajaran. Hal ini terjadi jika tugas belajar memberikan tantangan dan pembelajaran yang baru, menuntut perhatian yang tinggi serta berkeinginan mengeksplorasi dan menimbulkan kesenangan selama berinteraksi dengan orang lain ketika mengerjakan tugas belajar. Minat siswa sangat besar pengaruhnya dan dampaknya terhadap belajar sebab dengan minat, siswa akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat siswa tidak akan melakukan sesuatu dengan baik. Secara bahasa, minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (kamus besar bahasa indonesia, 2008:1027). Minat adalah sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010:180),. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat. Minat mengandung kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu minat dianggap sebagai respon sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. Unsur kognisi adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang, sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada disekolah seperti belajar.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data yang sudah dihitung dan dianalisis oleh peneliti maka telah diperoleh jawaban dari ketiga pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya oleh peneliti. Berikut merupakan hasil dan jawaban sekaligus kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

- a. Penerapan inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam Pendidikan jasmani berpengaruh terhadap minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
- b. Penerapan media pembelajaran bola konvensional dalam Pendidikan jasmani berpengaruh terhadap minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
- c. Penerapan inovasi media pembelajaran Loud Ball menunjukkan perbedaan pengaruh yang lebih efektif dari media pembelajaran bola konvensional dalam Pendidikan jasmani terhadap minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya penulis mengajukan rekomendasi bagi guru penjas dalam peningkatan minat siswa. Beberapa rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru dapat menggunakan inovasi media pembelajaran Loud Ball dalam materi pembelajaran Pendidikan jasmani terutama dalam permainan Goalball.
- b. Apabila guru ingin menggunakan inovasi media pembelajaran Loud Ball agar lebih hati-hati dalam memantau pelaksanaan pembelajaran, agar pembelajaran bisa berjalan secara efektif.
- c. Pemberian materi Goalball kepada siswa sebaiknya harus lebih detail agar siswa benar-benar mengetahui cara pembelajaran yang baik menggunakan media pembelajaran Loud Ball.
- d. Pengelompokan saat pembelajaran Goalball sebaiknya tidak lebih dari 5 di karenakan apabila terlalu banyak siswa akan sedikit mengalami kesulitan saat melaksanakan permainan, karena terlalu banyak nya kelompok dapat berpengaruh kepada efektifitas pelaksanaan pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Ainscow, Mell. 2009. *Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*. London: CSIE
- Gregory Payne, V. 2012. *Human Motor Development*. New York: Mc Graw Hill
- Hendrayana, Y. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Universitas of Tsukuba: Center of Research on International Cooperation in Educational Development.
- Amung, Ma'mum dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Anastasia, Widdjantini dan Imanuel Hipituw. 1999. *Ortopedagogik Tunanetra I*. Jakarta: DEPDIKBUD Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Hallahan, Daniel P; James M, Kauffman, & Paige C. Pullen. 2009. *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*. USA: Pearson.
- Hesvia Nuevadilah. *Keefektifan media medel bola pecahan terhadap kemampuan pemahana konsep pecahan pada siswa tunanetra kelas ii di YAKETUNIS Yogyakarta. FIP UNY.*
- Pratiwi, Febriana dan Rahayu, Ega Trisna. 2018. *Improving Students Learning Motivation Through Innovation of Media Learning in Physical Education for Visual Impairment*. Padang: UNP.
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Implementasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Setiyani Budi dan Saryono. 2013. *Pengembangan Bola Jerami Untuk Pembelajaran Permainan Sepakbola di SD Negeri Kalirejo 1 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suparno. 2007. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutjihati, Soemantri. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tin, Suharsimi. 2009. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- T. Sutjihati Somantri. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Wiwiet, Sukmawati. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Cerdiktera terhadap pemahaman Karakter Karakter toleransi dan peduili social pada mata pelajaran PKN Bagi Siswa Tuna Netra kelas VIIIA MTSLB YAKETUNIS. FIP UNY.*
- Yosfan, Azwandi. 2007. *Media Pembelajaran Anak berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.