

**Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis *Adventure Education* Terhadap Kecerdasan Kinestetik Siswa Kelas X SMAN 9 Semarang**

***Implementation of Adventure Education-Based Physical Education Learning on the Kinesthetic Intelligence Class X Students of SMAN 9 Semarang***

**Tiara Yuliana<sup>1</sup>, Bertika Kusuma Prastiwi<sup>2</sup>, Priyo Hutomo<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No.40, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Semarang, Central Java, 50166, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No.40, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Semarang, Central Java, 50166, Indonesia

**Abstrak**

Penelitian tentang pembelajaran pendidikan petualangan dilakukan karena metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi kemampuan akademik maupun perkembangan kepribadian. Selain itu, metode ini juga dipercaya dapat meningkatkan hubungan sosial antar siswa, serta meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Jenis penelitian ini dengan menggunakan penelitian *True experimental Design* Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan *purposive sampling*. Variabel bebas (X1) dalam penelitian ini adalah *adventure education* sedangkan Variabel Terikat ini adalah Kecerdasan kinestetik (Y). Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik Analisis data yaitu analisis Statistik deskriptif, Uji normalitas, Uji homogenitas, Uji hipotesis. Hasil penelitian terkait Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Adventure Education* terhadap Kecerdasan Kinestetik pada Siswa Kelas X di SMAN 9 Kota Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 adalah model pembelajaran *adventure education* menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik dalam pembelajaran PJOK siswa kelas X di SMA N 9 Kota Semarang.

**Kata kunci:** *Adventure Education*, Kecerdasan Kinestetik, Pendidikan Jasmani

**Abstract**

*Research on adventure education learning was carried out because this method was considered effective in improving student learning outcomes, both in terms of academic ability and personality development. Apart from that, this method is also believed to be able to improve social relations between students, as well as improve physical and mental health. This type of research uses True Experimental Design research. The sample collection technique is carried out using purposive sampling. The independent variable (X1) in this research is adventure education, while the dependent variable is kinesthetic intelligence (Y). Data collection techniques through observation and tests. Data analysis techniques are descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of research related to the influence of adventure education-based physical education learning on kinesthetic intelligence in class X students at SMAN 9 Semarang for the 2024/2025 academic year, namely the adventure education learning model, show that there is a significant influence on kinesthetic intelligence in physical education learning for class X students at SMAN 9 Semarang.*

**Keywords:** *Adventure Education, Kinesthetic Intelligence, Physical Education.*

<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v21i2.91927>

**PENDAHULUAN**

Pada Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Didalam

pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru, siswa dan materi yang disebut dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan baik tujuan pendidikan nasional, mata pelajaran maupun materi tertentu. Untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga kualitas yang dihasilkan memiliki daya saing nantinya.

Pendidikan petualangan adalah jenis pembelajaran yang menekankan pengalaman fisik dan psikologis 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.

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan anak untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan keterampilan tangan untuk mengubah ataupun menciptakan sesuatu dengan ketangkasan tubuh. Kinestetik koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan terhadap kemampuan fisik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik (Annisa, 2021, p. 410).

berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 9 Kota Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 semester gasal pada tanggal 29 Juli 2024 dengan Guru PJOK SMAN 9 Kota Semarang, diperoleh gambaran tentang belum adanya desain pembelajaran pembelajaran *Adventure Education* di sekolah yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas X, dan optimalisasi kemampuan siswa dalam pengembangan kecerdasan kinestetik, hal tersebut disampaikan oleh guru dengan keterbatasan area *Adventure Education* disekolah saat kegiatan pembelajaran siswa masih melakukan aktivitas sendiri dan berkelompok dengan teman bangku atau yang dikenal saja, oleh sebab itu perlu adanya desain pembelajaran dan pengukuran secara optimal guna mengetahui tingkat perkembangan siswa di sekolah tersebut.

Penerapan pembelajaran *Adventure Education* untuk mengetahui tingkat perkembangan dan peningkatan kecerdasan kinestetik pada siswa. Perlakuan dan pembinaan harus diperhatikan dan dilaksanakan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang optimal dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan juga dapat menjadi acuan ataupun teknis petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah sehingga bisa mencetak sumber daya manusia yang unggul dan mutu lulusan terbaik (Aditya, 2021:3)

## METODE

Metode penelitian menggunakan penelitian yaitu penelitian eksperimen. Tempat di SMAN 9 Kota Semarang pada tanggal 5 Agustus 2024. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh Kelas X SMAN 9 Semarang, Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan purposive sample yaitu dengan pertimbangan tertentu. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *adventure education* sedangkan Variabel Terikat ini adalah Kecerdasan interpersonal (Y). Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik Analisis data yaitu analisis Statistik deskriptif, Uji normalitas, Uji homogenitas, Uji hipotesis.

## HASIL

### 1. Data Hasil Analisis Deskriptif

**Tabel 11** Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre Tes Kelas Kontrol	32	4	3	7	5.22	1.289	1.660
Post Tes Kelas Kontrol	32	4	3	7	5.22	1.289	1.660
Pre Tes Kelas Eksper	31	4	4	8	6.10	1.274	1.624
Post Tes Kelas Eksperi	31	4	5	9	7.13	1.231	1.516
Valid N (listwise)	31						

Sumber: Olahan data SPSS 20 Tahun 2024

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 6,10, sedangkan untuk post test menunjukkan rata rata 7,13. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *adventure education* dalam kegiatan belajar dan mengajar saat penelitian.

### 2. Data Hasil Uji Normalitas Pre Test & Post Test

**Tabel 2.** Uji Normalitas Data *Pre Test Post Test*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.	
Kecerdasan	Pre Tes Kontrol	.148	32	.071
	Post Tes Kontrol	.148	32	.071
Kinestetik	Pre Tes Eksperimen	.148	31	.082
	Post Test Eksperimen	.155	31	.057

Sumber: olahan data SPSS 20 Tahun 2024

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui nilai signifikansi *Pre Test Eksperimen* dan *Post test Eksperimen* yaitu 0,802 dan 0,057 sedangkan nilai signifikansi *Pre Test Kontrol*

dan Post Test Kontrol yaitu 0,071 dan 0,071. Peneliti mengambil dasar keputusan berdasarkan Kolmogorov dan Smirnov yaitu Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ). maka data dikatakan tidak normal. Jadi menurut hasil olah data SPSS 20 yang di tampilkan dalam tabel di atas tidak ada data yang  $< 0,05$  artinya data berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.

### 3. Data Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.059	3	122	.981

Sumber : Olahan data SPSS 20 Tahun 2024

Dalam menentukan data tersebut homogen atau tidak, dapat dilihat dari nilai signifikansi Based on mean dalam tabel Hasil Uji homogenitas melalui olah data SPSS 20. Diketahui nilai signifikansi diatas yaitu 0,981. Kita lihat dasar pengambilan keputusan berdasarkan teknik analisis data yaitu jika taraf signifikansi  $> 0,05$  artinya data bersifat homogen, sebaliknya jika taraf signifikasinya  $< 0,05$  artinya data tidak bersifat homogen. Berdasarkan Tabel diatas taraf signifikasinya  $> 0,05$  yaitu 0,981 artinya data tersebut bersifat homogen dan dapat dilanjutkan analisis data selanjutnya.

### 4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan analisis Paired Sample T-test pada program SPSS. Dasar pengamabilan keputusan yaitu sebagai berikut :

- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *adventure education* pada data pretest dan posttest.
- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *adventure education* pada data *pretest* dan *posttest*

**Tabel 4.** 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 keputusan yaitu dilihat dari taraf signifikan  $p$  (Sig(2-tailed)). 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 kinestetik Siswa Kelas X dalam pembelajaran PJOK SMAN 9 Semarang.

$H_0$  : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *adventure education* terhadap Kecerdasan kinestetik Siswa Kelas X dalam pembelajaran PJOK SMAN 9 Semarang.

Kita lihat Kolom sig (2-tailed) hasilnya yaitu 0,001 artinya nilai sig(2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jadi, Terdapat pengaruh yang signifikan antara *adventure education* terhadap Kecerdasan kinestetik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani siswa Kelas X SMAN 9 Semarang.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal 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 tersebut peneliti berpendapat bahwa peningkatan pada kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan dengan melakukan *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: Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat membangun kepercayaan diri, baik untuk Kesehatan fisik dan mental, mendorong kreativitas, mengajarkan tanggung jawab dan kemandirian, mengurangi stres, dan prestasi belajar anak meningkat. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *adventure education* terbukti ada pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik dalam pembelajaran PJOK siswa kelas X SMA Negeri 9 Semarang.

## KESIMPULAN

Model pembelajaran *adventure education* terbukti ada pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik siswa kelas X SMAN 9 Kota Semarang. Pengaruh metode pembelajaran *adventure education* lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan kecerdasan kinestetik siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

**REFERENSI**

- Amstrong, T. (2009). *Multiple Intelegenes 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>
- Awang. (2017). *Pembelajaran Menemukan Unsur-Unsur Dari Buku Non Fiksi Dengan Menggunakan Metode CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) Di Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017*. unpas.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Destriarti, A. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B Tk Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta*. Sekolah Sarjana.
- Devi, L., Mardianto, & Duryati. (2014). Pengaruh Outbound Terhadap Kecerdasan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal RAP UNP*, 5(2), 125–135.
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Hamdan, M. (2022). *Pengaruh Permainan Sederhana Terhadap Kecerdasan Kinestetik Dan Motorik Kasar Siswa Kelas Bawah SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023*. Universitas PGRI Semarang.
- Hudah, M. (n.d.). *Smart outbound training*. Semarang. In 2020.
- Huggins-Cooper, G. C. & L. (n.d.). *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak. (Terjemahan Chynthia Rozyandra)*. PT Bhuana Ilmu Popule.
- Khusnul laely, D. yudi. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Empowerment*, 3(1), 32–41. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/554>
- 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.
- Neill, Catherine J. Johnson, dan A. A. P. (2012). Pendidikan petualangan dan Outward Bound: Pengalaman di luar kelas yang membuat perbedaan abadi. *Cakrawala Baru Dalam Pendidikan*, 60(1), 45-55.

- Prawira, A. P. (2016). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. AR-RUUZ MEDIA.
- Ruliyanti, E. M. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC) Dengan Permainan Mencari Jejak Terhadap Keterampilan Interpersonal*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence*. Amara Books.
- Saufi, M. & Putri, A. A. (2013). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In *Makalah disajikan dalam Konferensi Nasional Pendidikan Matematika V*.
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4045–4052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1507>
- Sobah, A., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2023>
- 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.
- Suherman, A. (2014). Implementasi Kurikulum Baru Tahun 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 71–76. <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/~>
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Rosdakarya (ed.)).
- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176–197. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>
- Syasmita, I. (2020). *Pengaruh Pendekatan Etnopedagogi dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Swasta Pelangi Medan*. Doctoral dissertation, UNIMED.
- Thomas R Hoerr. (2007). *Buku Kerja Multiple Intellegence*. Terjemahan Ary Nilandari. Kaifa MZN.
- Wulandari; dkk. (2016). Analisis Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Pada Pembelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja. *Jurnal Profit*, 3 nomor 2, 183.
- Yaumi, M., & Nurdin, I. (2013). *Pembeajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Kencana Prenadamedia Group.
- Yuningsih, R. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang (Penelitian Tindakan Kelompok B1 di TK Negeri 01 Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 233–250.